

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
KOMPENDIUM





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesgin

Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren

Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Jens Ullrich

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Thorsten Most, Timo Roth, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Verena Biskup, Marc Bornhöft, Anja Di Paolo, Regina Kallasch, Djamilia Knopf, Annika Maar, Ben Maier, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Fabrice Weiss, Rabea Wieneke, Karin Wittig, Maurice Wrede und Malte Zirbel

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Adreas Widmann, Alex Mai, Annelie Dürr, Björn Hinrichs, Fabian Sinnesbichler, Lydia Spohr, Michale Heinz, Nikos Petridis, Norman Kobel, Philipp Neitzel, Rui Costa Fraga, Tjorven Müller, Boris Alles, Christoph Lack, Christoph Knibbe, Dennis Weigt, Fabian Sewing, Christian Müller, Merlin Patalong, Patrick Schumacher, André Götter, Tobias Fritz, Peter Knorr, Manuel Vögele

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht	113
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Berufsgeheimnisse in der Übersicht	115
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Sprachen und Schriften Deres	116
Grundregeln	7	Lernzeiten von Sprachen und Schriften	116
Fokusregeln Stufe I	7	Sprachfamilien	116
Fokusregeln Stufe II	7	Mischsprachen	117
		Verkehrssprachen	117
Kapitel 1: Talente	9	Kapitel 3: Erweiterte Kampfregeln	123
Übersicht zu Talenten	10	Übersicht zu erweiterten Kampfregeln	124
Anwendungsgebiete	10	Besondere Angriffsmöglichkeiten im Kampf	124
Neue Anwendungsgebiete	10	Trefferzonen-Regeln	124
Einsatzmöglichkeiten	10	Turnier-Regeln	124
Berufsgeheimnisse	10	Kampfstile	124
Beschreibung der Talente, Anwendungsgebiete und Berufsgeheimnisse	11	Besondere Handlungsmöglichkeiten im Kampf	124
Unterstützende Proben	11	Benutzung der Kampfumgebung	124
Geld verdienen	11	Talenteinsatz	127
Körpertalente	12	Trefferzonen-Regeln	128
Verfolgungsjagden	27	Trefferzonen	128
Geländetypen	27	Wundschwelle und Wundeffekte	131
Fortbewegungsart	27	Neue Vorteile	132
Besondere Situationen	28	Neue Nachteile	133
Gesellschaftstalente	30	Kampf in drei Dimensionen	133
Soziale Konflikte	40	Kampf im Wasser	133
Der soziale Wettstreit	40	Kampf in der Luft	134
Herumfragen	45	Kampf auf einem Reittier	134
Festlegung der Größe	45	Kampf auf einem Streitwagen	136
Verfügbarkeit von Informationen	45	Turnier-Regeln	137
Die Herumfragen-Probe	46	Teilnehmer	137
Naturtalente	47	Turnierdauer	137
Jagd	54	Austragungsort	137
Die Jagd auf Wildtiere	54	Anmeldung	138
Weitere Jagdtechniken	55	Turnierdisziplinen	138
Jagd auf bestimmte Tierarten	56	Turnierpreise	142
Nahrungssuche	57	Der aventurische Turnierkalender	142
Die Suche nach essbaren Pflanzen	57	Typische Turniergegner	144
Haltbarmachung	58	Kampfstile	145
Wissenstalente	59	Kampfstilsonderfertigkeiten	145
Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen	59	Kampfstilarten	145
Recherche	72	Bewaffnete Kampfstile	145
Festlegung der Größe	72	Waffenlose Stile	147
Verfügbarkeit von Informationen	72		
Die Recherche-Probe	72	Kapitel 4: Kampfsonderfertigkeiten	149
Handwerkstalente	74	Übersicht zu Kampfsonderfertigkeiten	150
Herstellung	92	Passive, Basis- und Spezialmanöver	150
Allgemeine Übersicht zur Herstellung	92	Kampfsonderfertigkeiten	150
Die Herstellung von gewöhnlichen Gegenständen	92	Kampfstile	150
Die Herstellung von Waffen und Rüstungen	96	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	150
		Befehls Sonderfertigkeiten	150
		Kampfsonderfertigkeiten	151
Kapitel 2: Allgemeine Sonderfertigkeiten	101	Kampfstilsonderfertigkeiten	156
Übersicht zu Allgemeinen Sonderfertigkeiten	102	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	160
Beschreibung der Allgemeinen Sonderfertigkeiten	102	Befehls Sonderfertigkeiten	166
Allgemeine Sonderfertigkeiten	102	Kampfsonderfertigkeiten in der Übersicht	167
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	112		

Kapitel 5: Gruppenregeln	171	Premer Kriegerin	200
Regeneration von Schicksalspunkten	172	Schmied	201
Motive und Schwächen	172	Sklavin	202
Gruppen-Schicksalspunkte	172	Soldatin	203
Menge der Gruppen-Schicksalspunkte	173	Tagelöhner	204
Einsatz von Gruppen-Schicksalspunkten	173	Wildniskundiger	205
Regeneration von Gruppen-Schicksalspunkten	173	Wirtin	206
Erweiterter Einsatz von Schicksalspunkten	174	Zuckerbäcker	207
Themengruppen	175	Kapitel 7: Archetypen	209
Thema der Gruppe	175	Der albernsiche Bauer	210
Passende Heldenkonzepte	175	Die Thorwaler Schmiedin	212
Unterschiedliche Erfahrungsgrade	175	Der Dajin-Buskur	214
Checkliste	175	Die Garetische Adlige	216
Beispielhafte Themengruppen	176	Der Fasarer Balayan	218
Schip-Aktion	176	Die horasische Entdeckerin	220
Ritter Borfried von Alriksburg und sein Gefolge	179	Der Brabaker Gelehrte	222
Kapitel 6: Professionen	181	Die Nordmärker Kriegerin	224
Übersicht zu den Professionen	182	Jedes Ende ist ein neuer Anfang	226
Werte und Professionspaket	182	Anhang	227
Weltliche Professionen	183	Neue Kampftechniken	227
Adersin-Schwertgeselle	183	Neue Waffen und Rüstungen	228
Adliger	184	Nahkampfwaffen	228
Baburiner Kriegerin	185	Fernkampfwaffen	229
Balihoer Krieger	186	Munition	229
Bäuerin	187	Rüstungen	229
Dajin-Buskur	188	Talent-Übersicht	230
Dienerin	189	Kampftechnik-Übersicht	232
Elenviner Kriegerin	190	Kampftechniken und dazugehörige	
Entdecker	191	Kampfsonderfertigkeiten	233
Fedorino-Schwertgeselle	192	Nahkampf-Kampftechniken	233
Gelehrte	193	Fernkampf-Kampftechniken	235
Hirte	194	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten und passende	
Hylailer Kriegerin	195	Kampfstile	235
Künstlerin	196	Checkliste für Optionalregeln	236
Marwan Sahib-Balayan	197	Index	237
Mechanikus	198		
Mengbillier Krieger	199		

VORWORT

In deinen Händen hältst du den ersten Regelerweiterungsband für DSA5: das **Aventurische Kompendium**. Das Buch beschäftigt sich mit Erweiterungen zu Talenten, Kampf und anderen Themen abseits von Magie und Götterwirken. Unterteilt ist das Kompendium dabei grob in zwei Teile.

Der erste Teil beschreibt ausführlich die Anwendungsgebiete der Talente. Wir stellen dir alle Anwendungsgebiete im Detail vor, geben Beispiele, wie du die Qualitätsstufen bei Proben sinnvoll nutzt, und listen passende Berufsgeheimnisse auf, die dein Held im Laufe des Spiels erlernen kann.

Zu jeder Talentgruppe bieten wir dir Fokusregeln an, mit denen du bestimmte Themenkomplexe detaillierter ausführen kannst, als dies bislang mit dem **DSA5-Regelwerk** möglich war. So vertiefen wir unter anderem die Regeln zur Jagd, zur Recherche und zur Herstellung von Gegenständen.

Neben diesen Erweiterungen wirst du aus einer Fülle von neuen Allgemeinen Sonderfertigkeiten auswählen können. Zusätzlich ergänzen wir die Sprachen und Schriften aus dem **DSA5-Regelwerk** um weitere aventurische und beispielhafte myranische und uthurische Sprachen.

Der zweite Teil des Buches widmet sich dem Kampf. Aventurische Helden sind häufig dazu gezwungen, ihre Fäuste oder ihr Schwert zu schwingen, und mit den erweiterten Kampfregeln haben Spieler und Meister viele weitere Möglichkeiten, Kämpfe spannend zu gestalten. Zu Beginn des Abschnitts werden Bereiche wie der Kampf im Wasser, in der Luft oder auf einem Reittier ausführlich beschrieben. Zudem wird es einen Bereich für Regeln zu Trefferzonen und Turnieren geben.

Eine der wichtigsten Neuerungen sind die Kampfstile. Dabei handelt es sich um Sonderfertigkeiten, die den Stil einer bestimmten Kriegerakademie, einer Schwertgesellschule oder eines waffenlosen Stils prägen. Damit lassen sich endlich alle kämpfenden Abenteurer viel stärker unterscheiden, als dies früher möglich war.

Passend zu den Kampfstilen gibt es eine umfangreiche Auswahl neuer Kampfsonderfertigkeiten, die zusätzliche taktische Tiefe verleiht.

Außerdem erwarten dich über zwanzig neue Professionspakete. Darunter befindet sich eine Auswahl an Kriegern und Schwertgesellen, aber auch Helden, die früher gewöhnlichen Berufen nachgingen, bevor sie ihre Abenteuerkarriere begannen. Egal, ob du eine thorwalsche Schmiedin, einen horasischen Gelehrten oder eine mittelreichische Adlige spielen möchtest, das Kompendium stellt dir eine hochinteressante Auswahl an weltlichen Professionen vor.

Den Abschluss bilden acht neue, spielfertige Archetypen. Sie stellen eine abwechslungsreiche Mischung aus Kämpfern und profanen Abenteurern dar, aus denen du deinen Spielcharakter wählen kannst.

Ich hoffe, du findest im **Aventurischen Kompendium** die Professionen, die Sonderfertigkeiten und den Kampfstile, die du suchst. Mir bleibt nur, wie immer am Ende eines Vorworts, viel Spaß beim Lesen und Schmökern zu wünschen.

*Alex Spohr (für die Redaktion)
Waldems-Steinfischbach,
am einem eiskalten Apriltag 2016*



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **DSA5-Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren.

Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zu Grunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.


Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln


Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad. 

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden, und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen. 

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, was und wie ihr Held Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer auch mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen.

Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteurerpunkten sofort erwerben und kann hierbei die Begrenzung von nur 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

KAPITEL 1: TALENTE

»Die Geweihten der Tsa machen es richtig. Sie probieren alles aus. Am Anfang der Woche malen sie schöne Bilder auf eine Leinwand, doch bleibt ihr Meisterwerk unvollendet. In der Mitte der Woche wenden sie sich der Heilkunst zu. Aber kurz bevor sie das Heilmittel gegen Zorganpocken entdecken, versuchen sie sich am Ende der Woche als Baumeister eines Tempels der Ewigjungen Göttin. Was dabei herauskommt? Bauruinen natürlich! Die Moral von der Geschichte? Naja, um ehrlich zu sein, wollte ich dir nahelegen, dass eine Heldin vielseitig begabt sein sollte. Sie muss nicht in allem die Beste sein. Es gibt so vieles, worin man eine Meisterschaft erlangen kann, es muss nicht immer nur das Kämpfen sein. Nimm mich zum Beispiel. Ich bin weit herum gekommen, habe in Havena das Navigieren von Schiffen erlernt, in Thorwal wollte es das Schicksal, dass ich zum besten Schnapsbrenner der Stadt wurde, und die Nivesen brachten mir das Skifahren bei. Was, du weißt nicht, was Skier sind? Erzähle ich dir beim nächsten Mal, Klein-Breda.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, Winhall, 1037 BF

Dieses Kapitel ergänzt die Aussagen zur Beschreibung der Talente im **DSA5-Regelwerk**. Für Talente werden alle gewöhnlichen Anwendungsgebiete aufgeführt, inhaltlich erläutert und mit einem Beispiel versehen, sodass Meister wie Spieler wissen, wann sie sie einsetzen müssen. Zudem umfasst jedes Anwendungsgebiet Vorschläge für Probenarten und dafür, wie sich die Qualitätsstufen auf das Ergebnis auswirken.

Aufgeführt sind zudem beispielhafte Berufsgeheimnisse der Anwendungsgebiete, vor allem bei den Wissens- und Handwerkstalenten.

Außerdem enthält das Kapitel zu jeder Talentgruppe Themenkomplexe für den Einsatz von häufig vorkommenden Situationen im Heldenleben. Die Themenkomplexe stellen Fokusregeln der Stufe I dar, die die bisherigen Regeln zum Talenteinsatz aus dem **Regelwerk** erweitern. Bei den Körpertalenten wird eine Ergänzung zu Verfolgungsjagden vorgestellt, bei den Gesellschaftstalenten wird näher auf den sozialen Konflikt eingegangen, während die Erweiterungsregeln für Jagd und das Sammeln von Kräutern mit den Naturtalenten verknüpft sind. Die Recherche stellt den Fokus des Bereichs der Wissenstalente dar, und die Herstellung von Gegenständen, insbesondere das Schmieden von Waffen und Rüstungen, bildet bei den Handwerkstalenten den Abschluss der Übersicht.

Die Grundlagen zum Thema Talente kannst du im **Regelwerk** auf Seite 183 nachlesen.



Übersicht zu Talenten

Auf den nachfolgenden Seiten wirst du alle Talente des **DSA5-Regelwerks** mit ihren Anwendungsgebieten aufgelistet vorfinden. Zum Verständnis erklären wir dir noch mal im Detail, was ein Anwendungsgebiet von einer Einsatzmöglichkeit und einem Berufsgeheimnis unterscheidet. Mehr zu den einzelnen Aspekten eines Talents siehe **Regelwerk** Seite 186.

Anwendungsgebiete

Ein Anwendungsgebiet ist ein Teilaspekt eines Talents. Talente umfassen mehrere unterschiedliche Gebiete, die man klar voneinander abgrenzen kann. Für Proben ist es oftmals nicht unerheblich, auf welchen Teil eines Talents sich die Probe überhaupt bezieht, da z.B. einige Vor- und Nachteile nur spezielle Anwendungsgebiete betreffen.

Anwendungsgebiete werden bei Proben in einer Klammer direkt hinter dem Talent aufgeführt, z.B. *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)*. Es können mehrere Anwendungsgebiete aufgelistet sein, wenn Proben unterschiedliche Gebiete abdecken. Allerdings gibt es auch Proben, wo kein Anwendungsgebiet in Frage kommt. Bei solchen Proben ist nur das Talent angegeben.

Neue Anwendungsgebiete

Neben den festen Anwendungsgebieten, die jeder Held automatisch über die Talente besitzt, gibt es noch Anwendungsgebiete, die ein Held nur hat, wenn er über eine entsprechende Sonderfertigkeit verfügt. Diese Anwendungsgebiete werden als neue Anwendungsgebiete bezeichnet. Sie sind in der nachfolgenden Auflistung nicht enthalten, sondern sind direkt bei der Sonderfertigkeit erklärt, über die ein Held sie erwirbt.

Einsatzmöglichkeiten

Manche Sonderfertigkeiten erlauben eine spezielle Nutzung eines Talents. Diese sogenannten Einsatzmöglichkeiten sollten aber nicht mit einem Anwendungsgebiet verwechselt werden. Einsatzmöglichkeiten können sich auf das ganze Talent oder nur auf einzelne Anwendungsgebiete beziehen. Durch sie kann man das Talent zu einem Zweck einsetzen, der vorher nicht möglich war.

Anwendungsgebiete ungleich Spezialisierung

Anwendungsgebiete sind keine Spezialisierungen. Anwendungsgebiete geben an, auf welchen Teil eines Talents eine Probe geht. Das ist wichtig, um zu erfassen, ob bestimmte Modifikatoren, z.B. durch Vorteile, Nachteile oder Sonderfertigkeiten, die Probe beeinflussen. Spezialisierungen hingegen sind Sonderfertigkeiten, die bei einer Probe ein bestimmtes Anwendungsgebiet mit einem besseren Fertigkeitswert ausstatten.

Berufsgeheimnisse

Wie schon im **Regelwerk** auf Seite 215 aufgeführt, sind Berufsgeheimnisse Sonderfertigkeiten, die Geheimwissen einer Profession darstellen, das nicht an jeden weitergegeben wird. Auf der gleichen Seite sind bereits einige Beispiele aufgeführt, aber wir wollen an dieser Stelle das Berufsgeheimnis noch näher erläutern und bei den verschiedenen Talenten auf den nächsten Seiten weitere Berufsgeheimnisse vorstellen.

Ein wichtiger Unterschied zu den übrigen Allgemeinen Sonderfertigkeiten und Anwendungsgebieten besteht darin, dass ein Berufsgeheimnis eine Vertiefung eines Anwendungsgebietes darstellt.

Darüber hinaus liegt ein Unterschied zwischen Berufsgeheimnissen und anderen Sonderfertigkeiten darin, dass ein Berufsgeheimnis keine regeltechnischen Vorteile wie Erleichterungen, Einsatzmöglichkeiten oder anderes einbringt, sondern lediglich ermöglicht, etwas einzusetzen, was vorher dem Helden unbekannt war.

Es gibt zwei Arten von Berufsgeheimnissen. Zum einen gibt es Berufsgeheimnisse, die es einem Helden direkt ermöglichen, das Geheimnis einzusetzen. Beispiele dafür sind Elixiere wie der Heiltrank. Hat man das Berufsgeheimnis Heiltrank für seinen Helden erworben, kann man über *Alchimie* Heiltränke herstellen.

Die zweite Art benötigt zunächst eine vorherige Sonderfertigkeit. Durch diese Sonderfertigkeit ist der Held in der Lage, *einfache* Dinge herzustellen. Wenn er *komplexe* Gegenstände dieser Art herstellen oder wissen will, braucht er dafür einzelne Berufsgeheimnisse. Ein Beispiel hierfür ist die Sonderfertigkeit Instrumente bauen. Man kann mit der Sonderfertigkeit *einfache* Instrumente herstellen, *komplexe* Instrumente erfordern wiederum Berufsgeheimnisse.

Die Bezeichnung *Geheimwissen* bei Berufsgeheimnissen bedeutet, dass es sich dabei nur um Wissen handelt und dieses in der Regel extrem wenig Abenteurpunkte kostet (1 AP).





Beschreibung der Talente, Anwendungsgebiete und Berufsgeheimnisse

Nachfolgend sind alle Talente und ihre festgelegten Anwendungsgebiete noch einmal aufgelistet. Die Beschreibung der Talente kannst du im **Regelwerk** ab Seite **183** nachlesen, an dieser Stelle konzentrieren wir uns ganz auf die Anwendungsgebiete und die dazugehörigen Berufsgeheimnisse. Die Talente sind nach Talentgruppen sortiert: Körpertalente, Gesellschaftstalente, Naturtalente, Wissenstalente Handwerkstalente.

Neben einer Beschreibung der Anwendungsgebiete, die Vorschläge der Probenart und des Einsatzes von Qualitätsstufen umfasst, ist jedes Anwendungsgebiet mit einem Beispiel versehen. Sollte es zudem Berufsgeheimnisse geben, die zu einem der Anwendungsgebiete gehören, ist dieses ebenfalls beschrieben mitsamt den *Voraussetzungen* und des *AP-Wertes*.

Aufgelistet sind die Berufsgeheimnisse nochmal auf Seite **115** unter den anderen Allgemeinen Sonderfertigkeiten. Unter dem Punkt *Probe* wird vorgestellt, welche Probenart am wahrscheinlichsten für das Anwendungsgebiet ist und für was Qualitätsstufen genutzt werden können.

Proben ohne Anwendungsgebiet oder Berufsgeheimnis

Zur Erinnerung: Man kann auch Proben ablegen, ohne das Anwendungsgebiet oder das Berufsgeheimnis zu besitzen (siehe **Regelwerk** Seite **186**). Allerdings ist die Probe dann um mindestens 3 erschwert.

Unterstützende Proben

Talente können sich gegenseitig unterstützen. Bei diesen Unterstützungen bekommt man immer nur eine Erleichterung von 1 auf die nachfolgende Talentprobe, wenn die vorherige gelungen ist. Der Meister hat das letzte Wort, ob die Erleichterung funktioniert. Der Meister kann z.B. erlauben, dass eine gelungene Rechnen-Probe eine Erleichterung von 1 auf Mechanik einbringt und eine gelungene Mechanik-Probe wiederum eine Erleichterung von 1 auf Kraftakt, um eine Tür aufzubrechen.

Geld verdienen

Mittels *Gaukeleien*, *Musizieren*, *Singen*, *Tanzen* und *Überreden (Betteln)* kann ein Held sich nebenbei bei Auftritten ein paar Münzen dazu verdienen. Pro Auftritt (maximal 1 x am Tag) kann eine Probe auf das entsprechende Talent abgelegt werden. Pro QS bekommt der Held 2 Heller (bei Betteln und Gaukeleien sind es nur 1 Heller pro QS).

Gemeinsame Proben

Optionale Regel

Bei Tätigkeiten, wo mehrere Talente in Frage kommen, z.B. beim Bau eines Boots, kann der Meister gestatten, dass mehrere Helden zum Bestehen einer Sammelprobe mit unterschiedlichen Talenten beitragen können. Sie können dabei beispielsweise auf Holzbearbeitung würfeln, um die Bäume zu schlagen, Kraftakt, um die Bäume zu transportieren, Stoffbearbeitung für die Segel, etc. Der Meister hat hierbei das letzte Wort darüber, wie viele Helden bei einer solchen gemeinsamen Gruppensammelprobe mithelfen dürfen und welche Talente in Frage kommen.

Körpertalente

Fliegen

Kampfmanöver

Wann immer eine Heldin auf einem fliegenden Teppich, einem Flugdämonen oder auf einem Hexenbesen durch die Luft fliegt, und sie Proben auf das Talent *Fliegen* ablegen muss, um Manöver im Kampf zu bestehen, ist das Anwendungsgebiet *Kampfmanöver* gefragt. Bei den Manövern kann es sich z. B. um einen Sturzflugangriff, ein Rammmanöver oder einen Looping handeln, um in eine vorteilhafte Position zu gelangen.

Probe: Fast immer wird eine Probe auf das Anwendungsgebiet *Kampfmanöver* als Erfolgsprobe abgelegt. Die QS geben dabei an, wie gut oder schnell das Manöver gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Steiler Sinkflug, Rasanter Flug	+1 bis +3
Ein gewöhnliches Kampfmanöver durchführen (z. B. in vorteilhafte Position bringen)	+/-0
Starker Wind	-1 bis -3

Beispiel: Rowena fliegt mit ihrem Besen in einen Kampf hinein. Als sie an der Reihe ist, möchte sie ein Manöver ausführen und sich in eine vorteilhafte Position bringen.

Dazu muss ihre Spielerin eine Probe auf Fliegen (Kampfmanöver) ablegen. Die Probe gelingt und Rowena ist gegenüber ihrem Gegner in einer vorteilhaften Position.

Langstreckenflug

Abseits von Kampf und Verfolgungsjagden wollen Helden durch Fliegen längere Strecken zurücklegen. Bei *Langstreckenflügen* muss der Held Wind, Wetter und Bequemlichkeit des Fluggeräts bzw. -wesens berücksichtigen, damit er sicher an seinem Zielort eintrifft.

Probe: Um beurteilen zu können, wie gut ein Held sich bei Langstreckenflügen anstellt, wird eine Erfolgsprobe gewürfelt. Die QS geben Aufschluss darüber, wie gut er den Flug überstanden hat und wie schnell er angekommen ist. Als Faustregel gilt, dass jede QS nach der ersten 5 % der Flugzeit spart.

Handlung	Modifikator
Rückenwind	+1 bis +3
Einfacher Langstreckenflug	+/-0
Starker Gegenwind erschwert Flug	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch ist durch Zufall auf einen fliegenden Teppich geraten. Er hat zwar keine Ahnung von der Lenkung, aber er versucht dem Teppich gut zuzureden und ihn zu überzeugen, etwa 200 Meilen Richtung Norden zu fliegen.

Die Meisterin von Arboschs Spieler verlangt dafür eine Probe auf Fliegen (Langstreckenflug). Für jede QS nach der ersten spart Arbosch 5 % der Flugzeit.

Verfolgungsjagden

Ab und an kommt es vor, dass ein Held ein fliegendes Wesen verfolgen will oder von einem solchen gejagt wird. Für diese Situation, die durchaus in einem Kampfen kann, gelten die Regeln für *Verfolgungsjagden* in der Luft. Durch Proben ist es möglich, die Distanz zu vergrößern oder zu verkürzen.

Probe: Bei einer Verfolgungsjagd, gleich ob auf dem Boden oder in der Luft, kommen die Regeln für *Verfolgungsjagden* zum Einsatz (siehe **Regelwerk** Seite 349). Dementsprechend handelt es sich um eine Art Sammelprobe, mit dem Unterschied, dass nicht 10 QS das festgelegte Ziel der Probe sind, sondern nach 5 KR entschieden ist, ob die Verfolgung funktioniert hat oder der Flüchtende entkommen ist.

Handlung	Modifikator
Rückenwind	+1 bis +3
Windstille	+/-0
Starker Gegenwind	-1 bis -3

Beispiel: Rowena muss den flüchtigen Schwarzmagier Sindar verfolgen. Beide fliegen auf ihren Fluggeräten (einem Hexenbesen bzw. einem fliegenden Teppich) und der Schwarzmagier versucht seine Verfolgerin abzuschütteln. Beide sind zu Beginn 20 Schritt voneinander entfernt.

Die Meisterin verlangt von beiden eine Probe auf Fliegen (Verfolgungsjagden). Auf den Fertigkeitswert wird zudem die GS der beiden Fluggeräte addiert. Jede Kampfrunde können die beiden eine Probe ablegen und wenn Rowena mehr FP erzielt, kann sie den Abstand verringern. Bei 0 Schritt Unterschied hat sie Sindar eingeholt. Sie hat dazu wie üblich 5 KR Zeit.

Gaukeleien

Jonglieren

Beim *Jonglieren* geht es darum, Kugeln, Jonglierkeulen oder brennende Fackeln in die Luft zu werfen, sie wieder aufzufangen und in einer fließenden Bewegung erneut in die Luft zu werfen. Dabei sollen die Objekte nur einen winzigen Augenblick in der Hand gehalten werden, bevor ihre Reise weitergeht. Je schneller und je mehr Gegenstände geworfen werden, desto schwieriger ist das Jonglieren, aber desto mehr Applaus wird der Gaukler durch die gelungene Vorstellung bekommen.

Probe: Jonglieren wird als Erfolgsprobe gehandhabt. Die QS geben an, wie geschickt und spektakulär der Held jongliert.

Handlung	Modifikator
In einem einfachen Rhythmus mit drei Bällen jonglieren	+3
Langsames, aber komplexeres Jonglieren mit drei Bällen/Fackeln/Keulen	+1
Schnelles Jonglieren mit drei Bällen/Fackeln/Keulen	+/-0
Mit drei brennenden Fackeln jonglieren	-1
Mit vier bis fünf Bällen/Fackeln/Keulen jonglieren	-3

Beispiel: Carolan ist langweilig und er will in der Taverne, in der er abgestiegen ist, die Stimmung heben, indem er Kunststücke mit fünf Jonglierbällen aufführt.

Der Spielleiter schlägt eine Probe auf Gaukeleien (Jonglieren) vor. Da es nicht einfach ist, fünf Bälle in der Luft zu behalten, ist die Probe um 3 erschwert. Carolans Spielerin schafft es aber dennoch, 2 QS zu erzielen. Carolan hat seine Sache gut gemacht, bekommt Applaus, und einige Gäste werfen ihm sogar Geldstücke zu.

Possenreißen

Auf den Jahrmärkten oder in einer gut gefüllten Kneipe kann eine Heldin durch Faxen, Späße und andere kleine Unterhaltungen das Publikum zum Lachen bringen. Possenreißen umfasst zudem derbe Scherze, Albernheiten und Herumblödeln.

Probe: Das Anwendungsgebiet wird üblicherweise durch eine Erfolgsprobe dargestellt und die QS geben an, die gut die Heldin ihre Sache gemacht hat und wie unterhaltsam die Späße waren.

Handlung	Modifikator
Ein Kind durch eine Grimasse zum Lachen bringen	+3
In einer Kneipe für gute Stimmung sorgen	+1
Auf einem Jahrmarkt die Gäste unterhalten	+/-0
Am Hof eines Adligen alle Anwesenden gleichermaßen erfreuen	-1
Publikum aus einem ganz anderen Kulturkreises als man selbst zum Lachen bringen	-3

Beispiel: Die Heldengruppe genießt nach einem erfolgreichen Abenteuer ein Bier in einer Herberge. Ein Tsageweihter aus der Stadt hat eine Schar Kinder mit in die Herberge gebracht, damit sie sich dort satt essen können. Die Helden sind gerührt und beschließen, die Kinder mit einigen Scherzen zum Lachen zu bringen.

Um zu sehen, wie gut sich die Helden anstellen, beschließt die Spielleiterin, dass die Abenteurer jeweils eine Probe auf

Gaukeleien (Possenreißen) ablegen sollen. Wider erwarten schaffen alle Helden die Probe und die Kinder und der Tsageweihthe amüsieren sich köstlich.

Verstecktricks

Mit dem Anwendungsgebiet *Verstecktricks* kann der Held kleine Gegenstände vor den Augen von Zuschauern verbergen und scheinbar an einem anderen Ort wieder auftauchen lassen. Magie ist dabei nicht im Spiel, nur geschickte Finger und gute Ablenkung. Das bekannteste Versteckspiel ist das Hütchenspiel. Dabei wird eine kleine Kugel unter eines von drei Schälchen gelegt und der Gaukler verschiebt die Schalen so, dass der Zuschauer Schwierigkeiten hat, herauszufinden, wo das Kügelchen ist.

Probe: Verstecktricks werden als Vergleichsprobe zwischen *Gaukeleien (Verstecktricks)* und *Sinnesschärfe (Suchen)* abgelegt.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen speziellen Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

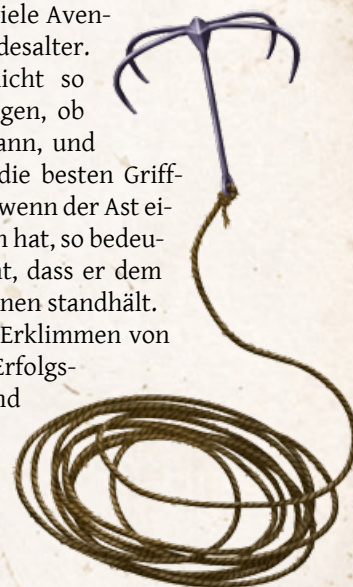
Beispiel: Um eine Sippe Waldmensen zu beeindrucken und ihnen vorzugaukeln, sie hätten eine große Zauberin vor sich, möchte Tjalva die Sippe mit einem Hütchenspiel beeindrucken. Der Meister verlangt von Tjalvas Spielerin eine Vergleichsprobe auf Gaukeleien (Verstecktricks) gegen Sinnesschärfe (Suchen). Die Spielerin erzielt eine QS von 1, der Spielleiter für die Waldmensen eine von 3. Die Sippenmitglieder haben den Trick durchschaut und fragen sich, was die Thorwalerin damit bezwecken wollte.

Klettern

Baumklettern

Das *Baumklettern* üben viele Aventurier schon im Kindesalter. Dennoch ist es gar nicht so leicht: Man muss abwägen, ob der Ast einen halten kann, und wo an der Rinde man die besten Griffmöglichkeiten hat. Und wenn der Ast einen als Kind ausgehalten hat, so bedeutet das noch lange nicht, dass er dem Gewicht eines Erwachsenen standhält.

Probe: Eine Probe zum Erklimmen von Bäumen wird als Erfolgsprobe gewürfelt und die QS geben die Schnelligkeit an, mit der man es schafft hochzuklettern.



Handlung	Modifikator
Viele gute Griffmöglichkeiten am Baum	+3
Am einigen Stellen am Baum gibt es Hilfestellungen wie Astgabeln oder Astlöcher	+1
Typischer aventurischer Laub- oder Nadelbaum	+/-0
Die Rinde ist durch Regen nass geworden	-1
Glatte Rinde, wenig Griffmöglichkeiten	-3

Beispiel: Layariel wurde als Kundschafterin von ihren Freunden losgeschickt und will sich einen Überblick über das Gelände verschaffen. Deswegen will sie auf einen Kastanienbaum klettern. Das ist nicht allzu schwer, die Spielleiterin verlangt eine Probe auf Klettern (Baumklettern) erleichtert um 3. Layariels Spieler schafft 4 QS, somit ist Layariel innerhalb kürzester Zeit auf einem Ast und kann sich umsehen.

Bergsteigen

Wesentlich gefährlicher als das Baumklettern ist das Bergsteigen. Zwar kommt das Anwendungsgebiet auch zum Zuge, wenn die Berge noch vergleichsweise flach sind und der Meister nur sehen will, wie schnell es vorangeht, aber auch Freiklettern an steilen Hängen fällt darunter.

Probe: Gewürfelt wird eine Probe auf Klettern (Bergsteigen) als Erfolgsprobe. Je mehr QS erzielt werden, desto schneller schafft es der Held auf die Spitze des Berges.

Handlung	Modifikator
Die Felswand weist zahlreiche gute Griffmöglichkeiten auf	+1 bis +3
Eine typische Bergwand	+/-0
Eine Felswand mit anspruchsvollen Stellen	-1 bis -3

Beispiel: Eigentlich ist Arbosch jemand, der Gebirge liebt. Allerdings lebte er lange Zeit in Bergen und musste nicht an ihnen hochklettern. Nun ist er jedoch im Finsterkamm unterwegs und versucht, an einem Hang hochzuklettern. Der Meister möchte, dass Arboschs Spieler eine Probe auf Klettern (Bergsteigen) ablegt. Durch den steilen Hang ist die Probe zusätzlich um 2 erschwert. Arboschs Spieler versagt auf ganzer Linie und würfelt 18, 19, 20. Die Probe ist misslungen und Arbosch schafft es nicht. Allerdings stürzt er wenigstens nicht ab.

Eisklettern

Im Unterschied zum Bergsteigen befasst sich das Eisklettern mit echten Eisbergen, die noch weitaus unberechenbarer als Berge aus Stein und Fels sind, da Risse und leichte Schwankungen in der Temperatur zum Abfallen ganzer Brocken führen können. Verantwortlich dafür sind in der Regel diejenigen, die es wagen, auf einen Eisberg zu klettern. Auch Gletscher und vereiste Berge zählen zu diesem Anwendungsgebiet.

Probe: Als Probe kommt nur eine Erfolgsprobe in Frage. Die QS bilden, wie meistens beim Klettern, die Zeit ab, die ein Held braucht, um sein Ziel zu erreichen.

Handlung	Modifikator
Viele gute Möglichkeiten, um sich an der Eiswand festzuhalten	+1 bis +3
Typischer Eisberg oder Eiswand	+/-0
Rutschiges Eis oder Schnee an einer glatten Eiswand	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban hat es in den eisigen Norden verschlagen. Sie erforscht die Yeti-Insel und ist dort auf einen Eisberg gestoßen, den sie erklettern will. Dafür muss ihr Spieler eine Probe auf Klettern (Eisklettern) erschwert um 1 ablegen. Er schafft eine QS von 1. Obwohl man es einer Magierin nicht zugetraut hätte, schafft Mirhiban es. Das nächste Mal wird sie lieber mittels eines TRANSVERSALIS die Spitze des Eisbergs erreichen.

Fassadenklettern

Beim Fassadenklettern geht es darum, an der Außenwand eines Gebäudes hochzuklettern. Meist sind es Einbrecher, die sich so über ein höher gelegenes Fenster Zutritt zum Haus verschaffen wollen.

Probe: Fassadenkletterei wird als Erfolgsprobe gewürfelt, die QS zeigt an, wie schnell ein Held es schafft, die Fassade zu erklimmen.

Handlung	Modifikator
Gute Griffmöglichkeiten an der Fassade	+1 bis +3
Eine typische Häuserfassade	+/-0
Nur an wenigen Stellen gibt es Fenster, geschweige denn einen Fenstersims	-1 bis -3

Beispiel: Noch fehlt Bruder Hilbert ein Beweis, aber er vermutet hinter der Gemüsehändlerin Ishkra Mutterkorn eine Paktiererin der Mishkara. Er will Beweise suchen und versucht in der Nacht, an ihrem Haus hochzuklettern, um durch ein Fenster einzusteigen.

Die Meisterin hat ihre Zweifel, dass Bruder Hilbert das schafft, und verlangt eine Probe auf Klettern (Fassadenklettern). Durch Dunkelheit und wenige Griffmöglichkeiten an der Fassade ist die Probe um 4 erschwert. Wider Erwarten gelingt Hilberts Spieler eine QS von 1.

Körperbeherrschung

Akrobatik

Mittels Akrobatik kann ein Held beispielsweise einen Handstand ausführen oder einen Flickflack schlagen. Alle akrobatischen Leistungen, die nicht unter eines der anderen Anwendungsgebiete eingeordnet werden können (also z.B. nicht das Gehen auf einem Hochseil; das wäre Balance), fallen unter dieses Anwendungsgebiet.

Probe: Normalerweise werden Proben als Erfolgsproben abgelegt und die QS geben an, wie gut und/oder schnell das Kunststück ausgeführt wurde.

Handlung	Modifikator
Einfache Turnübungen ausführen	+3
Ein Rad schlagen	+1
Handstand ausführen	+/-0
Sich an Seilen im Zirkus schwingen	-1
Mehrfachflickflack durchführen	-3

Beispiel: Carolan möchte eine Gruppe Gaukler beeindrucken und versucht sich an einer Demonstration seiner akrobatischen Künste. Er möchte vor ihnen möglichst lange auf den Händen laufen und danach ein Rad schlagen.

Dazu muss er eine Probe auf Körperbeherrschung (Akrobatik) ablegen. Die Meisterin erschwert die Probe um 1, da er zwei Kunststücke miteinander kombinieren will. Carolans Spielerin schafft tatsächlich eine QS von 5 und die Gaukler sind schwer beeindruckt.

Balance

Das Anwendungsgebiet *Balance* kommt immer dann ins Spiel, wenn es darum geht, dass ein Held das Gleichgewicht behalten soll, um einen Sturz zu vermeiden. Dies kann auf schwankenden Schiffen eine Rolle spielen, aber auch ein Artist auf einem Hochseil muss seine Balance bewahren können.

Probe: Meist wird bei Balance eine Erfolgsprobe verlangt und die QS geben Auskunft darüber, wie gut ein Held sich dabei anstellt oder wie schnell er z.B. über das Hochseil geht. Für jede QS nach der ersten schafft es der Held, 5 % Zeit beim Überqueren der Strecke einzusparen.

Handlung	Modifikator
Einen mittleren Balken überqueren	+3
Einen dünnen Balken überqueren	+1
Bei einem Sturm auf einem Schiff auf den Beinen bleiben	+/-0
Auf einem Hochseil balancieren	-1
Auf einem dünnen Hochseil balancieren	-3

Beispiel: Die Heldengruppe steht am Ufer eines reißenden Flusses. Layariel hat sich entschieden, auf einem über dem Fluss gespannten Seil auf die andere Seite zu wechseln.

Der Meister verlangt von Layariels Spieler eine Probe auf Körperbeherrschung (Balance), die aufgrund der Schwierigkeit um 2 erschwert ist. Layariels Spieler erzielt dennoch eine QS von 2, sodass Layariel zwar Mühe hat, auf die andere Flussseite zu gelangen, aber es nach einer Weile schafft.

Entwinden

Wenn sich ein Held in einem Netz verfangen hat, oder er durch jemanden gefesselt wurde, dann kann er versuchen, sich mittels *Entwinden* zu befreien.

Probe: Die Probe wird in der Regel als Sammelprobe abgelegt. Durch das Talent *Fesseln* kann man es einem Gefangenen schwieriger machen, sich zu befreien. Die QS der Probe auf *Fesseln* verringern die Anzahl der erlaubten Versuche, die bei der Sammelprobe genutzt werden dürfen, um 1 pro QS (siehe **Regelwerk** Seite 189).

Handlung	Modifikator
Sich befreien	+/-0

Beispiel: Arbosch wurde von einer Bande Goblins gefangen und versucht sich zu befreien.

Die Spielleiterin entscheidet, dass der Spieler von Arbosch dazu eine Probe auf Körperbeherrschung (Entwinden) ablegen muss. Da einer der Goblins das Talent *Fesseln* benutzt hat, um die Fessel sicherer zu machen, und dabei 2 QS erzielte, muss Arboschs Spieler bei der Sammelprobe auf 2 Versuche verzichten und hat statt der üblichen 10 Versuchen nur noch 8 zur Verfügung.

Kampfmanöver

Während eines Kampfes kann es vorkommen, dass ein Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) ablegen muss. Dieses Anwendungsgebiet kommt z.B. vor, wenn ein Held eine vorteilhafte Position im Kampf einnehmen will (siehe **Regelwerk** Seite 238).

Probe: Abgelegt werden Proben auf dieses Anwendungsgebiet meist als Erfolgsproben. Eventuell spielen die QS eine Rolle, um zu bestimmen, wie schnell der Abenteurer die Handlung durchgeführt hat.

Handlung	Modifikator
Bei einer Verletzung des Reittiers im Sattel bleiben	-1 je 5 volle SP, die gegen das Reittier verursacht wurden

Beispiel: Während eines Kampfes in einem Gasthaus versucht Geron, in eine vorteilhafte Position zu gelangen. Er ist umringt von Schurken und möchte auf einen Tisch springen.

Die Meisterin verlangt von Geron's Spielerin eine Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver). Dem Spieler gelingt die Probe und so schafft er es mit einem beherzten Sprung auf den Tisch.

Laufen

Durch Proben auf *Körperbeherrschung* (Laufen) kann ein Held versuchen, möglichst schnell zu rennen. Laufen spielt vor allem bei Verfolgungsjagden zu Fuß eine wichtige Rolle (siehe **Regelwerk** Seite 349). Dieses Anwendungsgebiet kann aber auch einfach nur dazu dienen, festzustellen, wie schnell ein Held eine Strecke läuft.

Probe: Beim *Laufen* werden in der Regel Erfolgsproben genutzt, um bei Verfolgungsjagden die Distanz zu erhöhen.

Handlung	Modifikator
Guter Boden zum Laufen	+1 bis +3
Boden von durchschnittlicher Qualität	+/-0
Schlechter Boden zum Laufen	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban verfolgt einen Dieb, der aus ihrer Privatsammlung ein Buch gestohlen hat. Da sie momentan über keine Astralkraft verfügt, muss sie den Dieb auf herkömmliche Weise verfolgen: zu Fuß.

Um zu sehen, ob es ihr gelingt, wendet der Meister die Regeln zu Verfolgungsjagden an.

Springen

Um die Sprungreichweite eines Helden zu prüfen, gibt es während eines Abenteuers genug Gelegenheiten. Das Anwendungsgebiet *Springen* beeinflusst die Sprungreichweite bei Sprüngen über Häuserdächer und Erdspalten (siehe **Regelwerk** Seite 349) oder kommt beim Vermeiden von Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340) zum Einsatz.

Probe: Körperbeherrschung (Springen) wird üblicherweise als Erfolgsprobe gewürfelt. Mit den QS kann die Sprungreichweite bestimmt oder der Schaden durch Stürze verringert werden.

Handlung	Modifikator
Zeit, um Sprung zu planen	+1 bis +3
Sprung mit kleinem Anlauf	+/-0
Sprung überrascht Helden, intuitiver Sprung	-1 bis -3

Beispiel: Bei einer Verfolgungsjagd über den Dächern Garethts muss Bruder Hilbert von Dach zu Dach springen. Unglücklicherweise ist er einmal zu kurz gesprungen und stürzt herunter.

Die Meisterin möchte, dass der Spieler von Hilbert eine Probe auf Körperbeherrschung (Springen) ablegt, um den Schaden zu verringern, den Hilbert durch den Sturz erleiden würde.

Kraftakt

Drücken & Verbiegen

Mittels des Anwendungsgebiets *Drücken & Verbiegen* kann der Held seine Kraft einsetzen, um einen Felsbrocken zu verschieben, eine Eisenstange zu verbiegen oder seine Kraft mit jemand anderem beim Armdrücken zu messen.

Probe: Eine Probe kann als Erfolgsprobe gewürfelt werden oder als Vergleichsprobe. Bei der Erfolgsprobe geben die QS die Schnelligkeit und den Erfolg des Vorhabens an, beim Einsatz gegen einen Konkurrenten ist eine Vergleichsprobe der bessere Weg.

Handlung	Modifikator
Ein halbwegs weiches Material verbiegen	+3
Eine 100 Stein schwere Kugel auf gerader Fläche bewegen	+1
Armdrücken	+/-0
Hufeisen verbiegen	-1
Eine 200 Stein schwere Kugel gegen eine Steigung hochdrücken	-3

Beispiel: In der Taverne Krakenkönig tritt Geron gegen den unbesiegteten Korlof Knochenbrecher im Armdrücken an.

Für den Meister steht fest, dass nur eine Vergleichsprobe auf Kraftakt (Drücken & Verbiegen) entscheiden kann, wer besser ist. Geron's Spielerin erreicht bei der Probe eine QS von 1, der Knochenbrecher eine von 4. Klare Angelegenheit, Knochenbrecher gewinnt.



Eintreten & Zertrümmern

Will ein Held etwas durch Muskelkraft zerstören, dann ist fast immer das Anwendungsgebiet *Eintreten & Zertrümmern* die richtige Wahl. Egal, ob es dabei um das Eintreten einer Tür oder das Zerbrechen einer Kokosnuss geht, dieses Anwendungsgebiet ist das geeignete Mittel.

Probe: Üblicherweise reicht eine Erfolgsprobe aus, die darüber entscheidet, wie gut und schnell ein Held das Objekt knackt.

Handlung	Modifikator
Einem Stuhl zertrümmern	+3
Eine dünne Tür eintreten	+1
Eine verschlossene Tür eintreten	+/-0
Eine verstärkte Tür eintreten	-1
Einen Backstein zerschlagen	-3

Beispiel: Eine Tür versperrt Carolan, Mirhiban und Layariel den Weg. Alle drei sind nicht die stärksten, aber ihre Gefährten sind nicht da, also erklärt sich Mirhiban bereit, einen Versuch zu starten, die Tür einzutreten.

Die Meisterin verlangt von Mirhibans Spieler eine Probe auf Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern). Mit einem FW von 0 in Kraftakt wird das eine schwierige Angelegenheit. Aber das Glück ist dem Spieler hold. Er schafft die Probe genau und hat damit eine QS von 1. Die Tür geht nach zwei, drei Tritten von Mirhiban tatsächlich auf.

Stemmen & Heben

Ein klassisches Gebiet für das Talent *Kraftakt* ist das *Heben & Stemmen* von schweren Lasten. Mit diesem Anwendungsgebiet kann ein Held kurzfristig das Gewicht, das er anheben kann, erhöhen (siehe **Regelwerk** Seite 348).

Probe: Zum Einsatz ist meist eine Erfolgsprobe von Nöten. Die QS erhöhen das zusätzliche Gewicht, das gehoben werden kann, um QS x 5 Stein.

Handlung	Modifikator
Eine leichte Truhe stemmen (15 Stein)	+3
Ein leichtes Gewicht tragen (25 Stein)	+1
Mittelschweren Stein anheben (50 Stein)	+/-0
Großen Stein anheben (100 Stein)	-1
Schweres Gewicht stemmen (150 Stein)	-3

Beispiel: Arbosch muss bis an seine Grenzen gehen, um den sagenhaften Stein der Schwere anzuheben.

Der Spieler würfelt eine Probe auf Kraftakt (Heben & Stemmen), um durch die QS die Menge an Stein, die Arbosch anheben kann, noch zu erhöhen. Der Spieler erzielt eine QS von 4, was zusätzlichen 40 Stein entspricht. Das reicht genau, um den Stein der Schwere über den Kopf zu heben.

Ziehen & Zerren

Das Ziehen stellt im Grunde das Gegenteil des Drückens dar. Der Held setzt seinen Körper und seine ganze Kraft ein, um etwas zu sich zu ziehen, oder etwas von sich wegzuzerren.

Probe: Beim Tauziehen kann das Anwendungsgebiet als Vergleichs- oder Gruppenvergleichsprobe eingesetzt werden. Ist ein einzelner Held mit *Ziehen & Zerren* beschäftigt, reicht eine Erfolgsprobe aus, um mit den QS die Schnelligkeit zu bestimmen.

Handlung	Modifikator
Ein Hemd durchreißen	+3
Eine verklemmte Tür aufreißen	+1
Einen Seil-Zieh-Wettbewerb austragen	+/-0
Einen Gefährten festhalten, der in einen Abgrund zu stürzen droht	-1
Einen Mast mit einem Seil aufrichten	-3

Beispiel: Arbosch und Geron haben in den letzten Monaten am Tauziehen großes Vergnügen entwickelt. Beide haben ihre eigene kleine Dorfmansschaft zusammengestellt, um sie beim nächsten Fest nicht nur im Dorftanz gegeneinander antreten zu lassen. Zunächst wollen sie aber untereinander die Kräfte messen und ziehen in entgegengesetzte Richtung an einem Seil.

Die Vergleichsprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) ergibt 1 QS für Geron, 2 QS für Arbosch. Für beide kein guter Tag, aber Arbosch gewinnt.

Reiten

Kampfmanöver

Während eines Reiterkampfs kann es zu Proben auf das Talent *Reiten* kommen. Dies kann z. B. geschehen, wenn der Meister überprüfen will, ob das Pferd den Reiter abschüttelt, wenn es verletzt wird, oder ob es einem Befehl folgt. In diesen Fällen kommt das Anwendungsgebiet *Kampfmanöver* zum Einsatz.

Probe: Bei *Reiten (Kampfmanöver)* wird eine Erfolgsprobe gewürfelt. Das Anwendungsgebiet kommt auch häufiger zum Einsatz, wenn man seinem Reittier einen Befehl gibt.

Handlung	Modifikator
Kampfmanöver durchführen	+/-0

Beispiel: Geron's Reittier ist im Kampf verletzt worden. Aus diesem Grund muss überprüft werden, ob er vom Pferd fällt oder nicht.

Die Meisterin von Geron's Spielerin möchte deshalb, dass eine Probe auf Reiten (Kampfmanöver) abgelegt wird. Für je 5 volle SP ist die Probe um 1 erschwert. Das Pferd hatte 12 SP bekommen, sodass die Probe um 2 erschwert ist. Geron's Spielerin schafft die Probe aber und so bleibt Geron im Sattel.

Langstreckenreiten

Beim *Langstreckenreiten* versucht der Held, eine große Strecke von vielen Meilen möglichst schnell zurückzulegen.

Probe: Als Probe wird meistens eine Erfolgsprobe verlangt. Je mehr QS erzielt werden, desto schneller gelingt es, den Zielort zu erreichen. Jede QS nach der ersten verkürzt die Reisezeit um 5 %.

Handlung	Modifikator
Rückenwind	+1 bis +3
Einfaches Langstreckenreiten	+/-0
Starker Gegenwind	-1 bis -3

Beispiel: Layariel möchte mit ihrem Pferd Sternenschweif möglichst schnell wieder zurück nach Gareth reiten.

Der Spielleiter entscheidet, dass Layariels Spieler dazu eine Probe auf Reiten (Langstreckenreiten) ablegen muss. Jede QS spart nach der ersten 5 % der Zeit, die Layariel für den Ritt brauchen würde, wenn sie es gemächlich angehen lassen würde.

Springreiten

Büsche, Erdspalten und andere Hindernisse – manchmal muss ein Reiter sein Reittier dazu bringen, über etwas drüber zu springen. Falls dies der Fall ist, wird die Probe auf das Anwendungsgebiet *Springreiten* abgelegt. Der Reiter muss hier Geschwindigkeit, Anlaufstrecke und das Reittier selbst berücksichtigen, um Erfolg zu haben.

Probe: Um ein einzelnes Hindernis zu überspringen, ist eine Erfolgsprobe notwendig. Je mehr QS erzielt wurden, desto besser ist das Reittier gesprungen. Als Faustregel gilt, dass 1 QS nach der ersten das Tier 5 % weiter oder höher springt als ohne größere Kraftanstrengung.

Handlung	Modifikator
Niedriges oder leichtes Hindernis	+1 bis +3
Normales Hindernis	+/-0
Hohes oder schweres Hindernis	-1 bis -3

Beispiel: Layariel ist eine hervorragende Reiterin und sie will ein Hindernis mit ihrem Pferd Sternenschweif überspringen. Der Meister verlangt eine Probe auf Reiten (Springreiten) erschwert um 1. Die Probe gelingt Layariels Spieler ohne Schwierigkeiten und so hat die Elfe das Hindernis mit ihrem Pferd überwunden.

Verfolgungsjagden

Immer, wenn es darum geht, ob es einem Reiter gelingt, einen anderen Reiter einzuholen oder abzuschütteln, kommt das Anwendungsgebiet *Verfolgungsjagden* ins Spiel.

Probe: Im Grunde muss ein Spieler mehrere Erfolgsproben ablegen, die ähnlich wie eine Sammelprobe funktionieren und dazu dienen, die Distanz pro Runde zu verkürzen (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Handlung	Modifikator
Gute Bodenverhältnisse	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Bodenverhältnisse	-1 bis -3

Beispiel: Layariel möchte auf ihrem Pferd einen flüchtenden Ork auf seinem Pony einholen.

Der Spielleiter entscheidet, dass hier die Regeln für *Verfolgungsjagden* eingesetzt werden und Layariel wird mehrere Proben auf Reiten (Verfolgungsjagden) ablegen müssen (siehe Seite 27). Am Ende wird Layariel entweder den Ork eingeholt haben, oder der Schwarzpelz hat sie abgeschüttelt.



Schwimmen

Kampfmanöver

Auch im Wasser kann es vorkommen, dass ein Held sich seiner Haut erwehren muss. Um beispielsweise in eine vorteilhafte Position während einer Auseinandersetzung zu gelangen, kann eine Probe auf Schwimmen (Kampfmanöver) wichtig sein.

Probe: Fast immer wird eine Probe auf dieses Anwendungsgebiet durch eine Erfolgsprobe dargestellt.

Handlung	Modifikator
Kampfmanöver durchführen	+/-0

Beispiel: Layariel muss unter Wasser gegen einen riesigen Fisch kämpfen. Sie ist momentan in einer ziemlich ungünstigen Situation und will sich mit einer Probe auf Schwimmen (Kampfmanöver) in eine vorteilhafte Position bringen.

Ihre Spielleiterin verlangt von ihr dementsprechend eine Probe auf das Talent mitsamt Anwendungsgebiet. Die Probe gelingt und so ist Layariel nun in einer (regeltechnisch) vorteilhaften Position.

Langstreckenschwimmen

Wenn der Held eine lange Strecke im Wasser zurücklegen wollen, z.B. um von einer einsamen Insel zum Festland zu schwimmen, das immerhin mehrere Meilen entfernt ist, dann kommt das Anwendungsgebiet Langstreckenschwimmen ins Spiel.

Probe: Meist reicht eine Erfolgsprobe aus und die QS geben an, ob der Held die Strecke in kürzerer Zeit überwinden kann. Jede QS nach der ersten kann die Zeit um 5 % verkürzen.

Handlung	Modifikator
Ruhige See	+1 bis +3
Wenige Wellen	+/-0
Starker Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Layariel ist eine hervorragende Schwimmerin und versucht von ihrem untergehenden Ruderboot schwimmend die Küste zu erreichen.

Keine einfache Aufgabe, der Meister verlangt eine um 1 erschwerte Probe auf Schwimmen (Langstreckenschwimmen). Layariels Spieler schafft die Probe ohne Schwierigkeiten mit 4 QS und der Meister entscheidet, dass Layariel pro QS nach der ersten 5% weniger an Zeit braucht, um die Strecke zurückzulegen.

Tauchen

Auch das Tauchen wird über eine Probe auf Schwimmen dargestellt. Das Anwendungsgebiet kommt immer zum Einsatz, wenn der Held die Wasseroberfläche verlässt und tiefer in das feuchte Nass eintaucht.

Probe: Tauchen wird als eine Erfolgsprobe abgehandelt. Jede QS erhöht dabei die Zeit, die ein Held die Luft anhalten kann, um 30 Sekunden.

Handlung	Modifikator
Ruhige See	+1 bis +3
Wenige Wellen	+/-0
Starker Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva möchte eine kurze Strecke tauchen, um in eine untermeerische Grotte zu gelangen.

Tjalvas Spielerin muss eine Probe auf Schwimmen (Tauchen) ablegen und schafft 2 QS. Das reicht gerade so, denn die Höhle ist etwas weniger als 1 Minute entfernt.

Verfolgungsjagden

Auch schwimmend oder tauchend kann es gelegentlich zu Verfolgungsjagden kommen. Mittels dieses Anwendungsgebiets wird überprüft, ob ein Held die Distanz zu seinem Ziel oder seinem Verfolger vergrößern kann.

Probe: Der Spieler muss bei Verfolgungsjagden mehrmals Erfolgsproben würfeln, die ähnlich wie eine Sammelprobe funktionieren (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Handlung	Modifikator
Ruhige See	+1 bis +3
Wenige Wellen	+/-0
Starker Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert wird von einem flinken Goblin beim Schwimmen in einem See verfolgt.

Die Spielleiterin entscheidet, dass es Zeit für eine Verfolgungsjagd ist, und Hilberts Spieler muss entsprechend den Regeln für Verfolgungsjagden mehrere Proben auf Schwimmen (Verfolgungsjagden) ablegen.

Wassertreten

Das Anwendungsgebiet Wassertreten dient dazu, sich an der Wasseroberfläche zu halten. Es wird vor allem dann eingesetzt und spielt eine wichtige Rolle, wenn sich der Held schon sehr lange im Wasser befindet oder die See unruhig ist und er darum kämpfen muss, nicht weggespült zu werden.

Probe: Um sich über Wasser zu halten, ist eine Erfolgsprobe notwendig. Jede QS steht für 30 Minuten, die ein Held über Wasser bleiben kann, ohne unterzugehen.

Handlung	Modifikator
Ruhige See	+1 bis +3
Wenige Wellen	+/-0
Starker Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert ist aus Versehen in einen Brunnen gefallen und ruft um Hilfe.

Um nicht unterzugehen, muss sein Spieler eine Probe auf Schwimmen (Wassertreten) ablegen. Er schafft 1 QS, sodass Hilbert zumindest 30 Minuten bleiben.

Selbstbeherrschung

Folter widerstehen

Der Folter zu widerstehen vermögen nicht viele Menschen. Durch Schmerz und geistige Beeinflussung kann ein Folterknecht fast jeden zum Reden bringen. Das Anwendungsgebiet *Folter widerstehen* schützt einen Helden davor, durch Folter einzuknicken.

Probe: Üblicherweise wird eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Folter)* und *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* abgelegt.

Handlung	Modifikator
Folter widerstehen	+/-0

Beispiel: Layariel wurde von dem Schwarzmagier Sindar gefangen, der sie nun foltert, um zu erfahren, wo die übrigen Helden sind.

Der Meister entscheidet sich für eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Folter)* und *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)*. Für Sindar erzielt der Meister 1 QS, Layariels Spieler erzielt 2 QS. Somit hält die Elfe dicht.

Handlungsfähigkeit bewahren

Sollte ein Held durch Schmerzen den Status *Handlungsunfähig* erleiden, kann er durch eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* weiterhin handeln, da es ihm gelungen ist, die Schmerzen zu unterdrücken.

Probe: Bei diesem Anwendungsgebiet reicht eine Erfolgsprobe aus, um über Gelingen oder Misslingen zu entscheiden.

Handlung	Modifikator
Handlungsfähigkeit bewahren	+/-0

Beispiel: Arbosch hat vier Stufen des Zustands Schmerz erlitten und damit den Status *Handlungsunfähig erhalten*, versucht aber seine *Handlungsfähigkeit* zu bewahren.

Sein Spieler legt also eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ab. Sie misslingt und Arbosch ist so gut wie außer Gefecht.

Störungen ignorieren

Wann immer ein Zauberer oder Geweihter abgelenkt wird, kann es passieren, dass seine Zaubersprüche oder Liturgien fehlschlagen. Bei länger dauernden Handlungen wird so die Konzentration unterbrochen.

Dies kann z. B. geschehen, wenn der Held verletzt wird oder jemand ihm auf die Schulter tippt.

Probe: Die Probe wird üblicherweise als Erfolgsprobe abgelegt. Mehr zu den Ablenkungen siehe **Regelwerk** Seite 257.

Handlung	Modifikator
Leichte Störung ignorieren	+1 bis +3
Einfache Störung ignorieren	+/-0
Schwere Störung ignorieren	-1 bis -3

Beispiel: Rowena war gerade dabei einen Zauberspruch zu wirken, als sie von einem Ork angegriffen und verletzt wurde. Um den Zauberspruch nicht abubrechen, muss die Spielerin Rowenas eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen, die um 2 erschwert ist.

Singen

Bardenballade

Das Anwendungsgebiet *Bardenballade* umfasst beim Talent *Singen* alle Lieder, die ein Barde bei seinen Auftritten vorträgt.

Probe: Die Probe wird in der Regel als Erfolgsprobe abgelegt und die QS geben an, wie gut der Held gesungen hat. Es kann aber, gerade bei einem Bardenwettstreit, häufig auch zu Vergleichsproben kommen.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Layariel besitzt eine liebliche Stimme. Am Hofe des Barons von Hinterhirschfurten hat sie deshalb der Barde Briegel von Buschbrot herausgefordert.

Layariels Spieler soll eine Vergleichsprobe auf *Singen (Bardenballade)* ablegen, der Meister würfelt auf das gleiche Talent mit dem gleichen Anwendungsgebiet für Briegel. Layariels Spieler erzielt eine QS von 5, Briegel eine von 1. Layariel singt so gut, dass alle Bewohner der Burg ihrer Stimme lauschen.

Choral

Der Choral ist ein kirchlicher Gesang, der die Götter ehren soll und den der Aventurier meistens in einem Tempel oder einem Kloster hören kann. Nicht jeder Geweihte ist ein begabter Sänger und nicht in jeder Kirche spielen Choräle eine Rolle, doch in einigen gehört der Gesang zu einer Messe dazu.

Probe: Geprobt wird ein Choral durch eine Erfolgsprobe, die Auskunft über die Qualität des Gesangs gibt.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Es ist Herbst und Bruder Hilbert möchte voll Stolz verkünden, dass alle Bauern ihr Bestes gegeben haben, damit es eine gute Ernte wird. Im Perainetempel haben sich einige Akoluthen versammelt, die mit Hilbert gemeinsam einen Choral zu Ehren Peraines anstimmen wollen.

Der Spielleiter möchte, dass Hilberts Spieler eine Probe auf Singen (Choral) ablegt, um zu demonstrieren, wie gut Hilbert sich anstellt. Überraschenderweise schafft der Spieler (dank Schicksalspunkten) eine QS von 3. Hilbert kann durch seine wundervolle Tenorstimme beeindrucken.

Chorgesang

Möchten mehrere Personen gemeinsam singen, dann fällt dies unter das Anwendungsgebiet *Chorgesang*.

Probe: Als Probe dient eine Gruppenvergleichs- oder Gruppensammelprobe, je nachdem, ob zwei Chorgruppen sich miteinander messen oder nicht. Die QS bestimmen die Qualität des Gesangs.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Rowena, Tjalva und Geron wurden von Bruder Hilbert überredet, gemeinsam in einem Chor aufzutreten. Nach ein paar Übungen glauben die Helden, dass sie den bevorstehenden Auftritt auf der Bühne überstehen werden, ohne sich zu blamieren. Alle drei Helden legen Proben für die Gruppensammelprobe ab. Rowena gelingt es, 2 QS zu erzielen, Geron nur QS 1, aber Tjalva gibt alles und mit ihrer kräftigen Stimme überragt sie wie mit ihrer Körpergröße alle und erzielt 4 QS. Zusammen haben die Helden 7 QS erzielt und damit einen passablen (Teil-)Erfolg erzielt.

Sprechgesang

Unter dem aventurischen Sprechgesang versteht man eine Ausdrucksform, die vor allem in Opernhäusern vorkommt. Opernvorstellungen erzählen eine Geschichte und der dazugehörige Gesang erinnert manchmal stark an eine gesungene Erzählung.

Probe: Als Probe reicht eine Erfolgsprobe aus. Mit Hilfe der QS kann man ermessen, wie gut der Sprechgesang war.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Nach vielen Jahren ist es endlich soweit. Einer von Tjalvas größten Wünschen geht in Erfüllung und sie kann in der Vinsalter Oper ihr Gesangstalent zum Besten geben. Um die Zuhörer zu beeindrucken, muss eine Probe auf Singen (Sprechgesang) ablegen. Tjalvas Spilerin schafft ungläubliche 5 QS und erhöht diese mit dem Einsatz eines Schicksalspunktes auf QS 6. Die Menge kann nicht anders, als ihr für den Vortrag minutenlang zu huldigen.

Sinnesschärfe

Hinterhalt entdecken

Das Anwendungsgebiet *Hinterhalte entdecken* betrifft ausschließlich Situationen, in denen den Helden ein Hinterhalt gelegt wurde und sie eine Chance haben, diesen zu entdecken. Auch wenn je nach Situation die Anwendungsgebiete *Suchen* oder *Wahrnehmen* in Frage kommen würden, gilt bei Hinterhalten immer dieses Anwendungsgebiet (siehe **Regelwerk** Seite 237).

Probe: Um festzustellen, ob ein Hinterhalt erfolgreich war oder nicht, wird eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* gewürfelt. Erschwernisse durch Sichtmodifikatoren kommen bei diesem Vergleich nur als Modifikatoren bei demjenigen vor, der den Hinterhalt entdecken will.

Handlung	Modifikator
Held konzentriert	+1
Keine speziellen Umstände	+/-0
Held abgelenkt	-1

Beispiel: Eine Räuberbande will Geron überfallen und hat auf einem Waldweg einen Hinterhalt gelegt.

Um herauszufinden, ob Geron den Hinterhalt bemerkt, verlangt die Meisterin von Geron's Spieler eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* und *Verbergen (sich Verstecken)*. Geron's Spieler erzielt QS 4, die Meisterin für die Räuber nur QS 2.

Suchen

Wenn ein Held aktiv etwas untersucht, sei es ein Raum, in dem er eine Geheimtür vermutet, oder eine Person, von der er glaubt, dass sie irgendwo eine Trickwaffe am Körper verborgen hat, dann ist das Anwendungsgebiet *Suchen* gefragt. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Held etwas sehen, riechen, hören oder ertasten muss. Der Unterschied zum Anwendungsgebiet *Wahrnehmen* ist der aktive Vorgang des Suchens.

Probe: Es kann sowohl Vergleichsproben zwischen *Sinnesschärfe (Suchen)* und beispielsweise *Verbergen (sich Verstecken)* geben, als auch Erfolgs- oder Sammelproben in Frage kommen.

Handlung	Modifikator
Held konzentriert	+1
Keine speziellen Umstände	+/-0
Held abgelenkt	-1

Beispiel: Geron befindet sich in dem Verlies des Schwarzmagiers Sindar. Durch Gerüchte ist er darauf gestoßen, dass sich in einer der Zellen des Verlieses ein geheimer Ausgang befinden soll. Geron, der nicht darauf warten will, dass Sindar ihn in eine Chimäre verwandelt, beginnt zu suchen.



Die Meisterin möchte von Gerons Spielerin, dass sie eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) ablegt, erschwert um 3. Die Spielerin erzielt eine QS von 2 und findet den Geheimgang, denn glücklicherweise war der Zugang tatsächlich in Gerons Zelle verborgen.

Wahrnehmen

Während das Anwendungsgebiet *Suchen* aktiv betrieben wird, gilt *Wahrnehmen* immer dann, wenn der Held etwas bemerken könnte, ohne dass er aktiv danach sucht. Seine Aufmerksamkeit ist auf etwas anderes gerichtet, aber durch *Wahrnehmen* bemerkt er dennoch, dass etwas vor sich geht, oder er entdeckt eine Spur, ohne dass er danach gesucht hat. Ausnahmen hiervon sind Hinterhalte, da diese ein eigenes Anwendungsgebiet aufweisen.

Probe: Als Proben kommen sowohl Erfolgsproben als auch Vergleichsproben in Frage.

Handlung	Modifikator
Held konzentriert	+1
Keine speziellen Umstände	+/-0
Held abgelenkt	-1

Beispiel: Während die Helden ein Höhlensystem erforschen, kommen sie an einer Stelle vorbei, wo in der Wand magische Symbole eingeritzt sind. Keiner der Helden untersucht aktiv die Wände, da sie sich vor allem auf den rutschigen Weg konzentrieren. Dennoch besteht die Möglichkeit, dass sie etwas entdecken könnten.

Durch eine Probe auf Sinnesschärfe (*Wahrnehmen*) erschwert um 3 (wegen der Dunkelheit und der Ablenkung durch den schwierigen Untergrund) überprüft die Meisterin, ob einer der Abenteurer etwas bemerkt. Alle Proben, bis auf die, die Layariels Spieler abgelegt hat, misslingen. Der Spieler hat zumindest QS 1 erzielt. Nur Layariel hat im Vorbeigehen die Schriftzeichen entdeckt und macht ihre Gefährten darauf aufmerksam.

Tanzen

Dorftanz

Auch wenn man denken könnte, dass es bei einem gemeinschaftlichem *Dorftanz* keine Regeln gibt, folgen Dorftänze doch einem Muster. Meist sind es sich wiederholende Bewegungen, die die Dörfler in einem großen Kreis tanzen, manchmal sind es auch Paartänze.

Probe: Der Dorftanz wird als Erfolgsprobe abgelegt. Die QS stehen dabei für den Unterhaltungswert und dafür, wie gut sich ein Held dabei angestellt hat.

Handlung	Modifikator
Guter Untergrund für den Tanz	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechter Untergrund für den Tanz	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert möchte mit gutem Beispiel vorangehen und zeigt den übrigen Helden, wie man in Weiden auf einem Dorffest tanzt.

Das ist gar nicht so leicht, also verlangt die Meisterin von Bruder Hilberts Spieler eine Probe auf *Tanzen* (*Dorftanz*). Hilbert kommt aus Weiden und ist mit der Art des Tanzes vertraut, sodass die Probe um 2 erleichtert ist. Die Probe gelingt und Bruder Hilbert erzielt eine QS von 1. Nicht überragend, aber in der Kirche der Peraine konzentriert man sich eben auf andere Fähigkeiten.

Exotischer Tanz

Unter das Anwendungsgebiet *exotische Tänze* fallen beispielsweise Schleiertänze, Tänze der aranischen Majuna oder erotische Tänze. Die Schrittfolge ist meist schwierig und außerdem sind fließende Bewegungen wichtig, damit der Tanz gut aussieht.

Probe: Fast immer wird bei einer Probe auf *Tanzen* (*exotischer Tanz*) eine Erfolgsprobe verlangt.

Handlung	Modifikator
Guter Untergrund für den Tanz	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechter Untergrund für den Tanz	-1 bis -3

Beispiel: Durch einen unglücklichen Zufall ist Mirhiban in die Sklaverei geraten, hat aktuell keine Zauberkraft und versucht nun, den Emir von Dingsdabad durch einen Schleiertanz zu beeindrucken. Sie will so sein Vertrauen gewinnen, um ihm den Schlüssel für den Harem abzunehmen, in dem sie derzeit gefangen gehalten wird.

Der Meister verlangt von Mirhibans Spieler eine Probe auf Tanzen (exotischer Tanz). Durch einen guten Wurf und den Einsatz eines Schicksalspunktes ist es dem Spieler gelungen 3 QS zu erzielen. Der Emir zeigt sich interessiert und verfolgt den Tanz mit großer Aufmerksamkeit.

Hoftanz

Höfische Tänze, z. B. die Albernande oder Quadrille, folgen festgelegten Regeln und werden vor allem, wie ihr Name schon andeutet, an Adelshöfen getanzt. Das Anwendungsgebiet *Hoftanz* kommt zur Geltung, wenn ein Held einen der klassischen Tänze am Hofe eines Grafen, Herzogs oder Fürsten tanzt.

Der Brauch ist vor allem in den Ländern Mittel- und Nordaventuriens zu finden, während bei den Tulamiden kaum Paartänze, dafür exotischere Einzeltänze vorkommen.

Probe: Eine Probe auf *Tanzen (Hoftanz)* wird meist als Erfolgsprobe abgelegt und die QS zeigen, wie gut der Tanz gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Guter Untergrund für den Tanz	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechter Untergrund für den Tanz	-1 bis -3

Beispiel: Layariel hat keine Ahnung von Hoftänzen, sondern kennt sich nur mit elfischen Ausdruckstänzen aus. Aber sie ist zu Gast am Hofe eines garetischen Grafen und gibt ihr Bestes. Immerhin hat man sie schon dazu gezwungen, ein Ballkleid anzuziehen.

Der Meister verlangt von Layariels Spieler eine Probe auf Tanzen (Hoftanz), die aber aufgrund der Fremdartigkeit der Tanzregeln für Elfen um 2 erschwert ist. Zu Beginn hat Layariel ein paar Schwierigkeiten, aber sie lernt schnell. Ihr Spieler erzielte bei der Probe nämlich eine QS von 2.

Kulttanz

Unter *Kulttänzen* versteht man vor allem Tänze, die zu Ehren der Götter aufgeführt werden, beispielsweise den praisosgefälligen Sonnentanz. Dies kann vom Ausdruckstanz eines experimentierfreudigen Tsageweiheten bis hin zum Regentanz eines Nivesenschamanen geht.

Probe: Die Probe wird als Erfolgsprobe abgelegt und die QS geben an, wie gut der Tanz gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Guter Untergrund für den Tanz	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechter Untergrund für den Tanz	-1 bis -3

Beispiel: Geron ist Gast in einem Rahjatempel, wo die Geweihten mit allen Gläubigen einen hübschen Tanz aufführen wollen, um der Göttin zu huldigen. Auch Geron muss das Tanzbein schwingen, obwohl es nicht seine Stärke ist.

Die Meisterin entscheidet, dass eine Probe auf Tanzen (Kulttanz) gewürfelt werden soll. Geron's Spielerin schafft es tatsächlich die Probe zu bestehen, auch wenn Geron einen FW von 0 hat.

Taschendiebstahl

Ablenkungen

Um einen Diebstahl erfolgreich durchzuführen, kommt es nicht selten auf eine gute Vorbereitung und Ablenkung des Opfers an. Mittels des Anwendungsgebietes *Ablenkungen* kann ein Held das Opfer in ein Gespräch verwickeln, einen Apfelstand auf dem Markt unauffällig umwerfen oder auf andere Weise für Ablenkungen sorgen, sodass jemand anderes leichter einen Diebstahl ausführen kann.

Probe: Dieses Anwendungsgebiet von *Taschendiebstahl* wird als Erfolgsprobe eingesetzt. Gelingt die Probe, so erschweren QS/2 die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um einen Diebstahl mittels der Anwendungsgebiete *Person bestehlen* oder *Gegenstand entwenden* zu entdecken.

Handlung	Modifikator
Vorbereitung vorhanden, günstige Gelegenheit	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Keine Zeit für Vorbereitung, alles muss schnell gehen	-1 bis -3

Beispiel: Um Carolan zu ermöglichen, einem äußerst misstrauischen Gardisten ein Beweismittel zu entwenden, versucht Tjalva für Ablenkung zu sorgen. Sie traut sich nicht zu, den Gardisten anzusprechen und ihn so abzulenken, aber sie kann auf dem Markt ein wenig für Verwirrung sorgen und z. B. einen lautstarken Streit mit einem Händler anfangen.

Die Meisterin möchte, dass Tjalvas Spielerin eine Probe auf Taschendiebstahl (Ablenkungen) ablegt. Sie schafft eine QS von 2, also wird die nachfolgende Probe für Carolan um 1 erleichtert.

Person bestehlen

Das klassische Anwendungsgebiet *Person bestehlen* sieht vor, die Geldkatze oder ein anderes lohnenswertes Ziel von jemanden zu stehlen.

Probe: Um ein Opfer erfolgreich zu bestehlen, ist eine Vergleichsprobe zwischen *Taschendiebstahl (Person bestehlen)* und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* notwendig.



Handlung	Modifikator
Ablenkung vorhanden	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Aufmerksamkeit fällt auf den Dieb	-1 bis -3

Beispiel Carolan geht in Havena seiner Berufung nach und hat auf dem Markt ein leichtes Opfer erspäht: einen alten Patrizier. Er nähert sich dem Mann unauffällig und versucht dessen Geldbeutel mit einem kleinen Messer abzuschneiden und einzustecken. Ob er Erfolg haben wird, wird eine Vergleichsprobe zwischen Taschendiebstahl (Person bestehlen) und Sinnesschärfe (Wahrnehmen) zeigen. Da der Patrizier aber gerade mit einem Händler plaudert und abgelenkt ist, ist dessen Probe um 3 erschwert. Carolans Spielerin erzielt eine QS von 3, dem Meister misslingt die Probe für den älteren Herrn.

Gegenstand entwenden

Nicht immer will ein Dieb einen Geldbeutel oder einen Brief stehlen, den jemand an seinem Körper trägt. Das Anwendungsgebiet *Gegenstand entwenden* kommt immer dann zur Geltung, wenn ein Held unbemerkt einen Notizzettel vom Tisch eines Patriziers nehmen will, von einem Stand etwas klauen oder ein Beutelchen Sternstaub gegen gewöhnliches Mehl austauschen möchte.

Probe: Um zu sehen, ob der Diebstahl gut geht, wird eine Vergleichsprobe zwischen *Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden)* und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* abgelegt.

Handlung	Modifikator
Ablenkung vorhanden	+1 bis +3
keine besonderen Umstände	+/-0
Aufmerksamkeit fällt auf den Dieb	-1 bis -3

Beispiel: In der Stube des Schwarzmagiers Sindar hat Mirhiban ein Geheimdokument ausgemacht, welches sie unbedingt erbeuten will. Leider ist sie zu Gast bei Sindar und möchte

nicht, dass er den Diebstahl bemerkt. Sie versucht es dennoch. Die Spielleiterin möchte, dass Mirhibans Spieler eine Vergleichsprobe zwischen Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden) und Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ablegt. Mirhibans Spieler gelingt die Probe zwar, erreicht aber nur eine QS von 1, während die Spielleiterin eine QS von 4 bei Sindar erzielt. Der Schwarzmagier hat Mirhibans versuchten Diebstahl also bemerkt und sie ist nun in Erklärungsnot.

Zustecken

Nicht immer geht es darum, jemanden zu bestehen. Mit *Taschendiebstahl (Zustecken)* kann ein Held jemand anderem einen kleinen Gegenstand unauffällig zustecken. Dies kann z. B. dazu dienen, einen gestohlenen Gegenstand loszuwerden und einem Komplizen zu geben, oder einem Schurken einen belastenden Beweis in die Hosentasche zu legen, ohne dass er es bemerkt.

Probe: Als Probe kommt vor allem eine Vergleichsprobe zwischen *Taschendiebstahl (Zustecken)* und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* in Frage.

Handlung	Modifikator
Ablenkung vorhanden	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Aufmerksamkeit fällt auf den Zustecker	-1 bis -3

Beispiel: Carolan will unbedingt die Geldkatze, die er dem Patrizier entwendet hat, loswerden. Er weiß, dass Arbosch über einen guten Ruf verfügt, und niemand würde den Zwerg verdächtigen, etwas mit dem Diebstahl zu tun zu haben. Also nähert er sich Arbosch und versucht, ihm unbemerkt die Geldkatze zustecken.

Der Meister verlangt von Carolans Spielerin eine Vergleichsprobe auf Taschendiebstahl (Zustecken) gegen Sinnesschärfe (Wahrnehmen) von Arboschs Spieler. Carolans Spielerin erzielt eine QS von 4, Arboschs Spieler nur eine von 1. Also hat Arbosch von dem Vorgang nichts bemerkt und Carolan rechtzeitig die Beute in Arboschs Rucksack versteckt, bevor der Patrizier das Fehlen seiner Börse bemerkt.

Verbergen

Gegenstände verbergen

Nicht immer geht es darum, sich selbst vor den Blicken anderer zu verbergen, sondern darum, Gegenstände zu verstecken, die man am Körper trägt. Mittels des Anwendungsgebiets *Gegenstände verbergen* kann ein Held eine Nahkampfwaffe der Reichweite kurz, eine Phiole oder einen ähnlich kleinen Gegenstand verstecken.

Probe: Um den Gegenstand zu bemerken, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Gegenstände verbergen)* gelingen.

Handlung	Modifikator
Gute Versteckmöglichkeiten	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechte Versteckmöglichkeiten	-1 bis -3

Beispiel: Rowena hat vor, eine Phiole mit Schlafgift an einigen Torwächtern vorbei in die Stadt zu schmuggeln. Sie versteckt die Phiole am Körper und hofft, dass die Wachen sie nicht entdecken.

Der Meister entscheidet, dass Rowenas Spielerin eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (Gegenstände verbergen)* und *Sinnesschärfe (Suchen)* der Wachen gewinnen muss. Rowena ist auch einer Tändelei mit den Wächtern nicht abgeneigt, sodass der Meister die Probe um 2 erleichtert. Am Ende hat Rowenas Spielerin QS 3, der betörte Wächter nur QS 1.

Schleichen

Wenn ein Held sich leise bei einem Einbruch durch eine Stadtvilla bewegen möchte, oder durch das Lager einer Orkbande, ohne einen der Schwarzpelze zu wecken, dann ist das Anwendungsgebiet *Schleichen* gefragt.

Probe: Immer, wenn es darum geht, ob der Held erfolgreich darin ist, sich lautlos zu bewegen, wird eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (Schleichen)* und *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* gewürfelt.

Handlung	Modifikator
Boden ist gut zum Schleichen geeignet	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Boden ist schlecht zum Schleichen geeignet	-1 bis -3

Beispiel: Am frühen Morgen ist Layariel in die Gefangenschaft von Goblins geraten. Sie sitzt angebunden an einen Pfahl mitten im Lager der Rotpelze. Die Goblins schlafen und es ist Layariel gelungen, sich loszumachen. Nun will sie lautlos das Lager verlassen. Der Meister verlangt eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (Schleichen)* und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* des einzigen halbwegs wachen Goblinwächters. Da der Goblin schläfrig ist, erhält dieser eine Erschwernis von 1. Layariels Spieler hat am Ende eine QS von 2, der Meister hat für den Goblin einen

Patzer gewürfelt, sodass dieser einschläft.

Sich Verstecken

Im Gegensatz zum Schleichen geht es beim *Verstecken* darum, einen sicheren Ort zu suchen und sich dort lautlos im Schatten zu verbergen.

Probe: Wie beim Schleichen wird das Verstecken als Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* durchgeführt.

Handlung	Modifikator
Gute Versteckmöglichkeiten	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechte Versteckmöglichkeiten	-1 bis -3

Beispiel: Carolan ist bei einem Diebstahl erwischt worden und versucht, sich in einem fremden Haus vor den Gardisten zu verstecken, die ihm auf den Fersen sind. Er betritt ein Schlafzimmer und sucht nach dem besten Versteck.

Dazu würfelt seine Spielerin eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Suchen)* der Wachen. Leider hat Carolans Spielerin Pech und die Probe misslingt, während der Meister für die Gardisten eine QS von 2 schafft. Carolan wird unter dem Bett herausgezogen und verhaftet.

Zechen

Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel

Die meisten Rauschmittel, darunter auch Alkohol, verursachen Stufen des Zustands *Betäubung*. Meistens lässt die Droge den Helden schläfrig werden, oder er bekommt Kopfschmerzen. Allerdings erleidet er keine Sinnestäuschungen. Dies wäre ein Bereich, der durch Verwirrung abgedeckt wird.

Probe: Um die Auswirkungen des Rauschmittels zu vermeiden, ist eine Erfolgsprobe notwendig. Der Spieler legt nun eine Probe auf *Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel)* ab. Jeweils 2 QS verhindern eine Stufe *Betäubung*.





Handlung	Modifikator
Mittelchen gegen Rauschmittel zu sich genommen	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Leerer Magen, süchtiger Held	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert hat zu tief ins Weinglas geschaut, sodass die Meisterin seines Spielers eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) verlangt. Es gelingt ihm, 5 QS zu erreichen, sodass er sich zum einen noch gut auf den Beinen halten kann, zum anderen am nächsten Tag keinen Wolf erleidet. Ursprünglich hätte er 2 Stufen Betäubung bekommen sollen, aber für jeweils 2 QS bei der Probe wird 1 Betäubung abgebaut.

Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel

Es gibt kaum jemanden, der freiwillig Rauschmittel zu sich nimmt, die Schmerzen verursachen. Allerdings kann es vorkommen, dass man erst nach der eigentlichen Drogenwirkung Muskelkrämpfe, Übelkeit oder Bauchschmerzen verspürt. In einem solchen Fall muss man Proben auf Zechen (Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel) einsetzen.

Probe: Der Spieler legt eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel) ab. Jeweils 2 QS verhindern eine Stufe Schmerz.

Handlung	Modifikator
Mittelchen gegen Rauschmittel zu sich genommen	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Leerer Magen, süchtiger Held	-1 bis -3

Beispiel: Nach einem Einbruch wurde Carolan von Wächtern gefangengenommen, die ihm ein Beruhigungsmittel gegeben haben, das ihn erst schläfrig machte, nach ein paar Stunden aber Schmerzen verursacht.

Um die Schmerzen weitgehend zu unterdrücken, verlangt der Meister von Carolans Spielerin eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel). Carolan würde 2 Stufen Schmerz bekommen, durch seine 3 QS ist es aber nur noch 1 Stufe, da jeweils 2 QS 1 Stufe Schmerz verhindern.

Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel


Im Gegensatz zu Betäubung oder Schmerzen sind Verwirrungszustände bei Drogen dadurch gekennzeichnet, dass der Betroffene seine Umgebung nur unklar oder verändert wahrnimmt. Dies kann mit vermeintlichen Visionen einhergehen oder schlicht und einfach ein Rauschmittel sein, was dem Helden Farben, Geräusche oder andere Dinge vorgaukelt, die einfach nicht da sind.

Probe: Der Spieler legt eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel) ab. Jeweils 2 QS verhindern eine Stufe Verwirrung.

Handlung	Modifikator
Mittelchen gegen Rauschmittel zu sich genommen	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Leerer Magen, süchtiger Held	-1 bis -3

Beispiel: Nachdem Mirhiban mit ihrem Gastgeber ein Geschäft abgeschlossen hat, wird der Handelsabschluss mit dem Rauchen einer Wasserpfeife besiegelt. Damit sie nicht in den nächsten Stunden unter Verwirrung leidet, muss ihr Spieler eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel) ablegen. Mirhiban würde 1 Stufe Verwirrung bekommen, sie erzielt nur 1 QS, also bleibt es dabei.

Verfolgungsjagden

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Verfolgungsjagden. 

Es ist fester Bestandteil eines jeden Heldenlebens, fliehende Schurken einzufangen oder selbst vor ihnen zu flüchten. In solch einem Fall kommt es zu einer Verfolgungsjagd. Die bereits vorgestellten Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 349) gestatten dabei einen einfachen und raschen Ablauf, während die im Folgenden aufgeführten Erweiterungen eine größere Detailtiefe bieten und einzelne Aspekte genauer beleuchten.

Geländetypen

Die im Rahmen einer Verfolgung erreichte Geschwindigkeit wird maßgeblich durch das vorherrschende Gelände bestimmt. Während es einem Helden zu Fuß auf offenem Gelände beinahe unmöglich ist, einen Berittenen einzuholen, kann dieser seine Vorteile im dichten Wald kaum ausspielen. Zu unterscheiden sind dabei fünf verschiedene Geländetypen.

- **Offenes Gelände:** Freiflächen behindern das Vorankommen nicht. Hindernisse sind weit und breit nicht zu sehen, während der Boden fest und eben ist. In der Natur finden sich solche Gegebenheiten nur selten und wenn, dann meist in den großen Ebenen des Nordens. Häufiger sind sie im Einflussgebiet der Zivilisation anzutreffen, so fallen beispielsweise ausgebaute, menschenleere Straßen oder große Plätze darunter. Auch die glatte Oberfläche eines Sees bei absoluter Windstille fällt darunter. Der Held mit der höchsten Geschwindigkeit ist unter solchen Bedingungen deutlich im Vorteil.
- **Gangbares Gelände:** Gelände ist dann als gangbar zu bezeichnen, wenn es das Vorankommen nur in geringem Maße behindert. Einfacher Pflanzenbewuchs in Form von Getreidefeldern fällt ebenso unter diese Kategorie wie ein leicht hügeliges, aber ansonsten offenes Terrain. Auch fahrbare, aber nicht befestigte Wege sind ihr zuzuordnen, während in Städten breite Straßen zu nennen sind. Im Wasser senkt ein leichter Wellengang die Geschwindigkeit, in der Luft eine frische Brise.
- **Normales Gelände:** Einzelne Hindernisse schränken die Möglichkeit ein, das ausgewählte Ziel zu verfolgen. Dies können Baumstümpfe oder niedrige Zäune sein, oder aber Gräben, die die Landschaft durchziehen. Trampelpfade gestatten ebenfalls nur ein eingeschränktes Vorankommen und die zahlreichen Windungen städtischer Gassen verlangsamen eine Person merklich. Das Schwimmen wird durch die Strömung eines kleineren Flusses eingeschränkt, durchschnittlicher Wind behindert beim Fliegen nicht allzu sehr.
- **Beschwerliches Gelände:** Hohe Steigungen erfordern nicht nur eine Menge Ausdauer, sondern machen auch eine rasche Verfolgung unmöglich. Enge und kaum ausgetretene Pfade, die sich durch ein Gebirge winden, hemmen die Bewegung daher ebenso

wie lichte Wälder. Auch größere Ansammlungen von Wesen, die locker beieinander stehen, stellen Hindernisse dar. Eine starke Strömung erschwert das Schwimmen und starker Wind macht die Fortbewegung in der Luft beschwerlich.

- **Schwieriges Gelände:** Zahlreiche Hindernisse hemmen das Vorankommen massiv und negieren beinahe jeden Vorteil einer höheren Geschwindigkeit. Dichtes Dornengestrüpp und undurchdringliche Wälder fallen ebenso darunter wie enge Felsspalten und eine Gasse, durch die sich Menschenmassen drängen. Im Wasser zählt hierzu eine stürmische See, die meterhohe Wellen aufwirft, während das Äquivalent in der Luft tosender Wind ist.

Gelände bei Verfolgungsjagden

Geländetyp	Effektive GS	Beispiele
Offenes Gelände	GSx2	freie Fläche, Rennstrecken, stilles Gewässer, Windstille
Gangbares Gelände	GSx1,5	Hügel, hohe Pflanzen, leichter Wellengang, leichte Brise
Normales Gelände	GSx1	Weiden, Gassen, leichte Strömung, durchschnittlicher Wind
Beschwerliches Gelände	GSx0,75	lichter Wald, Menschenansammlung, starke Strömung, starker Wind
Schwieriges Gelände	GSx0,5	dichter Wald, bevölkerte Gassen, stürmische See, tosender Wind

Fortbewegungsarten

Helden wie Gegner bewegen sich meist zu Fuß fort und die meisten Verfolgungsjagden beginnen, bevor besondere Vorbereitungen getroffen werden können. Hin und wieder stehen den beteiligten Personen jedoch Hilfsmittel zur Verfügung, während in anderen Fällen eine Verfolgung nicht an Land, sondern stattdessen im Wasser oder in der Luft stattfindet. In solchen Situationen werden die notwendigen Proben nicht auf *Körperbeherrschung (Laufen)* abgelegt, sondern stattdessen auf ein von den Umständen abhängiges Talent. Es kann durchaus vorkommen, dass sich das verwendete Talent während der Verfolgungsjagd ändert, beispielsweise wenn ein Fluss durchquert oder ein Fahrzeug erreicht wird.

- **Verfolgung auf einem Reittier:** Eine Verfolgung oder Flucht auf dem Rücken eines Tiers durchzuführen verbessert die Chancen des Einfangens bzw. Entkommens in hohem Maße. Selbst der schnellste Läufer hat keine Chance, auf flacher Ebene einem Reiter zu entweichen oder ihn einzuholen. Alle Proben der berittenen Partei werden dabei auf *Reiten (Verfolgungsjagden)* abgelegt. Es ist jedoch unmöglich, beritten *Schwieriges Gelände* zu passieren.

- **Verfolgung auf einem Fahrzeug:** Während der Flucht mit einem Ochsenkarren wenig Erfolg beschieden sein dürfte, ist die Geschwindigkeit von Kutschen und Streitwagen unübertroffen. Ebenso ist ein Vorankommen im Wasser deutlich einfacher, wenn man über ein Schiff verfügt. Beim Einsatz eines Fahrzeugs werden alle Proben einer Verfolgungsjagd je nach verwendetem Gefährt auf *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden)* oder *Fahrzeuge (Verfolgungsjagden)* abgelegt. Landfahrzeuge können lediglich in *Offenem, Gangbarem oder Normalem Gelände* verwendet werden.
- **Verfolgung im Wasser:** Selten kommt es zu einer längeren Verfolgungsjagd, bei der eine der beteiligten Parteien zum Schwimmen gezwungen wird. Sollte es doch einmal dazu kommen, werden alle Proben auf *Schwimmen (Verfolgungsjagden)* abgelegt. Mit Hindernissen hat ein Schwimmer dabei kaum zu kämpfen, dafür ist seine Geschwindigkeit aber von Strömung und Wellengang abhängig.
- **Verfolgung in der Luft:** Vermag sich ein Held in die Lüfte zu erheben, kann er alle Hindernisse am Boden ignorieren und sich zudem meist schneller bewegen als Wesen, die auf ihre Füße angewiesen sind. Auf der anderen Seite ist er den Launen des Windes ausgeliefert, die ihn ebenso behindern können wie ein schwer zu passierendes Gelände. Ein fliegender Held würfelt alle Proben einer Verfolgungsjagd auf *Fliegen (Verfolgungsjagd)*.

GS-Beispiele von Fortbewegungsmitteln

Fortbewegungsmittel	GS
Esel	11
Fliegender Teppich	14
Galeere	14
Hexenbesen	16
Hippogriff	16
Karakil-Dämon	18
Kutsche	11
Pferd	12
Ruderboot	10
Segelboot	16
Segelschiff	20

Kombination verschiedener Verfolgungsarten

Prinzipiell ist es möglich, einen Laufenden mit einem Pferd zu verfolgen, oder mit einer Kutsche einen Fliegenden. Hier muss jedoch darauf geachtet werden, dass ein Fliegender immer außerhalb der Reichweite eines am Boden befindlichen Verfolgers bleibt, Reittiere meist wesentlich mehr GS besitzen als ein Held und das Verfolgen eines Boots auf dem Meer mit den meisten Verfolgungsarten schlicht unmöglich ist.

Besondere Situationen

Jede Verfolgung resultiert entweder in einem Erfolg oder einem Misserfolg, was unterschiedliche Konsequenzen mit sich bringt. Doch neben diesen Standardfällen können

auch Situationen auftreten, die ein abweichendes Vorgehen erfordern. Ab welchem Zeitpunkt die Regeln für Verfolgungsjagden gelten, entscheidet der Meister. Es könnte z. B. passieren, dass es nach einer erfolgreichen Flucht (siehe **Regelwerk** Seite 237) zu einer Verfolgungsjagd kommt.

- **Gelungene Verfolgung:** Gelingt die Verfolgung, wird der Flüchtende eingeholt und gelangt dadurch in die Angriffsdistanz des Verfolgers. Vermag dieser ein/en Manöver/Befehl auszuführen, das oder der Bewegung und Attacke innerhalb 1 KR abhandelt (beispielsweise *Niederreiten* oder *Sturmangriff*), kann er in der KR des Einholens einen solchen Angriff ausführen. Da der Flüchtende dem Angreifer den Rücken zuwendet, gilt für ihn seine Verteidigung als um 2 gesenkt (es sei denn, er bricht die Flucht ab, siehe nachfolgende Regelung). Beherrscht der Verfolger kein solches Manöver oder möchte es nicht einsetzen, kann er stattdessen einen *Passierschlag* ausführen. Der Flüchtende kann einen Angriff in seinen Rücken natürlich abwenden, indem er die Flucht zu Beginn der KR abbricht und sich stattdessen seinem Verfolger stellt.

- **Misslungene Verfolgung:** Die grundlegende Regel ist, dass die Verfolgung misslingt, wenn der Flüchtende nach 5 KR noch nicht eingeholt wurde. Dies bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass der Verfolgte den Sichtbereich des Verfolgers verlassen haben muss. Gerade auf weiten Ebenen oder auf offener See ist die Sichtweite meist größer als die zum Entkommen nötige Distanz. Dennoch ist auch in solch einem Fall keine weitere Verfolgung möglich. Eine Ausnahme bietet ein Wechsel der Fortbewegungsmethode. Erlangt der Verfolger eine Möglichkeit, sich schneller fortzubewegen, kann eine neue Jagd begonnen werden, solange der Flüchtende noch immer zu sehen ist. Geschehen kann dies beispielsweise, wenn die Helden ihre wartenden Pferde erreichen oder durch einen Zauber beschleunigt werden.

- **Misslungene Proben:** Misslingt Verfolger oder Verfolgtem eine der Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, bleibt er nicht einfach stehen. Stattdessen kann er sich weiterhin mit seiner normalen GS fortbewegen und erhält lediglich keine Bonuspunkte durch die erreichten FP. Würfelt er hingegen einen Patzer, unterläuft ihm ein unglückliches Missgeschick. Er rutscht aus, stolpert, rennt unbedacht gegen ein Hindernis oder läuft in eine Sackgasse. Dadurch kommt er nicht nur in der laufenden KR nicht voran, sondern muss auch in der folgenden aussetzen. Meist bedeutet dies also das Ende einer Verfolgungsjagd.

• Der Meister kann natürlich entscheiden, dass eine Verfolgung länger als 5 KR andauert. Bei Verfolgungsjagden bei Schiffen wird in der Regel auch nicht von KR, sondern von jeweils 1 Stunde pro Runde ausgegangen.

- **Barrieren:** Der grundlegende Ablauf einer Verfolgungsjagd geht von einem grundsätzlich passierbaren Gelände aus, das eine Fortbewegung zwar verlangsamen, aber nicht gänzlich aufhalten kann. Ist das Glück dem Flüchtenden nicht hold, mag er sich jedoch mit einer

Barriere konfrontiert sehen, die nicht mit dem genutzten Verfolgungstalent überwunden werden kann. Dabei kann es sich beispielsweise um eine steile Wand, eine klaffende Schlucht oder eine verschlossene Tür handeln. Soll die Flucht trotzdem nicht aufgegeben werden, muss die Barriere zunächst unter Einsatz eines passenden Talents überwunden werden (beispielsweise *Klettern*, *Körperbeherrschung* oder *Schlösserknacken*). Schwierigkeit und Dauer des Überwindens hängen von der Natur der jeweiligen Barriere ab, im Normalfall ist jedoch keine gleichzeitige Distanzvergrößerung möglich. Sollte die Überwindung jedoch erfolgreich sein, stellt sich für den Verfolger möglicherweise das gleiche Problem und ermöglicht damit ein rascheres Entkommen.

Beispiel: Geron verfolgt einen Ork. Der Schwarzpelz ist aktuell 25 Schritt von Geron entfernt und steht unmittelbar vor einer 3 Schritt hohen Mauer. Um sie zu überwinden, muss er eine Probe auf Klettern (Fassadenklettern) bestehen. Sollte die Probe gelingen, ist der Ork über die Mauer. Allerdings kann er in dieser Kampfunde keine Probe ablegen, um seine Distanz zu Geron zu vergrößern. Geron kann sehr wohl eine Probe auf Körperbeherrschung (Laufen) ablegen, um die 25 Schritt Distanz zu verkürzen. Sollte dem Ork die Probe misslingen, hat er die Mauer nicht überwunden und muss es in der nächsten Runde erneut probieren. Gelingt ihm die Probe, ist er über der Mauer und Geron muss, wenn er das Hindernis erreicht hat, die Mauer ebenfalls überwinden.

- Hindernisse & Hürden:** Möglichst schnell wegzulaufen stellt keineswegs die einzige Option dar, einen Verfolger abzuschütteln. Stattdessen kann eine flüchtige Person auch versuchen, die Verfolgung zu behindern, indem sie Hürden erschafft. So kann sie beispielsweise Tische umstoßen, Türen versperren oder ein Fass in den Weg rollen. Die Durchführung eines solchen Behinderungsvorhabens kann unterschiedlich aufwendig sein.

- Einige solcher Aktionen kosten keine Aktion und können automatisch und parallel zur Verfolgung geschehen.
- Es gibt auch Vorhaben, die 1 Aktion kosten.
- Und es gibt Vorhaben, die sowohl 1 Aktion kosten, als auch eine Probe verlangen. Passende Proben, um dieses Vorhaben auszulösen, können z.B. *Kraftakt* oder *Körperbeherrschung* sein.

Die Konsequenzen eines solchen Hindernisses können für den Verfolger entweder die Opferung von 1 Aktion zur Beseitigung oder dem Umgehen des Hindernisses sein, oder er verliert bei der aktuellen Probe für die Verfolgung 1 auf seine GS.

Orientiere dich an den folgenden Beispielen:

Beispiele für Hindernisse & Methoden

Hindernisse und Methoden	Konsequenz für Verfolger	Vorhaben
Niedergeworfene Person umgehen/ überspringen	-2 GS	automatisch
Melonen von einem Basarstand auf den Weg rollen lassen	-2 GS	automatisch
Verfolger wird mit Steinchen, Datteln oder anderen kleinen Objekten beworfen	-2 GS	automatisch
Karren blockiert Weg	-2 GS	automatisch
Rollenden Fässern ausweichen	1 Aktion, Probe Körperbeherrschung	1 Aktion, Kraftakt
Passanten ausweichen	1 Aktion, Probe Kraftakt	1 Aktion, Kraftakt



Gesellschaftstalente

Bekehren & Überzeugen

Diskussionsführung

Um sich bei einer Diskussion wacker zu schlagen, die richtigen Argumente zu liefern und seinen Diskussionspartner geschickt auszuspielen – dafür verwendet man das Anwendungsgebiet *Diskussionsführung*. Es kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Held ein Streitgespräch führt. Im Gegensatz zum Einzelgespräch geht es aber nicht darum, sein Gegenüber zu bekehren, sondern von der eigenen Sichtweise zu überzeugen sowie neutrale Zuhörer zu beeindrucken.

Probe: Eine Diskussion wird als Vergleichsprobe zwischen *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* der beiden Parteien abgelegt, und derjenige, der mehr QS erzielt, hat die besseren Argumente geliefert und kann sich als Sieger betrachten.

Handlung	Modifikator
Leichte Themen, gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schwierige Themen, schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Zwischen Mirhiban und einem Maraskaner ist eine Diskussion über die Gestalt Deres entbrannt. Während ihr maraskanischer Diskussionspartner die Welt als Scheibe sieht, folgt Mirhiban der Ansicht, dass Dere eine Kugel ist.

Um zu sehen, wer die schlüssigeren Argumente hat, verlangt die Meisterin eine Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung). Beide erzielen eine QS von 3, sodass sie beide ausgezeichnet argumentieren, aber weder hat der eine den anderen überzeugt, noch gibt es einen Sieger der Diskussion.

Einzelgespräch

Wer jemanden von seiner Weltanschauung überzeugen oder zu seinem Glauben bekehren will, der kann dies über ein intensives *Einzelgespräch* tun. Anders als bei einer öffentlichen Rede kann der Diskussionsführer seine Argumente auf die Persönlichkeit seines Gegenübers anpassen, und es so leichter beeinflussen.

Probe: Um jemanden dauerhaft von einer neuen Weltansicht zu überzeugen, ist eine *Sammelprobe* notwendig. Das Opfer kann sich gegen den Versuch wehren, indem es mittels *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* ebenfalls QS ansammelt, die dann von den QS des Bekehrers abgezogen werden.

Handlung	Modifikator
Leichte Themen, gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schwierige Themen, schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Nach der Zerschlagung eines menschenopfernden Kultes wollen die Helden den letzten überlebenden Anhänger

wieder auf die Seite des Guten ziehen, und versuchen ihn zum Zwölfgötterglauben zu bekehren.

*Der Spielleiter entscheidet, dass dazu eine *Sammelprobe* auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) notwendig ist. Das Zeitintervall beträgt 1 Woche und der Held, der den Bekehrungsversuch leitet (in diesem Fall Arbosch), darf maximal 10 Proben ablegen, danach ist die *Sammelprobe* gescheitert und der Anhänger gilt als unbelehrbar. Nach jeder Probe auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) kann der Anhänger eine Probe auf Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen) ablegen, um die QS des Helden zu verringern. Nur die Netto-QS von Arboschs Spieler sind am Ende entscheidend.*

Öffentliche Rede

Rhetorisches Geschick, passende Argumente und zum richtigen Zeitpunkt seine Stimme erheben sind nur einige Faktoren, die sich überzeugend auf die Rede in der Öffentlichkeit auswirken. Das Anwendungsgebiet *Öffentliche Rede* kommt zum Einsatz, wenn beispielsweise ein Geweihter, ein Feldherr oder ein Adliger versucht, eine größere Gruppe von Menschen zu überzeugen.

Probe: Üblicherweise reicht eine einfache Erfolgsprobe aus, bei der die QS angeben, wie überzeugend der Redner war.

Handlung	Modifikator
Leichte Themen, gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schwierige Themen, schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert reist zum Dorf Alriksfurt, um einige unangenehme Neuigkeiten zu verkünden. Die Bewohner müssen dem örtlichen Tempel wegen einer Missernte höhere Abgaben leisten. Hilbert möchte aber die Menschen von der Notwendigkeit dieser Abgaben überzeugen, und auf seine Seite ziehen. Deshalb sucht er sich ein Podest auf dem Dorfplatz und spricht zu den Alriksfurtern.

Die Meisterin verlangt von Hilberts Spieler eine Probe auf Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede). Es gelingt ihm, eine QS von 5 zu erzielen. Die Dörfler werden sich in den nächsten Wochen nicht beklagen, sondern brav die Kirche unterstützen.

Betören

Anbändeln

In erster Linie setzt ein Held das Talent *Betören* dafür ein, sich an jemand anderen heranzumachen oder ihn zu verführen. Dazu ist das Anwendungsgebiet *Anbändeln* gedacht. Allerdings bedeutet das nicht zwingend, dass der Held sein Gegenüber in sein Bett locken will. Es kann ebenso sein, dass die Heldin einem Stadtgardisten schöne Augen macht, damit der Gardist nur beiläufig die

verbotene Ware kontrolliert, oder ihr einen Tipp gibt, wo sie günstig übernachten kann.

Probe: Anbändeln wird als Vergleichsprobe zwischen *Betören (Anbändeln)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* ausgeführt. Sollte die Probe gelungen sein, so sind gegen das Opfer des Anbändelns Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Betören (Liebeskünste)*, *Überreden* und *Handel (Feilschen)* um QS/2 erleichtert. Bei Misslingen sind die gleichen Talente um 2 erschwert.

Handlung	Modifikator
Verführungsoffer ist leicht zu verführen	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Verführungsoffer hat kein Interesse an der Spezies oder dem Geschlecht des Helden	-1 bis -3

Beispiel: Rowena versucht, für sich und ihre Freunde beim Wirt einen Nachlass zu erhalten. Um das zu erreichen, umschmeichelt sie den Wirt.

*Rowenas Spielerin muss eine Vergleichsprobe auf *Betören (Anbändeln)* gegen *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Wirts ablegen. Sollte sie mehr QS erzielen als der Meister für den Wirt, wird der dicke Mann hinter der Theke von seinem Preis runtergehen und die Betten seiner Herberge günstiger anbieten.*

Aufhübschen

Wer sich oder andere schminken, frisieren und verführerisch kleiden will, der wendet ebenfalls das Talent *Betören* an, allerdings geht die Probe in diesem Fall auf das Anwendungsgebiet *Aufhübschen*. Der Held weiß, wie er sich in Schale wirft, wie er sich in Szene setzen kann, sodass er auffällt und mit größerer Wahrscheinlichkeit angesprochen oder eingeladen wird.

Probe: Der Held benötigt mindestens 1 Stunde, um sich oder jemand anderen aufzuhübschen. Bei Gelingen

der Probe bekommt er für QS in Stunden eine Erleichterung von 1 auf *Bekehren & Überzeugen*, *Betören (Liebeskünste)*, *Überreden* und *Handel (Feilschen)*. Misslingt die Probe, werden Proben auf die gleichen Talente für 6 Stunden um 1 erschwert.

• Ja, man kann sich erst Aufhübschen, dann anbändeln und anschließend eine Probe auf Überreden ablegen.

Handlung	Modifikator
Passende Kleidung und Schminke	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Unpassende Kleidung und Schminke	-1 bis -3

Beispiel: Es kommt selten genug vor, dass man zu der Feier eines Herzogs eingeladen wird, und deshalb will Carolan eine gute Figur machen. Er hat sich Schminke und gute Kleidung

*besorgt, um beim Fest des Herzogs von Grangor aufzufallen. Der Spielleiter verlangt von Carolans Spielerin eine Probe auf *Betören (Aufhübschen)*, um zu sehen, wie gut es funktioniert. Carolans Spielerin misslingt die Probe, sodass der Streuner einige peinliche Fehler begeht (schlechtes Parfüm, falsche Kleidung und zu viel Schminke). Er fällt auf, aber unangenehm.*

Liebeskünste

Neben dem Anbändeln und dem Aufhübschen kann *Betören* ebenso dafür benutzt werden, um festzustellen, wie gut ein Held sich in den *Liebeskünsten* auskennt, und ob er beim rahjagefälligen Treiben erfindungsreich ist. Darunter fallen zudem die Wahl des richtigen Ortes und der richtigen Worte, um seine/n Auserwählte/n zu verführen. Aber auch das Abschleppen von willigen Personen gehört dazu.

Probe: Proben mit diesem Anwendungsgebiet werden als Erfolgsproben abgelegt. Mit den QS kann der Meister entscheiden, wie gut sich ein Held anstellt. Soll das Anwendungsgebiet zum Abschleppen eingesetzt werden, dann kann sich der Betroffene dem Verführer mittels Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* entziehen.

Handlung	Modifikator
Verführungsoffer ist leicht zu verführen	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Verführungsoffer hat kein Interesse an der Spezies oder dem Geschlecht des Helden	-1 bis -3

Beispiel: Layariel hat während ihrer Reisen die Diebin Alrika kennengelernt, zu der sie sich hingezogen fühlt. Während einer gemeinsamen Wanderung durch den Wald will die Elfe ihre Chance ergreifen und Alrika verführen. Die Diebin hat dagegen keine Einwände, aber Layariel will, dass sie sich ewig an die Liebesnacht erinnert.

*Die Meisterin verlangt deshalb von Layariels Spieler eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)*, die um 1 erschwert ist, da beide nicht der gleichen Spezies angehören, und so Missverständnisse auftreten können. Layariel erzielt 3 QS und macht damit alles richtig.*

Einschüchtern

Drohung

Das Paradebeispiel für Einschüchtern ist die *Drohung*. Dabei wird versucht, mit Worten und Gesten sein Gegenüber zu verunsichern oder mit Angst zu erfüllen. Dies können beispielsweise das wilde Auftreten eines Fjarninger-Stammeskriegers, Wortdrohungen eines Schurken oder waffenschwenkende Thorwaler sein.

Probe: Meist wird bei diesem Anwendungsgebiet eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* und *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* eingesetzt.

Handlung	Modifikator
Held hat einen besonders schlechten Ruf	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Held gilt als milde	-1 bis -3

Beispiel: Die Helden sind bei der Durchquerung eines Sumpfes auf eine Schar halbverhungelter Goblins getroffen. Tjalva erkennt sofort die Gelegenheit, die Goblins zu beeindrucken, um so einen unnötigen Kampf zu vermeiden. Sie brüllt die rotplügenden Wesen an und schwenkt ihre Waffe.

Der Meister verlangt von Tjalvas Spielerin eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern (Drohung) und Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) der Goblins. Die Spielerin erzielt QS 5, der Meisterin misslingt die Probe, sodass die Goblins vollkommen eingeschüchtert sind und sich Tjalva unterordnen.

Folter

Das Anwendungsgebiet beschäftigt sich sowohl mit seelischer wie körperlicher Folter. Folter umfasst außerdem das Wissen um den richtigen Einsatz der Folterwerkzeuge und die besten Methoden, um das Opfer zum Sprechen zu bringen.

Probe: Die abzulegende Probe ist eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern (Folter) und Selbstbeherrschung (Folter widerstehen).

Handlung	Modifikator
Held hat einen besonders schlechten Ruf	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Held gilt als milde	-1 bis -3

Beispiel: Geron ist ein Ork in die Hände gefallen, von dem er eine wichtige Information braucht: den Aufenthaltsort eines entführten Kindes. Er ist zwar kein Foltermeister, aber sein Hass auf Orks ist groß.

Die Spielleiterin entscheidet, dass Geron's Spielerin eine Vergleichsprobe auf Einschüchtern (Folter) gegen Selbstbeherrschung (Folter widerstehen) ablegen muss. Geron's



Spielerin gelingt eine QS von 2, der Ork hat nur eine von 1 und bricht nach einer Weile zusammen und redet.

Provokation

Durch geschickte Provokation ist es dem Helden möglich, seinen Gegner zu unüberlegten Handlungen zu bewegen, die sich vor allem im Kampf negativ auswirken und dem Abenteurer somit einen kleinen Vorteil verschaffen. Provokation kann auch außerhalb eines Kampfes genutzt werden, beispielweise, um jemanden zu einem Wetttrinken oder einem anderen Wettbewerb herauszufordern.

Probe: Die abzulegende Probe ist eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern (Provokation) und Willenskraft (Einschüchtern widerstehen).

Handlung	Modifikator
Gute Beleidigungen	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Beleidigungen	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban hat in den letzten Stunden ihre gesamte Zauberkraft verbraucht und sieht sich nun einem Dieb mit einem Messer gegenüber. Da sie eine miserable Kämpferin ist, versucht sie, ihn durch Beleidigungen zu einem Fehler zu verleiten.

Der Meister verlangt eine Vergleichsprobe auf Einschüchtern (Provokation) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen). Mirhiban's Spielerin misslingt die Probe, sodass ihr Plan nicht aufgeht.

Verhör

Um einen Gefangenen zu verhören und ihm Informationen zu entlocken, kann ein Held auf Einschüchtern (Verhör) zurückgreifen. Das Anwendungsgebiet beschäftigt sich mit der richtigen Taktik, um jemanden Geheimnisse zu entlocken, ohne ihm körperlich wehzutun.

Probe: Die abzulegende Probe ist eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern (Verhör) und Willenskraft (Einschüchtern widerstehen).

Handlung	Modifikator
Held hat einen besonders schlechten Ruf	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Held gilt als milde	-1 bis -3

Beispiel: Carolan hat schon viele Male zugeschaut, wie die Stadtwache Diebe verhört. Also gibt er seinem Freund Geron die Anweisung, sich besonders angsteinflößend gegenüber einem Gefangenen zu verhalten, während Carolan selbst die Rolle des mitfühlenden Gardisten übernimmt.

Der Spielleiter entscheidet, dass Carolan's Spielerin und das Opfer des Verhörs eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern (Verhör) und Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) ablegen müssen. Durch die erfolgsversprechende Taktik Carolan's ist die Probe um 1 erleichtert.

Etikette

Benehmen

Das wichtigste Kriterium, um auf einer Feier oder bei der Audienz eines Adligen nicht unangenehm aufzufallen, ist gutes *Benehmen*. Wie grüßt man sich? Welche Anrede sollte man gegenüber einem Höhergestellten verwenden? Was muss man beachten, wenn man vor dem Häuptling eines Utulu-Stammes steht?

Probe: Eine Erfolgsprobe reicht aus, um mit den QS zu ermitteln. Daraus ergibt sich, wie gut ein Held mit den Benimmregeln vertraut ist. Die QS geben den Höchstwert der QS von anderen Proben auf Gesellschaftstalenten in dem Umfeld an. Das Umfeld muss klar umrissen sein, beispielsweise ein Ball, ein Adelsfest etc.

Handlung	Modifikator
Held hatte Vorbereitungszeit	0 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Held kennt sich mit den Gepflogenheiten des Umfelds nicht aus	0 bis -3

Beispiel: Tjalva duzt als echte Thorwalerin jeden, vom Leibeigenen bis zum Horaskaiser. Dass dies am Hofe des Herzogs der Nordmarken nicht gerne gesehen ist, haben ihre Freunde ihr erklärt, und Tjalva bemüht sich, höflich jeden Adligen mit der korrekten Anrede anzusprechen.

Damit dies gelingt, verlangt der Spielleiter eine Probe auf Etikette (Benehmen). Je mehr QS Tjalvas Spielerin erzielt, desto besser kann sie ihr Vorhaben umsetzen.

Klatsch & Tratsch

Dieses Anwendungsgebiet umfasst die neuesten Gerüchte über Personen, etwa wer sich in wen verliebt hat, welche Adligen eine Fehde führen, und ob der Grund für den Dumpfschädel des Barons wirklich eine Lüge im Praiostempel war.

Probe: Üblicherweise reicht eine Erfolgsprobe aus, um festzustellen, was der Held alles an *Klatsch & Tratsch* mitbekommen hat. Die QS geben an, wie viele Informationen man erhält, und wie bedeutsam diese sind.

Handlung	Modifikator
Held hatte Vorbereitungszeit	0 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Held kennt sich mit den Gepflogenheiten des Umfelds nicht aus	0 bis -3

Beispiel: Die Heldengruppe ist hinter einem Heiratsschwindler her, der reiche Witwen ausnimmt. Rowena hat sich zwecks Informationsbeschaffung auf eine erlesene Feier im Hause eines Patriziers gewagt, und sammelt dort den örtlichen Klatsch über Witwen, Hochzeiten und Liebesgeschwätz.

Die Meisterin verlangt von Rowenas Spielerin eine Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch). Je mehr QS sie erzielt, desto mehr Hinweise über den Heiratsschwindler werden ihr zu Ohren kommen.

Leichte Unterhaltung

Wer in der richtigen Situation einen guten Witz macht, eine Anekdote erzählt oder einfach etwas Unterhaltsames zum Gespräch beisteuern kann, der bleibt deutlich angenehmer in Erinnerung als ein Langweiler.

Probe: Durch das Anwendungsgebiet *leichte Unterhaltung* kann der Held auf sich aufmerksam machen, und die QS geben an, wie fasziniert die anderen Gäste von ihm sind. Eine Erfolgsprobe reicht in den meisten Fällen dazu aus.

Handlung	Modifikator
Held hatte Vorbereitungszeit	0 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Held kennt sich mit den Gepflogenheiten des Umfelds nicht aus	0 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert ist ein Mann, der viel zu erzählen hat. Dennoch würde ihm vermutlich kaum jemand zutrauen, dass er während der Geburtstagsfeier eines bornischen Junkers die Gäste mit seinen Anekdoten im Alleingang unterhalten könnte. Aber genau dies will er tun, denn je mehr Aufmerksamkeit er erhält, umso leichter kann sein Gefährte Carolan die Gemächer der Junkersgattin nach Beweismitteln durchstöbern.

Der Spielleiter verlangt wie erwartet eine Probe auf Etikette (leichte Unterhaltung). Je mehr QS der Spieler von Bruder Hilbert erzielt, desto fesselnder sind die Anekdoten des Geweihten, und so mehr Zeit kann er Carolan verschaffen.

Mode

Neben dem richtigen Benehmen ist eines der Hauptkriterien, um auf einer Feierlichkeit hervorstechen oder unangenehm aufzufallen, die Wahl und das Wissen um die richtige Kleidung.

Probe: Das Anwendungsgebiet *Mode* verrät dem Held nach einer gelungenen Erfolgsprobe, wie er sich angemessen auf der Feier eines horasischen Adligen, einer aranischen Sultana oder bei einem Ritual eines Waldmenschentammes kleidet. Das Anwendungsgebiet geht vor allem von dem Wissen des Helden um die richtige Mode aus. Will er sich gut kleiden und auffallen, so muss er auf *Betören (Aufhübschen)* zurückgreifen. Mode kann ihm aber dabei helfen, Kleidung zu beurteilen.



Handlung	Modifikator
Held hatte Vorbereitungszeit	0 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Held kennt sich mit den Gepflogenheiten des Umfelds nicht aus	0 bis -3

Beispiel: An Bekleidungs Vorschriften hat sich Mirhiban nur selten gehalten, aber als sie eine Einladung von der Akademie Schwert & Stab zu Gareth erhält, möchte sie sich gemäß des Codex Albyricus kleiden.

Der Spieler von Mirhiban muss eine Probe auf Etikette (Mode) ablegen. Je mehr QS er erzielt, umso weniger Fehler wird Mirhiban mit der Wahl ihrer Gewandung machen, und einen umso besseren Eindruck wird sie hinterlassen.

Gassenwissen

Beschatten

Anders als ein einfaches Hinterherschleichen ist *Beschatten* von viel mehr als nur leiser Bewegung abhängig. In einer Stadt muss der Held die richtigen Wege und damit die potenziellen Versteckmöglichkeiten kennen, falls der Verfolgte sich mal umblickt. Auch eine unauffällige Tarnung, meistens die als ganz normaler Passant, ist wichtig und muss geübt werden.

Probe: *Gassenwissen (Beschatten)* wird meist als Vergleichsprobe gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* abgelegt.

Handlung	Modifikator
Information erlangen	+/-0

Beispiel: Carolan ist hinter einer Einbrecherin her. Er beschattet sie, um herauszufinden, in welcher Taverne sich die Diebesgilde der Stadt trifft.

Carolans Spielerin muss nun eine Probe auf *Gassenwissen (Beschatten)* ablegen, Der Meister auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*. Ist die Spielerin bei dieser Vergleichsprobe besser, hat die Diebin den Streuner nicht bemerkt.

Informationssuche

Um in einer Stadt herauszufinden, wo man den örtlichen Hehler finden kann, was die Unterwelt über die Ladung der Postkutsche aus dem Nachbarort weiß oder wen man fragen muss, um Informationen über die Wirtin der zwielichtigen Taverne *Krakenkönig* zu erlangen, muss man das Anwendungsgebiet *Informationssuche* verwenden.

Probe: Die Suche wird als Erfolgsprobe gehandhabt. Die QS geben dabei die Qualität der Informationen an und wieviel Zeit der Held damit verbringen muss, nach den Hinweisen zu suchen. Bei einer längeren Recherche kann auch eine Sammelprobe in Frage kommen.

Handlung	Modifikator
Information erlangen	+/-0

Beispiel: In der Unterwelt Gareths will Geron mehr über den Schwertmeister Erlan Adersin erfahren. Geron will ihn in den nächsten Tagen zum Duell fordern, möchte aber vorher herausfinden, ob der Schwertmeister irgendwelche Schwächen aufweist und was man sich in der Stadt sonst noch so über ihn erzählt.

Die Meisterin verlangt von Geron's Spielerin eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*. Je mehr QS erzielt werden, desto mehr Informationen erhält Geron.

Ortseinschätzung

Das Anwendungsgebiet *Ortseinschätzung* kommt z.B. immer dann zum Einsatz, wenn ein Held wissen möchte, wo es eine gute und preiswerte Unterkunft gibt, wo die Garnison der Stadtwache ist (ohne dass die Gardisten erfahren, dass sich jemand nach ihnen erkundigt hat) und wo der nächste Traviatempel zu finden ist.

Probe: Für diese Informationen reicht eine Erfolgsprobe aus, die QS geben dabei Auskunft über die Qualität der Informationen und darüber, wie schnell der Held sie in Erfahrung bringt.

Handlung	Modifikator
Information erlangen	+/-0

Beispiel: Tjalva ist neu in der Stadt, hat nur noch ein paar Helfer und braucht dringend eine Bleibe. Sie fragt ein wenig in den Gassen Punins herum, wo sie eine billige Herberge finden kann. Der Spielleiter entscheidet, dass es Zeit für eine Probe auf Gaswissen (Ortseinschätzung) ist. Tjalvas Spielerin schafft 2 QS, sodass man sie nach Unterpunin verweist. Kein gutes Viertel, aber hier gibt es zahlreiche billige Unterkünfte.

Menschenkenntnis

Lügen durchschauen

In erster Linie möchte ein Held durch seine *Menschenkenntnis* herausfinden, ob sein Gegenüber gelogen hat oder nicht. In diesem Fall wird das Talent mit dem Anwendungsgebiet *Lügen durchschauen* eingesetzt.

Probe: Fast immer wird hier eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*) und *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) stattfinden.

Handlung	Modifikator
Held kennt Zielperson gut	0 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Held kennt Zielperson nicht	0 bis -3

Beispiel: Tjalva versucht dahinterzukommen, ob der Adlige Gerwin sie angelogen hat, als er ihr erzählte, dass die Söldner, die das Dorf einer Freundin niedergebrannt haben, nicht seine Leute waren.

Der Spielleiter verlangt eine Vergleichsprobe zwischen Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) und Überreden (Manipulieren). Tjalvas Spielerin hat nur eine QS von 1, der Meister erzielt für den Adligen eine von 2. Tjalva durchschaut den Adligen also nicht.

Motivation erkennen

Nicht immer will man mit *Menschenkenntnis* eine Lüge durchschauen, sondern anhand subtiler Zeichen erkennen, was das Gegenüber im Schilde führt. Steckt hinter dem Plan des Auftraggebers beispielsweise sein Wunsch Rache zu nehmen? Oder will er nur einen Konkurrenten loswerden? Dafür ist das Anwendungsgebiet *Motivation erkennen* zuständig.

Probe: Wie beim Lügen durchschauen kommt es auch hier immer zu einer Vergleichsprobe zwischen *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) und *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*).

Handlung	Modifikator
Held kennt Zielperson gut	0 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Held kennt Zielperson nicht	0 bis -3

Beispiel: Seine Gefährten haben für Carolans Geschmack ein wenig zu früh das Angebot ihrer Auftraggeberin angenommen: Ein leichter Auftrag, ordentliche, aber nicht zu üppige Belohnung, voraussichtlich keine Probleme. Carolan glaubt der Händlerin zwar, aber er vermutet nicht nur geschäftliches Interesse dahinter.

Die Meisterin verlangt von Carolans Spielerin eine Vergleichsprobe zwischen Überreden (Schmeicheln) und Menschenkenntnis (Motivation erkennen). Sollte Carolans Spielerin die Vergleichsprobe gewinnen, so wird Carolan bemerken, dass es der Händlerin gar nicht so sehr auf den Erfolg der Mission ankommt, sondern vor allem auf den Zeitpunkt, wann die Helden aufbrechen. Vermutlich will die Händlerin die Helden als Ablenkungsmanöver benutzen.

Überreden

Aufschwätzen

Beim *Aufschwätzen* geht es darum, seinem Gegenüber etwas anzudrehen oder aufzudrängen, das er eigentlich nicht haben will, womit er nichts anfangen kann oder was für ihn eigentlich wertlos ist. Der Held möchte jemand anderem etwas schmackhaft machen, um es ihm anschließend zu verkaufen. Dabei geht es nicht um echtes Feilschen, dafür wäre das Talent *Handel* zuständig, sondern vielmehr um Ideen, Wünsche, eventuell auch um den Besitz eines Gegenstandes, den sich der Held im Tausch gegen etwas Wertloses aneignen will.

Probe: *Aufschwätzen* wird immer als Vergleichsprobe zwischen *Überreden* (*Aufschwätzen*) und *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) abgelegt. Alternativ kann *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen*) das richtige Talent sein, je nach Situation. Gelingt die Probe, können QS/2 als Erleichterung bei der der nachfolgenden Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) genutzt werden.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Geron möchte Layariel ein Halstuch aufschwätzen. Er will es gegen eine Wirschkrautsalbe der Elfe eintauschen und möchte ihr dafür ein altes, aber buntes Tuch schmackhaft machen.

Also verlangt der Spielleiter von beiden Spielern eine Vergleichsprobe zwischen Überreden (Aufschwätzen) und Willenskraft (Überreden widerstehen). Geron hat 1 QS, Layariel 2. Das Tuch interessiert die Elfe nicht.

Betteln

Bei der Bettelei geht es darum, sich als hilfsbedürftig darzustellen und von wohlhabenderen Personen Geld oder andere einfache Dinge des Lebens zu erleben. Selbstverständlich ist dies vor allem das Gebiet eines Bettlers, aber es mag Helden geben, die in eine Situation geraten, in der sie nichts besitzen und durch *Betteln* ihre Kasse füllen müssen. Das Anwendungsgebiet kann auch benutzt werden, um die Erfüllung einer Bitte.

Probe: Betteln wird regeltechnisch über eine Erfolgsprobe *Überreden (Betteln)* abgewickelt. Je mehr QS, desto mehr Geld, Essen oder Kleidung hat der Held erhalten. Man kann aber auch eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden (Betteln)* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)* nutzen, wenn es um einen speziellen Fall geht.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Auf der Suche nach dem Polardiamanten wurde die Heldengruppe von Yetis überfallen. Die Schneeschrabe haben alles mitgenommen, sogar die Kleider der Helden. In der nächsten Ortschaft versuchen die Abenteurer an ein paar Hosen und Hemden zu kommen. Da Mirhiban die redogewandteste unter den Helden ist, ist es ihre Aufgabe, Kleider zu besorgen.

Um zu sehen, wie gut sie sich anstellt, verlangt der Meister eine Probe auf *Überreden (Betteln)*. Mirhiban hat 3 QS nach dem Ablegen der Probe, also haben einige Dörfler Erbarmen und geben ihr eine Handvoll alter Kleidungsstücke.

Herausreden

Sollte sich ein Held in einer schwierigen Lage befinden, beispielsweise, weil er etwas dabei hat, das ihm nicht

gehört, oder er an einem Ort aufgestöbert wurde, wo er sich nicht aufhalten darf, kann er mittels *Überreden (Herausreden)* versuchen, das Schlimmste zu verhindern.

Probe: Die Probe ist eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden (Herausreden)* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)*. Alternativ kann auch *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen)* das richtige Talent sein, je nach Situation.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Als Carolan durch das Stadttor möchte, entdecken die Torwächter bei ihm einen großen Gwenn-Petryl-Stein. Eigentlich erhebt die Efferdkirche auf Steine dieser Größe Anspruch, was die Wachen dem Streuner deutlich machen. Er versucht sich herauszureden und argumentiert, dass er gerade unterwegs ist, den Brocken dem örtlichen Tempel zu übergeben (eine Lüge, denn er will den Gwenn-Petryl verkaufen).

Der Spielleiter lässt eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden (Herausreden)* und *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* würfeln, um zu sehen, ob Carolan mit der Lüge durchkommt.

Manipulieren

Durch subtile Andeutungen kann ein Held jemanden dazu bringen, eine Handlung durchzuführen, die er eigentlich nicht im Sinn hatte. Gerade Intriganten benötigen ein Gespür dafür, wann sie durch geschicktes *Manipulieren* ihr Gegenüber ausnutzen können, ohne dass es überhaupt Verdacht schöpft, manipuliert worden zu sein. *Manipulieren* kann aber auch sehr direkt eingesetzt werden, um die Meinung eines anderen zu beeinflussen.



Probe: Die Probe wird als Vergleichsprobe eingesetzt, und geht auf *Überreden (Manipulieren)* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)*. Alternativ kann *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen)* das richtige Talent sein, je nach Situation.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Argumente	-1 bis -3

Beispiel: Schon oft hat Rowena andere für ihre Zwecke eingespannt. Auch heute versucht sie Ritter Kunislaus von Andrastein zu beeinflussen. Sie berichtet ihm beim gemeinsamen Frühstück von einigen Gerüchten, die sie gehört hat. Ohne es auszusprechen, stellt sie die Nachbarin des Ritters, Wenzelasia von Schrotheim, als Menschenschinderin dar (was diese in der Tat auch ist). Als Rowena berichtet, dass die Ritterin auch Kunislaus indirekt beleidigt hat, entscheidet der Spielleiter, dass Rowenas Spielerin eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* durchführen soll, der Meister würfelt stattdessen für Kunislaus eine Probe auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)*. Rowena gewinnt mit QS 2 zu 1. Der Ritter überlegt sich nun, wie er gegen die Ritterin vorgehen soll.

Schmeicheln

Mit dem Anwendungsgebiet *Schmeicheln* umgarnt ein Held eine andere Person, macht ihr Komplimente und gibt ihr das Gefühl, erfolgreicher, hübscher oder klüger zu sein als der Rest der Menschheit – immer mit dem Ziel, sich die Person gewogen zu machen, damit sie etwas für den Helden erledigt.

Probe: Das Anwendungsgebiet wird bei Vergleichsproben zwischen *Überreden (Schmeicheln)* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)* eingesetzt. Alternativ kann *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen)* das richtige Talent sein, je nach Situation. Sollte die Probe gelungen sein, so sind gegen dem Opfer Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Betören (Liebeskünste)*, *Überreden* und *Handel (Feilschen)* um QS/2 erleichtert. Bei Misslingen sind die gleichen Talente um 2 erschwert. Der Meister kann bestimmte Kombinationen zwischen *Schmeicheln* und anderen Talenten verbieten, falls sie nicht sinnvoll ist.

Handlung	Modifikator
Gute Komplimente	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schwache Komplimente	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert versucht eine Adlige für sein Vorhaben zu gewinnen. Er will eine Uthuria-Expedition ausstatten, um den eingeborenen Uthuriern die Gaben Peraines näher zu bringen. Dafür braucht er viel Geld, und er will deshalb der Adligen schmeicheln.

Die Meisterin möchte, dass Hilberts Spieler eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Schmeicheln)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* ablegt. Hilberts Spieler schafft nur QS 1, die Adlige QS 2. Das reicht nicht für sein Vorhaben und Hilbert überlegt, ob er alles auf eine Karte setzen und die ältere Dame verführen soll.

Verkleiden

Bühnenschauspiel

Mittels des Anwendungsgebiets *Bühnenschauspiel* kann ein Held sich mit Theaterschminke und Kostümen als Schauspieler verkleiden. Grundsätzlich erkennt jeder sofort, dass der Held verkleidet ist, da Schminke meistens dicker aufgetragen ist, und die Kleidung zwar der Rolle angemessen, aber meist völlig übertrieben ist. Das Anwendungsgebiet umfasst vor allem aber auch die schauspielerische Leistung auf einer Bühne.

Probe: Mittels einer Erfolgsprobe bzw. durch die QS kann man die Qualität der Verkleidung ermessen, und wie schnell sie fertiggestellt wurde.

Handlung	Modifikator
Gute Kostüme	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechte Kostüme	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert hat sich entschlossen, an einem Theaterstück seines Heimatortes teilzunehmen, und er hat die Rolle des Schwerts der Schwerter erhalten. Er muss sich nun als *Rondrageweihter* verkleiden.

Die Meisterin verlangt von Hilberts Spieler deshalb eine Probe auf *Verkleiden (Bühnenschauspiel)*. Mit der 1 QS, die Hilberts Spieler erringt, kann er sich mehr schlecht als recht als *Rondrageweihter* verkleiden.

Kostümierung

Phexgefällige Helden nutzen gelegentlich Verkleidungen, um wie ein Bettler, eine reisende Händlerin oder ein Stadtgardist auszusehen. Wann immer ein Abenteurer versucht, sich zu verkleiden, um sich vor den neugierigen Blicken der Stadtwache oder eines Schurken zu tarnen, ist das Anwendungsgebiet *Kostümierung* gefragt.

Probe: Ob die *Kostümierung* erfolgreich war, entscheidet eine Vergleichsprobe zwischen *Verkleiden (Kostümierung)* und *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*.

Handlung	Modifikator
Gute Kostüme	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechte Kostüme	-1 bis -3

Beispiel: Die Heldengruppe wird des Diebstahls bezichtigt, und die Stadtgarde ist hinter den Abenteurern her.

Mirhiban kommt auf die Idee, sich als Bettlerin zu tarnen, solange die Gruppe noch in der Stadt bleiben muss. Also wirft sie sich ein paar alte Kleidungsstücke über und beschmiert sich mit Lehm.

Um nicht aufzufliegen, muss Mirhibans Spieler das nächste Mal, als seine Magierin einem Trupp Gardisten begegnet, eine Vergleichsprobe zwischen Verkleiden (Kostümierung) und Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ablegen.

Personen imitieren

Während die Kostümierung darauf abzielt, als jemand X-Beliebiger zu erscheinen, setzt das Anwendungsgebiet *Personen imitieren* auf das Imitieren einer ganz bestimmten Person. Dies kann von der Darstellung eines örtlichen Patriziers über einen bekannten Bankier der Nordlandbank bis hin zur Kaiserin reichen.

Probe: Dieses Anwendungsgebiet wird bei Vergleichsproben zwischen *Verkleiden (Personen imitieren)* gegen *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* eingesetzt.

Handlung	Modifikator
Gute Kostüme	+1 bis +3
Keine besonderen Umstände	+/-0
Schlechte Kostüme	-1 bis -3

Beispiel: Obwohl Mirhiban nur ungern Leute täuscht, hat sie kaum eine andere Wahl, um an ein wichtiges Zauberbuch zu gelangen, das sie und ihre Gefährten brauchen, um einen gefährlichen Dämon zu vertreiben. Sie verkleidet sich als Ashtarra al'Okharim, die Akademieleiterin der Khunchomer Zauberschule.

Der Meister verlangt von Mirhibans Spieler eine Vergleichsprobe auf Verkleiden (Personen imitieren). Ihr Gegenüber, ein Adept der Akademie Schwert & Stab, der den Auftrag hat, das Buch ausschließlich Ashtarra zu übergeben, legt seine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ab. Da Mirhiban die richtige Kleidung gewählt hat, Ashtarra kennt, ihre Körpersprache passabel imitieren kann und ihr ein wenig ähnlich sieht, ist die Probe für Mirhibans Spieler um 2 erleichtert.

Willenskraft

Bekehren & Überzeugen widerstehen

Wenn ein Held verhindern will, dass er von jemandem anderem, beispielsweise einem Geweihten oder Kultisten, beeinflusst wird, dann kann er *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen)* dazu benutzen.

Probe: Der Beeinflussende würfelt eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, während das Opfer des Bekehrversuches die QS der Probe auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* von den QS des Beeinflussenden abziehen kann.

Handlung	Modifikator
Widerstehen	+/-0

Beispiel: Arbosch ist auf einen Ingerimmgeweihten gestoßen, der ihn davon überzeugen will, dass der Zwergengott Angrosch nur eine Variante des Ingerimm ist.

Der Geweihte und Arbosch legen eine Vergleichsprobe zwischen *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* und *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* ab. Arboschs Spieler erzielt eine QS von 4, der Geweihte nur eine von 2. Damit bleibt Arbosch eindeutig bei seinen Überzeugungen.



Bedrohungen standhalten

Das Anwendungsgebiet *Bedrohungen standhalten* wird immer dann eingesetzt, wenn der Held furchteinflößenden Wesen begegnet und diese ihm Angst einjagen wollen.

Probe: Normalerweise wird eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* abgelegt.

Handlung	Modifikator
Widerstehen	+/-0

Beispiel: Grulporkmok, ein fürchterlicher Angstdämon, steht vor Geron. Die Sonderregel des Dämons besagt, dass er über eine Kraft verfügt, die Angst auslösen kann.

Damit dies nicht passiert, muss Geron's Spieler eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) ablegen. Jede QS, die Geron's Spieler erzielt, wird den Modifikator durch die Angst reduzieren.

Betören widerstehen

Als Widerstand gegen Betörungsversuche kann *Willenskraft* mit dem Anwendungsgebiet *Betören widerstehen* eingesetzt werden.

Probe: Üblicherweise wird hier eine Vergleichsprobe zwischen *Betören (Anbändeln oder Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* gewürfelt.

Handlung	Modifikator
Widerstehen	+/-0

Beispiel: Eine gutaussehende Kurtisane macht Geron schöne Augen. Geron weiß zwar nicht wieso, aber er hat das ungute Gefühl, dass die Kurtisane auf ihn angesetzt wurde.

*Der Meister entscheidet, dass es Zeit für eine Vergleichsprobe zwischen *Betören (Anbändeln)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* ist. Geron's Spielerin misslingt die Probe, der Meister würfelt für die Kurtisane einen Kritischen Erfolg. Geron's ungutes Gefühl ist schnell vergessen, und er folgt der hübschen Frau bereitwillig in eine Taverne.*

Einschüchtern widerstehen

Das Widerstehen von Provokationen oder von Drohungen kann einem Helden oftmals nützlich sein. Immerhin wird er sich so nicht zu unüberlegten Taten hinreißen lassen.

Probe: Wann immer ein Held mit dem Talent *Einschüchtern* provoziert wird, bedroht oder verhört wird, ist dieses Anwendungsgebiet das richtige, um *Willenskraft* für eine Vergleichsprobe heranzuziehen. Sollte *Einschüchtern* stattdessen mit dem Anwendungsgebiet *Folter* eingesetzt werden, so muss der Held *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* benutzen, um weiterhin zu schweigen.

Handlung	Modifikator
Widerstehen	+/-0

Beispiel: Layariel hat sich überraschend im Wald verlaufen, und trifft auf eine Gruppe von Orks. Die Orks haben großen Respekt vor der Elfe, versuchen aber ihre Unsicherheit zu verbergen, indem sie Layariel durch wildes und ungehobeltes Verhalten einschüchtern wollen.

*Die Spielleiterin verlangt von Layariel's Spieler eine Vergleichsprobe gegen die Orks, und zwar zwischen *Einschüchtern (Drohung)* und *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*. Die Orks haben eine QS von 2 erzielt, Layariel's Spieler kann nur eine QS von 1 aufweisen, also zeigt sich Layariel beeindruckt von dem gefährlichen Haufen Schwarzpelze.*

Überreden widerstehen

Mittels *Überreden widerstehen* kann ein Held sich gegen Überredungsversuche wehren. Dieses Anwendungsgebiet kommt nicht zum Tragen, wenn es darum geht, Lügen zu durchschauen, die Motivation einer Meisterperson zu erkennen. Dafür gibt es das Talent *Menschenkenntnis*.


Probe: Falls ein Held durch *Überreden* überzeugt werden soll, Handlungen vorzunehmen, die er eigentlich nicht tun möchte, kann er sich mittels einer Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)* zur Wehr setzen.

Handlung	Modifikator
Widerstehen	+/-0

Beispiel: Ein mitleiderweckender, einbeiniger Bettler versucht an Mirhibans Gewissen zu appellieren und erfleht eine milde Gabe von ihr.

*Der Meister entscheidet, dass es Zeit für eine Vergleichsprobe zwischen dem *Überreden (Betteln)* des Bettlers und Mirhibans *Willenskraft (Überreden widerstehen)* ist. Am Ende hat Mirhiban 3 QS, der Bettler nur 1 QS. Heute lässt sich Mirhiban nicht erweichen.*

Soziale Konflikte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Gesellschaftstalente. 

Es gibt viele Wege, sein Gegenüber mit Worten zu beeinflussen. Ein Held kann versuchen zu überreden, anzubändeln oder jemanden zu bekehren. Wenn Helden und Meisterpersonen sich gegenseitig in einem sozialen Konflikt gegenüber stehen, kommt es darauf an, sein Gegenüber zu beeindrucken und zu überzeugen, um es zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

Wir stellen dir hierzu die Regeln des sozialen Wettstreits vor, der genauer auf die Einstellung des Gegenübers und die Handlung eingeht, zu der ein Held die Meisterperson verleiten will.

Ausspielen des sozialen Konflikts

Optionale Regel

Jede Spielrunde kann soziale Konflikte durch reines Ausspielen lösen. Hier können die Fertigkeitwerte in Bekehren & Überzeugen, Betören, oder Überreden auf der einen Seite und Willenskraft auf der anderen Seite einen guten Hinweis liefern, wie geschickt sich die Beteiligten bei ihrem Unterfangen anstellen. Der Fairness halber sollte bei der Anwendung dieser Regel darauf geachtet werden, dass ein Held nicht durch die besondere Redegewandtheit seines Spielers Erfolg über Erfolg erzielt, obwohl ihm den Werten nach jegliche Befähigung in diesen Bereichen abgeht. Sicherlich können Argumente, die dem Spieler eingefallen sind, hilfreich sein. Dennoch sollten Helden mit den besseren Werten mehr Erfolge beim Ausspielen des sozialen Konflikts erzielen. Durch diese Regel wird das Spiel weniger komplex.

Der soziale Wettstreit

Möchte die Spielrunde das Ausspielen mit Proben verbinden, bietet sich eine Vergleichsprobe an. Hierbei muss zwischen einer aktiven und einer passiven Partei unterschieden werden. Die aktive Partei ist immer die Seite, die Einfluss nehmen will, während die passive Partei der Beeinflussung widerstehen muss. Die aktive Partei verwendet beispielsweise

Überreden, um jemanden dazu zu bringen, etwas für ihn zu tun, während die passive Partei mit *Willenskraft* dagegen hält. Die Probe kann je nach Situation modifiziert werden (siehe **Tabelle Modifikatoren für soziale Interaktion** ab Seite 43).

Einsatz von Gesellschaftstalente gegen Helden

Ein schwieriges Thema ist die Anwendung von Gesellschaftstalente durch Meisterpersonen oder andere Spieler gegen Helden. Nicht jeder Spieler möchte, dass sein Held durch Gesellschaftstalente beeinflusst wird und er somit einen Teil der Kontrolle über dessen Handlung und Ansichten verliert. Dies ist schon bei diversen Beherrschungszaubern ein Streitpunkt, aber gerade Gesellschaftstalente sind besonders kritisch zu betrachten, denn schließlich verfügt jede Person über sie und somit kann der Abenteurer auch oft Ziel einer solchen Beeinflussung sein. Gerade bei Helden mit niedriger Willenskraft kann dies schnell dazu führen, dass sie extrem häufig einem fremden Einfluss ausgeliefert sind.

Am besten klärst du mit deiner Spielrunde ab, ob man den sozialen Konflikt auch gegen Helden einsetzen kann oder nicht. Und vor allem sollten die Spieler untereinander absprechen, ob ihre Helden durch andere Helden so beeinflusst werden können oder nicht.

Grundlegend gibt es zwei Möglichkeiten, den sozialen Wettstreit einzusetzen: die Beeinflussung der Einstellung und das Erzwingen von Handlungen. Ein Held kann durchaus beide Methoden miteinander kombinieren, wenn er dafür ausreichend Zeit hat. Dafür müssen aber getrennte Proben gewürfelt werden. Modifikatoren der **Tabelle Modifikatoren für soziale Interaktion** (ab Seite 43) gelten für beide Optionen gleichermaßen.

Aktive und passive Partei und Intervall

Aktive Partei	Passive Partei	Intervall (abhängig von der jeweiligen Situation)
Bekehren & Überzeugen	Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)	zwischen 1 Stunde und 1 Tag
Betören	Willenskraft (Betören widerstehen)	zwischen 1 Minute und 1 Stunde
Überreden	Willenskraft (Überreden widerstehen)	zwischen 1 Minute und 10 Minuten

☞ Die Beeinflussung eines Gegners im Kampf durch Provozieren wird an dieser Stelle nicht behandelt. Provozieren folgt seinen eigenen Regeln (siehe Seite 108).

Die Beeinflussung der Einstellung

Zu Beginn muss der Meister entscheiden, welche Talente für den sozialen Wettstreit genutzt werden müssen. Die Talente können ermittelt werden, indem die aktive Partei beschreibt, wie sie ihr Gegenüber beeinflussen möchte. Über den Ausgang entscheidet die Netto-QS, also die QS, die übrig bleibt, wenn die niedrigere QS von der höheren QS der beiden Parteien bei der Vergleichsprobe abgezogen wird.

- Das Intervall, in der eine Probe abgelegt werden kann, sollte der Meister je nach Situation bestimmen. Oft wird die aktive Partei nur eine Probe ablegen wollen, aber dennoch kann es wichtig sein, wie viel Zeit vergehen muss, damit eine Probe abgelegt werden darf. Beispiele für das Intervall kannst du in der **Tabelle Aktive und passive Partei und Intervall** finden. Eine Probe, um die Einstellung zu ändern, kann durch den sozialen Wettstreit nur einmal innerhalb von 24 Stunden ausgeführt werden.
- Hat die aktive Partei gewonnen, so kann sie die Einstellung des Gegenübers um eine Stufe pro Netto-QS steigern. Das Opfer bemerkt zudem nicht, dass es beeinflusst wurde.
- Bei einem Gleichstand verändert sich die Einstellung nicht. Die passive Partei bemerkt nichts von dem Beeinflussungsversuch.
- Hat die passive Partei gewonnen, so kann sie im Gegenzug pro Netto-QS die Einstellungsstufen zu ihren Gunsten verschieben. Sie ist dazu jedoch nicht verpflichtet. Außerdem bemerkt sie, dass sie beeinflusst wurde. ○

Einstellung ändern

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber dem Helden, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht.
Unentschieden	keine Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	keine automatische Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

- Ein Held kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Gegenüber ein erklärter Feind des Helden ist (Stufe 2), so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 4 (Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung gegenüber dem Helden.) vorrücken. Ausnahmen sind hier zum einen Zauber- und Liturgieeinsatz sowie Patzer und Kritische Erfolge. Die passive Partei ist



an diese Begrenzung nicht gebunden.

- Bei einem Patzer kann sich die Einstellung um 1W3+1 Stufen zu Ungunsten des Patzenden verschieben und bei einem Kritischen Erfolg verschiebt sich die Stufe um 1W3+1 zu Gunsten des Probenden.
- Ob es eine Begrenzung der Einstellungsstufe zwischen Held und Meisterperson gibt, entscheidet der Spielleiter. So mag es niemals möglich sein, dass sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes des Helden ihm gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.

Es kann durchaus vorkommen, dass eine Meisterperson nichts dagegen hat, wenn ein Held versucht, die Einstellung ihr gegenüber zu verbessern. Insofern muss die Meisterperson ihre Einstellungsstufe auch nicht zwangsweise verschlechtern.

Einstellung

Jede Person weist zu anderen Personen eine Einstellung auf (siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Die meisten Aventurier sind anderen Aventuriern gegenüber zunächst neutral eingestellt (Stufe 5), aber Meisterpersonen mit Vorurteilen können eine um bis zu 2 schlechtere Einstellungsstufe gegenüber einem Helden aufweisen.

Je nach Kultur können sich weitere Änderungen ergeben. So sind Anergaster und Nostrier nicht gut aufeinander zu sprechen, Novadis könnten Andersgläubigen gegenüber etwas abgeneigter eingestellt sein und Bauern haben nicht selten eine schlechte Meinung über Adlige. Meisterpersonen, die die Helden kennen, sollten ihre individuelle Einstellungsstufe bekommen, die zur gemeinsamen Geschichte zwischen dem Helden und der Person passt. Welche Einstellung eine Meisterperson gegenüber dem Helden zu Beginn hat, entscheidet der Meister. Dies sollte von der jeweiligen Situation abhängen. Im Regelfall kann man aber annehmen, dass Meisterpersonen eine Einstellungsstufe von 5 gegenüber den Helden aufweisen.

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung für den Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist ihm in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit für ihn bis zum Äußersten zu gehen.

Handlungen erzwingen

Statt die Einstellung zum Helden zu verändern, kann er den sozialen Wettstreit auch je nach Talent dazu nutzen, um bestimmte Handlungen anzuregen und sein Gegenüber dazu zu bringen, diese auch auszuführen. Diese Option kann sofort genutzt werden oder erst nachdem man die Einstellung seines Gegenübers manipuliert hat. Auch in diesem Fall wird eine Vergleichsprobe zwischen dem Talent der aktiven und der passiven Partei abgelegt. Das Talent kann, muss aber nicht, das gleiche sein, wie bei der Änderung der Einstellung.

- Das Intervall ist identisch mit dem Intervall der Probe für die Veränderung der Einstellung.
- Sollte die aktive Partei gewinnen, so entscheiden die Netto-QS darüber, wie eindringlich das Gegenüber die Handlung ausführt.
- Bei einem Gleichstand unternimmt die passive Partei zwar nicht die gewünschte Handlung, aber sie bemerkt auch nicht, dass sie beeinflusst werden sollte.

- Gewinnt die passive Partei, bemerkt sie, dass sie beeinflusst werden sollte und kann entsprechend reagieren. In diesem Fall kann der Meister entscheiden, dass sich die Einstellungsstufe der Meisterperson gegenüber dem Helden sofort ändert.

Handlung erzwingen

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	erzwungene Handlung wird ausgeführt, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht.
Unentschieden	es wird keine Handlung ausgeführt, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	es wird keine Handlung ausgeführt, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

- Es ist nur eine Probe erlaubt, um sein Gegenüber zu einer Handlung zu bewegen. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob irgendwann noch einmal eine Probe gegen die gleiche Person und mit dem gleichen Handlungsziel gestattet ist.
- Wann eine solche erzwungene Handlung endet, entscheidet der Meister.
- Der Spielleiter kann entscheiden, dass es Personen gibt, die sich selbst durch eine gelungene Probe nicht dazu verleiten lassen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Ein Erzschorke der Helden lässt sich einfach nicht beircen oder eine Orksippe von einem Elfen zu einem Bildersturm gegen ein Brazoragh-Heiligtum anstacheln.

Qualitätsstufen und Handlungen (Beispiele)

Qualitätsstufe	Intensität
QS 1-2	Das Opfer der Beeinflussung erledigt die Handlung, aber wird nicht zögerlich handeln oder wird nicht in vollem Umfang der Aufgabe nachgehen.
QS 3-4	Das Opfer der Beeinflussung geht dem Wunsch des Helden nach und wird die Handlung zu dessen Zufriedenheit erledigen.
QS 5-6	Das Opfer geht nicht nur der Aufgabe nach, sondern wird Extrawünsche erfüllen oder aus eigener Initiative dem Helden helfen.

Beispielhafte Handlungen

Nachfolgend findest du eine kleine Auswahl an typischen Handlungen, die die Helden mit dieser Methode durchsetzen können, sofern sie erfolgreich sind. Dabei sind auch die jeweiligen Ausprägungen abhängig von der Netto-QS angegeben.

Den Pöbel begeistern

Um eine Schar Bauern zu überzeugen, dass ihr Herr Unrechtes tut und sie besser dem Helden folgen sollten, kann dieser einen sozialer Wettstreit beginnen, um über den Erfolg zu entscheiden.

Talent: *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gegen *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)*

QS 1: Die Bauern sind zögerlich, aber eigentlich für die Sache des Helden. Sie werden nichts gegen ihren Herrn unternehmen.

QS 2: Die Bauern unternehmen zwar nichts direkt gegen ihren Herrn, aber sie unterstützen die Helden mit Ausrüstung, Verstecken oder Übernachtungsmöglichkeiten.

QS 3: Wie QS 2, aber ein bis drei Bauern schließen sich den Helden an.

QS 4: Wie QS 3, aber ein gutes Viertel der Bauern schließt sich an.

QS 5: Wie QS 4, aber die Hälfte der Bauern schließt sich an.

QS 6: Wie QS 5, aber Dreiviertel der Bauern schließt sich an.

Einsatz von Talenten gegen eine Gruppe

Im Fall der Handlung Pöbel begeistern setzt ein Held die Probe gegen mehrere Personen ein. In solchen Fällen werden die Werte desjenigen der passiven Partei verwendet, der den höchsten FW in dem Talent aufweist, gegen das der Held bestehen muss. Bei Gelingen der Probe der aktiven Partei werden zuerst die Personen mit dem niedrigsten FW in Willenskraft beeinflusst. Wer über mehr FW verfügt, der wird seltener Opfer einer solchen Beeinflussung.

Wächter becircen

Um eine Torwache, einen Gardisten oder einen Gauner zu betören, damit er einem Zugang zu einer Stadt oder dem Diebesversteck gewährt, den Helden nicht abtastet oder einen kleinen Gefallen tut, muss diese Handlung verwendet werden.

Talent: *Betören (Anbändeln)* gegen *Willenskraft (Betören widerstehen)*

QS 1: Der Wächter kontrolliert nur sporadisch, ist abgelenkt und sieht von einer längeren Schikane ab, verlangt aber in der Regel eine Gegenleistung.

QS 2: Der Wächter wurde erfolgreich betört und wird den Helden ohne großes Zögern passieren lassen oder ihm einen kleinen Gefallen tun, wenn dieser nicht zu aufwendig ist.

QS 3: Der Wächter ist dem Helden nicht nur wohlgesonnen und verzichtet auf Kontrollen, sondern wird ihm auch einen größeren Gefallen tun, der aufwendiger ist.

QS 4: Wie QS 3, aber der Wächter wird dem Helden auch Hinweise geben, die zu seinem Vorteil sind (welcher Gardist ist besonders praisosgefällig, welcher bestechlich) und ihm sogar weitere nützliche Informationen zugetragen, soweit er den Aufenthaltsort des Helden kennt.

QS 5: Wie QS 4, aber der Wächter wird den Helden sogar beschützen, wenn es Probleme gibt und er in der

Nähe des Helden ist (z.B. vor Gaunern oder wenn der Held von anderen Gardisten gesucht wird).

QS 6: Wie QS 5, aber der Wächter ist vernarrt in den Helden und wird große Risiken aufnehmen, um ihm zu gefallen oder ihm das Leben zu retten. Er wird sich auch an Kämpfen zu Gunsten des Helden beteiligen.

Jemanden aufhetzen

Manchmal will ein Held einfach Unruhe säen und eine Person gegen jemanden aufhetzen. Für diese kleinen Intrigen kann diese Option verwendet werden.

Talent: *Überreden (Manipulieren)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)*

QS 1: Das Ziel ist beunruhigt, unternimmt aber nicht aktiv etwas gegen denjenigen, gegen den es aufgehetzt wurde.

QS 2: Das Ziel ist stark beunruhigt und befragt denjenigen, gegen den es aufgehetzt wurde (je nach Situation direkt oder indirekt) und entscheidet anschließend über Maßnahmen.

QS 3: Das Ziel betrachtet die Person, gegen die gehetzt wird, als bedrohlich und wird Schritte gegen sie unternehmen (sie ausgrenzen, sie versetzen oder ihre Ressourcen verkleinern).

QS 4: Wie QS 3, nur mit deutlich stärkeren und intensiveren Mitteln.

QS 5: Wie QS 4, nur hat das Ziel auch keine Probleme, gegen seinen scheinbaren Gegner mit Gewalt vorzugehen.

QS 6: Wie QS 5, aber das Ziel ist bereit, die Person, die scheinbar gegen sie ist, auch zu töten.

Modifikatoren für soziale Interaktion

Folgende Tabelle bieten einige Beispiele für die verschiedenen Erleichterungen und Erschwernisse der Proben für die aktive Partei. Die passive Partei erhält üblicherweise nur Modifikatoren durch Quellen wie Zauber, Liturgien, Zustände, etc. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Gute und schlechte Argumente

Optionale Regel

Für das Ausspielen einer Szene im sozialen Konflikt und für das Anwenden von guten oder schlechten Argumenten, kann der Meister Modifikatoren von -3 bis +3 veranschlagen. Durch den Einsatz dieser Regel wird das Spiel etwas komplexer.

Allgemein (aktive Partei)

Jede Stufe Einstellung über 5.	+1
Jede Stufe Einstellung unter 5.	-1
Aktive Partei und passive Partei gehören anderer Kultur und/oder Spezies an.	0 bis -3
Aktive Partei hat einen höheren sozialen Stand (siehe Regelwerk Seite 338).	+1

Bekehren & Überzeugen (aktive Partei)

Predigt findet an einem Heiligen Ort der richtigen Gottheit statt. +1 bis +3

Aktive Partei nutzt ein Göttliches Zeichen oder eine andere, mächtige Liturgie vor den Augen der passiven Partei. Gleiches kann für Magie gelten. +1 bis +2

Passive Partei bekommt eine Spende von der aktiven Partei. +1 bis +2

Aktive Partei spricht Thema an, das die passive Partei genauso sieht/erfüllen will. +1 bis +2

Aktive Partei entspricht einem Feindbild der passiven Partei (z.B. Mittelreicher, die Orks überzeugen wollen). -1 bis -3

Die aktive Partei verlangt etwas, was gegen die moralischen Prinzipien der passiven Partei verstößt. -1 bis -3

Betören (aktive Partei)

Aktive Partei hat die passive Partei und deren Vorlieben studiert. +1 bis +2

Passive Partei ist sehr rahjagläubig. +1 bis +3

Passive Partei ist sehr enthaltsam. -1 bis -3

Passive Partei ist glücklich vergeben. -1 bis -3

Aktive Partei gehört einer für die passive Partei ungünstigen/verbotenen Gruppe an (z.B. Spezies, Randgruppe, etc.). -1 bis -2*

Aktive Partei hat schlechte Manieren (z.B. entsprechende Schlechte Angewohnheiten). -1 bis -2

Überreden (aktive Partei)

Aktive Partei hat einen guten Ruf. +1 bis +3

Aktive Partei gilt als wahrheitsliebend. +1 bis +2

Aktive Partei genießt einen schlechten Ruf. -1 bis -3

Aktive Partei ist ein bekannter Lügner. -1 bis -2

*) Dieser Modifikator gilt zusätzlich zu dem allgemeinen Modifikator durch andere Kultur oder Spezies.

Beispiel: Rowena möchte einen tulamidischen Stadtgardisten becircen. Seine Einstellung ihr gegenüber ist neutral (Einstellungsstufe 5). Zunächst soll die Einstellung des Gardisten verändert werden, anschließend soll das eigentliche Becircen erfolgen. Rowenas Spielerin legt eine Vergleichsprobe Betören (Anbändeln) gegen die Willenskraft des Gardisten ab. Als Intervall legt die Meisterin 1 Minute fest. Als Erschwernis kommt hinzu, dass Rowena und der Gardist unterschiedlichen Kulturen angehören (die Meisterin legt hier eine Erschwernis von 1 fest), dafür ist der Gardist ein rahjagefälliger Schürzenjäger (+1). Insgesamt ist die Probe also weder erleichtert noch erschwert. Die Spielerin erzielt 1 Netto-QS, sodass die Einstellung auf 6 steigt.

Da Rowena nicht so viel Zeit hat, möchte sie nun nicht weiter versuchen die Einstellung zu ändern, sondern den Gardisten zu einer Handlung zu bewegen: Wieder legen beide eine Vergleichsprobe ab, und Rowenas Spielerin erhält durch die Einstellung des Gardisten ihrer Hexe gegenüber eine Erleichterung von 1. Dieses Mal schafft die Spielerin ungläubliche 5 Netto-QS. Der Gardist unterhält sich mit Rowena, lässt sie ohne zu zögern passieren und wird ein wenig auf sie aufpassen - falls Ärger in der Stadt durch Schurken oder aufdringliche Gardisten droht.



Herumfragen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Gesellschaftstalente.



Die Suche nach diesen wichtigen Informationen erfordert meist eine gründliche Befragung und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen.

Herumfragen funktioniert dabei ähnlich wie die Recherche in Bibliotheken (siehe Seite 72), aber es gibt dennoch ein paar Unterschiede. Die nachfolgenden Regeln zeigen auf, wie lange die Helden brauchen, um an die gesuchten Informationen zu gelangen und welche Proben sie dafür ablegen müssen.

Bei der Befragung von Zeugen oder dem Ausfragen der örtlichen Unterwelt gilt die ganze Ortschaft als Ort des Herumfragens. Hier muss nicht zwischen einzelnen Stadtvierteln unterschieden werden, da das Herumfragen meistens verteilt über die ganze Stadt erfolgt.

Festlegung der Größe

Die Größe der Ortschaft legt einige Faktoren wie Zeitintervall oder auch generelle Verfügbarkeit von Informationen fest. In den meisten Fällen weiß der Meister durch Festlegungen von seiner Seite oder durch eine Publikation, wie groß eine Ortschaft ist. Hat er dies noch nicht festgelegt, so muss er nun eine Entscheidung treffen.

Verfügbarkeit von Informationen

Vor der eigentlichen Probe muss der Meister zunächst die Frage klären, ob jemand in der Stadt Kenntnis darüber hat, was die Helden in Erfahrung bringen wollen. Dies legt er geheim fest, denn weder Spieler noch Helden sollten dieses Wissen im Vorfeld haben.

Möchte der Spielleiter diese Entscheidung dem Zufall überlassen, so kann er auf die Tabelle **Größe von Ortschaften würfeln**. Dort ist ein **Verfügbarkeitswert** angegeben, ob die jeweilige Information überhaupt den Menschen bekannt ist, die man in der Ortschaft aufsuchen kann. Der Spielleiter muss dazu mit 1W20 würfeln. Ist der Wurf maximal so hoch wie der Verfügbarkeitswert, so gibt es die Information am gewünschten Ort. Wird hingegen über den Verfügbarkeitswert gewürfelt, so sind die Informationen nicht oder zumindest

aktuell nicht an dem Ort der Suche vorhanden. Der Spielwert kann noch durch eine Reihe von Modifikatoren verändert werden (siehe **Tabelle Verfügbarkeitsmodifikatoren**). Die Modifikatoren sind kumulativ.

Verfügbarkeitsmodifikatoren

Art	Modifikator
Ort verfügt über einen Tempel	+1
Ort verfügt über einen Hesinde- oder Nandustempel	+1
Ort verfügt über ein Ordenshaus	+1
Im Ort gibt es Bettler	+1
Im Ort gibt es mindestens eine Diebesbande	+1
Keine Taverne im Ort	-1
Menschen hegen Vorurteile gegen den Helden	-1



In Abenteuern wird angegeben, ob eine relevante Information vorhanden ist oder nicht.

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, eine Information von den Bewohnern einer Ortschaft zu erhalten: Das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte oder den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten z. B. einen ersten Hinweis oder jemand weiß zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das gefunden haben, wonach sie suchen. Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall bemisst sich nach der Größe der Stadt, aber der Meister kann nach Ermessen abändern.

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um die Zunge von Zeugen zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z. B. bei einer Schankmagd, dem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Joe?“ oder „Hat jemand einen Gwenn Petryl-Stein durch

Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann ebenfalls weit- oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will.

Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemanden haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit Sprache II verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprach-Stufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie Füchsisch kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten werden, wenn er Füchsisch beherrscht.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben.

Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinander geraten lassen. Vielleicht haben sie die Falschen gefragt, die jetzt misstrauisch sind und sogar ein paar Schläger hinter ihnen her schicken. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Größe von Ortschaften

Größe	Verfügbarkeit	Einwohner	Bezeichnung	Intervall
Extrem klein	1	bis 100	Siedlung	30 Minuten
Sehr klein	2	bis 500	Dorf	1 Stunde
Klein	3	bis 1.000	Kleinstadt	2 Stunden
Mittel	5	bis 5.000	Stadt	4 Stunden
Groß	8	bis 10.000	Großstadt	8 Stunden
Sehr groß	12	bis 50.000	Metropole	1 Tag
Extrem groß	15	mehr als 50.000	große Metropole	2 Tage

Naturtalente

Fährtsensuchen

Verwischen eigener Fährte

Es kommt häufig vor, dass ein Held sich vor Verfolgern verstecken will und seine Spuren verwischen möchte. Dies hört sich einfach an, aber der Verfolgte muss nicht nur darauf achten, keine Fußspuren zu hinterlassen, auch andere verräterische Beweise seiner Anwesenheit, etwa Blutflecken, Schmutz oder Kleiderfasern, gilt es zu beseitigen.

Probe: Das Anwendungsgebiet *Verwischen eigener Fährte* wird vor allem bei Vergleichsproben gegen *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* eingesetzt. Die QS sind für den Ausgang der Vergleichsprobe entscheidend.

Handlung	Modifikator
Verwischen von Spuren auf einer trockenen Ebene	+3
Verwischen von Spuren auf hartem Erdboden	+1
Verwischen von Spuren in einem Wald	+/-0
Verwischen von Spuren im Sand	-1
Verwischen von Spuren auf weichem Boden	-3

Beispiel: Carolan ist aus dem Kerker einer Burg entkommen und flieht durch einen Wald. Er weiß, dass seine Häscher ihm auf den Fersen sind. Er will seine Spuren verwischen, um die Burgwachen zu täuschen.

Der Meister entscheidet, dass eine Vergleichsprobe abgelegt werden muss. Carolans Spielerin legt dazu eine Probe auf *Fährtsensuchen (Verwischen eigener Fährte)* gegen *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* der Burgwachen ab.

Carolans Spieler erzielt 2 QS, die Burgwachen nur 1 QS. Damit kann Carolan seine Spuren erfolgreich verwischen.

Humanoide Spuren

Möchte ein Held selbst jemanden verfolgen, so kann er versuchen dessen Spuren zu lesen. Das Verfolgen humanoider Spuren, also die von Menschen, Orks, Elfen und anderen kulturschaffenden Zweibeinern (und Untoten), unterscheidet sich scheinbar kaum vom Verfolgen tierischer Spuren. Allerdings muss man bei Zweibeinern auf Stoffreste, Lagerspuren, zurückgelassene Gegenstände und andere Spuren achten, die Tiere nicht hinterlassen.

Probe: Das Anwendungsgebiet *humanoide Spuren* wird ebenfalls als Vergleichsproben gegen *Fährtsensuchen (Verwischen eigener Fährte)* eingesetzt. Falls der Verfolgte sich nicht darum bemüht, die Spur zu verwischen, reicht eine einfache Erfolgsprobe aus. Je mehr QS erzielt wurden, desto schneller findet der Held die Spur oder desto mehr Informationen erhält er. (Wie alt sind die Spuren? Trägt der Verfolgte großes Gewicht bei sich?)

Handlung	Modifikator
Spurensuche auf weichem Boden	+3
Spurensuche im Sand	+1
Spurensuche in einem Wald	+/-0
Spurensuche auf hartem Erdboden	-1
Spurensuche auf einer trockenen Ebene	-3

Beispiel: Layariel verfolgt einen Räuber durch ein Gebirge. Sie möchte ihn so schnell wie möglich erwischen, bevor er eine Stadt erreicht und sie seine Spur verliert.

Die Spielleiterin verlangt von Layariels Spieler eine Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)*.



Je mehr QS Layariels Spieler erzielt, desto genauer werden die Informationen sein, die er von der Meisterin erhält, und desto schneller wird es gelingen, die Spur zu verfolgen.

Tierische Spuren

Gerade für die Jagd muss sich ein Held mit dem Deuten und Lesen von Tierspuren auskennen. Anhand der Beschaffenheit von Tierfährten, durch Reviermarkierungen oder Kot, Fellreste an Ästen, Fressspuren an Beutetieren oder Pflanzen ist ein wildniserfahrener Held in der Lage, die Art des Tieres und das Alter der Spur zu identifizieren.

Probe: Um Tierspuren zu entdecken, reicht eine Erfolgsprobe aus. Je mehr QS erzielt wurden, desto mehr Informationen erhält der Held und umso schneller kann er der Fährte folgen.

Handlung	Modifikator
Spurensuche auf weichem Boden	+3
Spurensuche im Sand	+1
Spurensuche in einem Wald	+/-0
Spurensuche auf hartem Erdboden	-1
Spurensuche auf einer trockenen Ebene	-3

Beispiel: Carolan sucht im Reichforst nach den Spuren eines weißen Hirsches. Er hat zwar nur wenig Ahnung von Fährten-suche, aber will vor dem Baron, der ihn zur Jagd mitgenommen hat, nicht unfähig erscheinen.

Der Meister verlangt von Carolans Spielerin eine Probe auf Fährten-suchen (tierische Spuren), damit er eine Spur findet. Allerdings sind weiße Hirsche so selten, dass der Spielleiter die Probe um 4 erschwert. Carolans Spielerin würfelt zwar gut, aber die Erschwernis ist dann doch zu viel. Dieses Mal ist der weiße Hirsch entkommen.

Fesseln

Fesselungen

Wenn man einen Gefangenen so gut verschnüren will, dass er sich nicht mehr befreien kann, dann ist das Anwendungsgebiet *Fesselungen* gefragt. Der Held weiß, welche Knoten er machen muss, wie er Arme und Beine mit dem vorhandenen Material fesselt und worauf er zu achten hat, wenn der Gefangene Tricks kennt, um eine effektive Fesselung zu verhindern, z. B. durch Muskelanspannung.

Probe: Der Held muss eine Erfolgsprobe ablegen. Die QS bei dieser Probe reduzieren die Anzahl der erlaubten Versuche einer Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* um 1 pro QS (siehe **Regelwerk** Seite 189).

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Geron hat einen Ork gefangengenommen und will ihn fesseln, damit er ihn später verhören kann.

Dazu muss eine Probe auf Fesseln (Fesselungen) abgelegt werden. Die QS der Probe auf Fesseln (Fesselungen) reduzieren die erlaubten Versuche bei der Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) für den Ork, um sich zu befreien.

Knotenkunde

Unter *Knotenkunde* versteht man nicht nur das Anfertigen von Seemannsknoten, sondern auch das Spleißen von Tauern, die Kenntnisse, wie man Knoten am besten anbringt und wie man sie am besten löst. Dieses Anwendungsgebiet umfasst außerdem komplizierte Knoten, die vom Standardknoten abweichen und wird bis auf die selteneren Ausnahmen der anderen Anwendungsgebiete fast immer bei Proben auf Fesseln verwendet.

Probe: Die QS der Probe geben an, wie gut der Knoten gelungen ist und wie schnell der Held war. Das Anwendungsgebiet eignet sich nicht zum Fesseln von Feinden.

Handlung	Modifikator
Verschiedene Schlaufen kennen	+3
Einen Knoten binden, der auch bei einem Sturm hält	+1
Typischen Seemannsknoten kennen	+/-0
Im Sturm einen Knoten auf einem Schiff lösen	-1
Tau Spleißen	-3

Beispiel: Das Handelsschiff, auf dem die Helden unterwegs sind, ist in einen Sturm geraten. Die Taue der Segel haben sich gelöst und Tjalva versucht sie wieder richtig zu verknoten, so dass sie sich nicht nochmal lösen können. Dazu muss die Spielerin eine Probe auf Fesseln (Knotenkunde) erschwert um 1 bestehen. Für jede QS ist sie eine KR schneller damit fertig. (Der Meister hatte 10 KR im Vorfeld für die Handlung festgelegt.)

Netze knüpfen

Mittels des Anwendungsgebietes *Netze knüpfen* ist der Held in der Lage, Fischer- und Fangnetze in allen möglichen Größen herzustellen. Er weiß, wie er die Knoten für das feinmaschige Geflecht von Fischernetzen knüpfen muss, oder die Netze der Gladiatoren, die dazu dienen, Gegner einzuwickeln und zu Fall zu bringen. Es gibt sowohl einfache Netze, als auch komplexe Netze, für die man ein entsprechendes Berufsgeheimnis benötigt.

Probe: Wie bei den meisten Handwerkstalenten muss der Held hier eine Sammelprobe ablegen. Das Intervall ist abhängig von der Art des Netzes. Es gibt sowohl einfache Netze als auch komplexe Netze, die ein eigenes Berufsgeheimnis erfordern.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Layariel ist eine gute Fischerin, aber ihre ganzen Gefährten mit Fisch zu versorgen, um sie zu ernähren, ist eine mühevollere Angelegenheit. Also entschließt sie sich, ein Netz zu knüpfen, damit sie es leichter hat, Fische zu fangen.

Dazu muss ihr Spieler eine Sammelprobe auf Fesseln (Netze knüpfen) mit einem Zeitintervall von 1 Stunde bestehen. Der Meister entscheidet, dass sie 10 Versuche dafür hat, danach gilt die Probe als misslungen.

Fischen & Angeln

Salzwassertiere

Das Anwendungsgebiet *Salzwassertiere* beschäftigt sich mit allen Fischen und anderen Wassertieren (ausgenommen Ungeheuern), deren bevorzugter Lebensraum Salzwasser ist. Dazu gehören die meisten Arten von Haien, Walen, Delphinen, Quallen und Meeresfrüchten. Neben dem Wissen, um was für ein Tier es sich handelt, kann man damit auch die entsprechenden Tiere fangen.

Probe: Mit dem Anwendungsgebiet und einer Erfolgsprobe kann man wie bei *Tierkunde* mehr über die Stärken und Schwächen von Wassertieren herausfinden oder auf die Jagd gehen. Bei Wesen, die sowohl im Salz- als auch im Süßwasser leben können, sind beide Anwendungsgebiete gültig.

Für jede QS kann man 1 Ration pro Tag erbeuten, mit einer Reuse oder einem großen Netz sogar QS x 3 Rationen pro Tag.

Handlung	Modifikator
Jagd nach Tier / Wissen über Tier	+/-0

Modifikatoren können über den Jagdmodifikator auferlegt werden (siehe Seite 56).

Beispiel: Seereisen versucht Bruder Hilbert zu vermeiden wie Erzdämonen efferdgesegnetes Wasser, aber manchmal führt kein Weg daran vorbei. Sein Tempel hat ihn zur Insel Altoum entsandt, um die dortigen Waldmenschen das perainegefallige Handwerk zu lehren. Als Bruder Hilbert am Bug des Schiffes steht, bemerkt er eine Rückenflosse im Wasser (und die gehört nicht zu einem Delphin). Der Meister gestatte Bruder Hilberts Spieler eine Probe auf Fischen & Angeln (Salzwassertiere), um herauszufinden, was für eine Art Hai da unten im Wasser schwimmt.

Süßwassertiere

Das Gegenstück zu den Salzwassertieren sind die *Süßwassertiere*. Fische und andere Tiere, die in Bächen, Flüssen und Seen leben, fallen unter dieses Anwendungsgebiet (wieder mit Ausnahme der Ungeheuer).

Neben dem Wissen, um was für ein Tier es sich handelt, kann man damit auch die entsprechenden Tiere fangen.

Probe: Mit einer Erfolgsprobe auf dieses Anwendungsgebiet kann man mehr über Tierarten, die aus dem Süßwasser stammen, herausfinden und sie jagen. Bei Wesen, die sowohl im Salz- als auch im Süßwasser leben können, sind beide Anwendungsgebiete gültig.

Für jede QS kann man 1 Ration pro Tag erbeuten, mit einer Reuse oder einem großen Netz sogar QS x 3 Rationen pro Tag.

Handlung	Modifikator
Jagd nach Tier / Wissen über Tier	+/-0

Modifikatoren können über den Jagdmodifikator auferlegt werden (siehe Seite 56).

Beispiel: Layariel steht an einem Flussufer und wirft ihre Angel aus. Für jede QS, die ihr Spieler bei der Probe auf Fischen & Angeln (Süßwassertiere) erreicht, gelingt es ihr, 1 Ration an Fisch zu angeln.

Wasserungeheuer

Neben gewöhnlichen Tieren gibt es in den Tiefen der aventurischen Meere und Ozeane schreckliche Kreaturen wie Seeschlangen, Krakenmolche oder den Dekapus, die allesamt zu einer Bedrohung von Schiff und Besatzung werden können. Durch das Anwendungsgebiet *Wasserungeheuer* ist ein Held in der Lage, mehr über die Stärken und vor allem Schwachstellen von Meeresungeheuern herauszufinden. Ein Umstand, der ihm das Leben retten kann.

Probe: Über eine Erfolgsprobe können Helden mehr über die Stärken und Schwächen von Wasserungeheuern herausfinden.

Handlung	Modifikator
Wissen über Ungeheuer	+/-0

Beispiel: Überraschend taucht aus dem See vor Mirhiban ein Krakenmolch auf. Mirhibans Spieler legt eine Probe auf Fischen & Angeln (Wasserungeheuer) ab. Anhand der QS kann der Meister Mirhibans Spieler mehr über den Krakenmolch verraten.

Orientierung

Sonnenstand

Die gängigste Möglichkeit sich zu orientieren, ist ein Blick auf den Stand der Sonne. Je nach Position und Tageszeit kann ein Held durch den *Sonnenstand* erkennen, wo Osten und wo Westen ist. Alle Proben auf *Orientierung*, die am Tag abgelegt werden müssen, fallen unter dieses Anwendungsgebiet (auch wenn nicht immer der Sonnenstand eine entscheidende Rolle spielt).

Probe: Es reicht eine gelungene Erfolgsprobe aus, um die Tageszeit und damit die Richtung nach dem Sonnenstand zu bestimmen. Die QS bestimmen die Genauigkeit und den Zeitaufwand.

Handlung	Modifikator
Von der Ostküste aus Westen bestimmen	+3
In einer Stadt das Hafenviertel bestimmen	+1
Durch den Sonnenstand Nordwesten bestimmen	+/-0
Sich in einem Wald orientieren	-1
Sich im Dschungel orientieren	-3

Beispiel: Tjalva möchte wissen, ob sie immer noch Richtung Norden reist, denn sie will Olport so schnell wie möglich erreichen. Momentan ist sie in einem dichten Wald unterwegs und der Sonnenstand ungünstig, sodass Tjalvas Spielerin eine Probe auf Orientierung (Sonnenstand) erschwert um 1 ablegen muss.

Sternenhimmel

Wenn es Nacht wird, kann sich kein Held mehr am Stand der Sonne orientieren. Die Götter haben in ihrer Güte beschlossen, dass sich Reisende dennoch anhand des Sternenhimmels, insbesondere des Nordsterns, orientieren können. Solange eine gute Sicht auf den Himmel besteht, kann ein Held also auch in der Nacht die Himmelsrichtung bestimmen. Alle Proben auf *Orientierung*, die in der Nacht abgelegt werden müssen, fallen unter dieses Anwendungsgebiet (auch wenn nicht immer die Sterne eine entscheidende Rolle spielen).

Probe: Um die Zeit in der Nacht zu bestimmen, reicht eine gelungene Erfolgsprobe aus. Die QS geben Genauigkeit und Zeitaufwand an.

Handlung	Modifikator
In einer sternenklaren Nacht den Nordstern bestimmen	+3
In einer Stadt das Hafenviertel bestimmen	+1
Sich bei bewölktem Himmel mit Hilfe des Nordsterns orientieren	+/-0
Sich am Himmel ohne den Nordstern orientieren	-1
In einer unbekanntem Stadt die Himmelsrichtung herausfinden	-3

Beispiel: Geron hat es in die Wüste Khôm verschlagen. Da er auch nachts unterwegs ist, um der Mittagssonne zu entgehen, muss er sich auch anhand der Sterne orientieren. Geron's Spielerin muss eine Probe auf Orientierung (Sternenhimmel) ablegen. Wenn sie ihr gelingt, dann weiß Geron durch die Position des Nordsterns, ob er in die falsche Richtung läuft.

Unter Tage

Wer sich in einem Bergwerk, einem Stollen oder einer unterirdischen Gruft aufhält, hat weder die Möglichkeit sich am Stand der Sonne, noch am Stand der Sterne zu orientieren. Dennoch ist es nicht unmöglich eine Himmelsrichtung *unter Tage* zu bestimmen. Dieses Anwendungsgebiet kommt – egal ob es Tag oder Nacht ist – zur Geltung, wenn der Held keinen Zugriff auf den Sternenhimmel oder den Stand der Sonne hat.

• Ohne die SF Orientierung unter Tage ist eine Probe auf dieses Anwendungsgebiet immer um 3 erschwert.

Probe: Wie bei den anderen Anwendungsgebieten dieses Talents wird üblicherweise eine Erfolgsprobe gewürfelt und die QS bestimmen Genauigkeit und Zeitaufwand.

Handlung	Modifikator
Die Tunnel weisen mehrere Hilfen zur Orientierung auf	+3
Sich in einem vertrauten Höhlensystem orientieren	+1
In einem Höhlensystem die Himmelsrichtung anhand von Kreidzeichnungen finden	+/-0
Himmelsrichtung anhand von Gesteinsart feststellen	-1
Sich in einem Labyrinth zurechtfinden	-3

Beispiel: Die Helden sind tief unter der Erde, in einer alten zwergischen Grabanlage und werden von wütenden Wühlschraoten verfolgt. Arbosch übernimmt die Führung und versucht sich zu orientieren.

Dazu muss eine Probe auf Orientierung (Unter Tage) abgelegt werden. Zum Glück wächst an den Wänden Zwergenmoos, sodass Arbosch einen Hinweis auf die Himmelsrichtungen erhält. Die Probe ist deshalb um 1 erleichtert.

Pflanzenkunde

Giftpflanzen

Neben heilkräftigen Pflanzen sind es vor allem die giftigen Vertreter der Flora, die für Helden interessant sein können. Das Anwendungsgebiet *Giftpflanzen* beschäftigt sich mit eben solchen. Mit Hilfe des Talents kann man sowohl Giftpflanzen suchen gehen, als auch mehr über sie in Erfahrung bringen.

•• Die Analyse von pflanzlichen Giften wird über Alchimie abgehandelt.

Probe: Normalerweise entscheidet eine Erfolgsprobe, modifiziert um die Bestimmungsschwierigkeit, darüber, ob ein Held eine Giftpflanze kennt.



Um Giftpflanzen zu suchen, ist eine Erfolgsprobe, modifiziert durch die Suchschwierigkeit, notwendig. Die QS beeinflusst die Zahl der Anwendungen, die man findet (siehe **Regelwerk** Seite 344). Eine Heilung von Giften ist mit diesem Anwendungsgebiet aber nicht möglich. Dafür bedarf es Gegenmittel, die über das Talent *Heilkunde Gift* bestimmt werden (siehe Seite 78).

Handlung	Modifikator
Pflanze suchen/bestimmen	+/-0

Modifikatoren können über die Such- bzw. Bestimmungsschwierigkeit auferlegt werden.

Beispiel: Mirhiban ist auf Kräutersuche und hat eine Pflanze entdeckt, bei der sie unsicher ist, ob sie essbar oder giftig ist. Also legt der Spieler von Mirhiban eine Probe auf Pflanzenkunde (Giftpflanzen) ab. Sollte die Probe gelingen, so erfährt Mirhibans Spieler, dass die Pflanze üblen Durchfall verursacht. Misslingt die Probe, ist sie sich weiterhin unsicher. Die Probe ist um die Bestimmungsschwierigkeit der Pflanze modifiziert.

Heilpflanzen

Die Suche nach *Heilpflanzen* und -kräutern ist ein lukratives Geschäft, nicht nur für Kräuterkundler und Alchimisten, sondern auch für Helden.

Probe: Will ein Held eine Pflanze bestimmen, ist eine Erfolgsprobe, modifiziert um die Bestimmungsschwierigkeit, nötig. Um eine Heilpflanze zu suchen, ist eine Erfolgsprobe nötig, die um die Suchschwierigkeit der Pflanze erschwert ist. Die QS beeinflussen die Zahl der gefundenen Anwendungen (siehe **Regelwerk** Seite 344).

Handlung	Modifikator
Pflanze suchen/bestimmen	+/-0

Modifikatoren können über die Such- bzw. Bestimmungsschwierigkeit auferlegt werden.

Beispiel: In ihrem letzten Abenteuer haben sich ein paar Mitglieder der Heldengruppe verletzt. Die unverletzte Rowena macht sich während einer Ruhepause auf die Suche nach Wirselskraut, das in der Gegend wächst.

Rowenas Spielerin würfelt eine Probe auf Pflanzenkunde (*Heilpflanzen*). Je mehr QS sie hat, desto mehr Anwendungen von *Wirselskraut* konnte sie innerhalb der nächsten Stunden finden. Die Probe ist zudem um die Suchschwierigkeit modifiziert. Bei *Wirselskraut* ist die Suchschwierigkeit -1.

Nutzpflanzen

Pflanzen, die weder eine Gift- noch Heilpflanze sind, fallen unter das Anwendungsgebiet *Nutzpflanzen*. Dabei kann es sich um ganz gewöhnliche Getreidepflanzen wie Hafer, Gerste, Weizen, Roggen oder Reis handeln, aber auch spezielle Pflanzen sind denkbar.

Probe: Proben können in diesem Bereich als Erfolgsproben auftauchen, z.B. um die Zahl der Rationen von Anwendungen bei der Pflanzensuche zu bestimmen (siehe **Regelwerk** Seite 344), oder als Sammelproben vorkommen, wenn es um die Pflege von Gartenkräutern oder den Ackerbau geht.

Handlung	Modifikator
Nahrungssammeln oder Pflanze bestimmen	+/-0

Modifikatoren können über die Gegend auferlegt werden (siehe Seite 57).

Beispiel: Bruder Hilbert möchte bei der Aussaat helfen, damit die Bauern über die Runden kommen und Peraine neben dem Tempelzehnt noch etwas drauflegen.

Dazu verlangt die Meisterin von seinem Spieler eine Sammelprobe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen). Das Zeitintervall legt die Spielleiterin mit 30 Minuten fest, es kann also mehrere Stunden dauern, bis Hilbert mit der Aussaat fertig ist.

Tierkunde

Domestizierte Tiere

Hunde, Katzen, Pferde, Schafe, Ziegen – sie alle sind schon seit langer Zeit an den Menschen gewöhnt und leben als Nutztvieh oder treue Begleiter und Haustiere in seiner Nähe. Sie gelten als *domestizierte Tiere* und mit diesem Anwendungsgebiet kann man mehr über diese Tiere erfahren, oder versuchen sie abzurichten. Und natürlich auch, sie zu jagen.

Probe: Für Informationen zu Tieren reicht eine Erfolgsprobe, zum Abrichten ist hingegen eine Sammelprobe notwendig. Für das Abrichten von domestizierten Tieren braucht man keine Sonderfertigkeit.

Die Analyse von tierischen Giften wird über Alchimie abgehandelt.

Handlung	Modifikator
----------	-------------

Jagd nach Tier / Wissen über Tier +/-0

Modifikatoren können über den Jagdmodifikator auferlegt werden (siehe Seite 56).

Beispiel: Vor ein paar Tagen hat Geron sich ein junges Fohlen gekauft. Er möchte es zu einem Schlachtross ausbilden. Er weiß, dass er sehr lange mit dem Pferd arbeiten muss, bis es für die Schlacht geeignet ist, aber diese Zeit will er sich nehmen. Der Meister legt ein Intervall von 2 Monaten fest und Gerons Spieler muss eine Sammelprobe auf Tierkunde (domestizierte Tiere) ablegen. Er hat maximal 10 Versuche, die 10 QS anzusammeln, ansonsten lässt sich das Pferd von ihm nicht ausbilden.

Ungeheuer

Die Übergänge zwischen einem Ungeheuer und einem gewöhnlichen Tier sind teilweise fließend. Selbst die aventurischen Gelehrten streiten oft darüber, welches Wesen als Ungeheuer gilt und welches nicht. *Ungeheuer* zeichnen sich allgemein durch ihre Gefährlichkeit gegenüber Humanoiden, teilweise übernatürlichen Fähigkeiten, Riesenwuchs und Grausamkeit aus. Ungeheuer kann man nicht über dieses Anwendungsgebiet jagen (man muss sie direkt zum Kampf stellen).

Probe: Mit diesem Anwendungsgebiet kann man mittels Erfolgsprobe mehr über das jeweilige Ungeheuer erfahren.

Handlung	Modifikator
----------	-------------

Wissen über Ungeheuer +/-0

Beispiel: Die Heldengruppe ist auf Schlinger-Jagd und will eine Sippe von Echsenmenschen mit Trophäen beeindrucken.

Um mehr über das Verhalten und die Lebensweise des Ungeheuers herauszufinden, verlangt der Meister von jedem Spieler eine Probe auf Tierkunde (Ungeheuer). Durch die QS erhalten die Spieler Informationen über den Schlinger.

Wildtiere

Gewöhnliche Tiere, die nicht domestiziert sind, fallen unter das Anwendungsgebiet *Wildtiere*. Dabei kann es sich um Wildpferde, Rehe, Wolfsratten, Bären, aber auch Wesen wie Schlinger oder Säbelzahntiger handeln. Neben Informationen, die man über eine solche Probe erlangen kann, kann man Wildtiere auch über das Anwendungsgebiet jagen.

Probe: Das Anwendungsgebiet *Wildtiere* kommt nicht nur zum Einsatz, wenn ein Held sich sein Wissen über ein bestimmtes Tier in Erinnerung rufen will, sondern auch für die Jagd. Für beide Möglichkeiten wird üblicherweise eine Erfolgsprobe benutzt. Für das Abrichten von Wildtieren braucht man die Allgemeine Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe Seite 102).

Handlung	Modifikator
----------	-------------

Jagd nach Tier / Wissen über Tier +/-0

Modifikatoren können über die Gegend oder den Jagdmodifikator auferlegt werden (siehe Seite 56).

Beispiel: Hilbert hat eine Wolfsratte gefangen. Als Perainegeweihter misstraut er den Plagegeistern aus zwei Gründen: Sie sind Tiere des Namenlosen und Schädlinge.

Er überlegt, was er alles über sie weiß, und die Meisterin verlangt von seinem Spieler eine Probe auf Tierkunde (Wildtiere). Anhand der QS kann sie Hilberts Spieler Informationen über die Wolfsratten geben, und Hilbert kann darüber vielleicht eine Strategie entwickeln, wie er eine Rattenplage verhindert.

Wildnisleben

Feuermachen

In den zivilisierten Regionen Aventuriens benutzt man Feuerstein und Stahl, um Feuer zu machen. Doch wenn man diese beiden Gegenstände nicht zur Verfügung hat, muss man auf herkömmliche Methoden zurückgreifen. So oder so muss zum Feuerentzünden in der Wildnis auf das Talent *Wildnisleben* zurückgegriffen werden. Das Anwendungsgebiet *Feuermachen* kann der Held nutzen, um mittels ein paar Hölzern und brennbarem Material Feuer zu entfachen.

Probe: Um Feuer zu entfachen, reicht eine Erfolgsprobe aus. Die QS der Erfolgsprobe geben an, wie schnell es gelingt, ein Feuer zu machen. Üblicherweise braucht man 7 Minuten, jede QS kann die Zeit um 1 Minute reduzieren.

Handlung	Modifikator
----------	-------------

Trockenes Holz, Zunder und Feuerstein vorhanden +3

Trockenes Holz und Zunder vorhanden +1

Trockenes Holz vorhanden +/-0

Holz ist feucht -1

Holz ist durchnässt -3

Beispiel: Vor ein paar Stunden hat die Heldengruppe einen Teil ihrer Ausrüstung verloren, darunter auch Feuerstein und Stahl. Keiner der Helden kann durch Magie oder göttliches Wirken ein Feuer entfachen, sodass sie gezwungen sind, mit ein wenig Stroh, zwei Hölzern und einer Schnur einen Funken zu entfachen.

Carolan wird ausgewählt, weil die übrigen Helden ihn für den geschicktesten halten, und seine Spielerin muss eine Probe auf Wildnisleben (Feuermachen) ablegen. Gelingt sie, entscheiden die QS darüber, wie lange er dafür gebraucht hat. Mit 3 QS würde er es beispielsweise in 4 Minuten schaffen.

Lageraufbau

Hat man einen Lagerplatz gefunden, gilt es, das Lager auch aufzubauen. Die Schlafplätze müssen richtig ausgewählt werden, Zelte und eine Kochstelle müssen gegebenenfalls aufgebaut werden und es muss besprochen werden, wer Feuerholz sammelt, kocht und Wache hält. Für alle diese Tätigkeiten ist das Anwendungsgebiet *Lageraufbau* notwendig.

Probe: Der Aufbau des Lagers wird normalerweise mit einer Sammelprobe, fast immer sogar mit einer Gruppensammelprobe, dargestellt. Die Probe ist um QS/2 aus der Probe auf *Wildnisleben (Lagersuche)* erleichtert. Das Intervall der Probe zum Aufbau des Lagers beträgt 10 Minuten.

Handlung	Modifikator
Es herrschen gute Bedingungen und die Helden haben hier schon mal übernachtet	+3
Der Boden ist gut für Heringe und Zeltstangen geeignet	+1
Die Bedingungen sind passabel	+/-0
Es regnet, schneit oder die Helden sind leicht am Aufbau behindert	-1
Der Boden ist schlammig oder vereist	-3

Beispiel: Den ganzen Tag hat es in Strömen geregnet und der einzige geeignete Lagerplatz ist eine verlassene Bärenhöhle. Rowena, Arbosch und Hilbert teilen sich auf, um Feuerholz zu suchen und den Rest des Lagers aufzubauen.

Der Meister verlangt eine Gruppensammelprobe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)*, aufgrund der bescheidenen Gesamtsituation (es hat geregnet, das Holz ist nass) ist sie aber um 2 erschwert. Sollte die Probe gelingen und insgesamt 10 QS erreicht werden, haben die Helden eine geruhsame Nacht vor sich.

Lagersuche

Nicht jede hübsche Lichtung im Wald ist ein geeigneter Lagerplatz für eine Heldengruppe. Ein wildniserfahrener Held muss abschätzen können, ob ein Lagerplatz wind- und wettergeschützt, oder ob die gemütliche Höhle nicht der Schlafplatz eines Bären ist. Um ein gutes Lager zu suchen, ist das Anwendungsgebiet *Lagersuche* da.

Probe: Eine erfolgreiche Erfolgsrobe auf dieses Anwendungsgebiet erleichtert die nachfolgende Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)* um QS/2. Zudem ist die QS ein Maßstab dafür, wie schnell ein geeigneter Ort gefunden wird. Üblicherweise sucht man 70 Minuten nach einem geeigneten Ort. Jede QS verringert die Zeit um 10 Minuten.

Handlung	Modifikator
Im Kulturland einen guten Lagerplatz ausfindig machen	+3
Am Waldrand einen geeigneten Lagerplatz finden	+1
Einen trockenen Lagerplatz im Wald finden	+/-0
Einen guten Lagerplatz in einem Wüstenrandgebiet finden	-1
Im Dschungel einen geeigneten Lagerplatz finden	-3

Beispiel: Die Heldengruppe reist weiter und gerät vom Bornland aus in die kalten Täler und Berge des Ehernen Schwertes. Dort gibt es nicht viele Lagerplätze, die wind- und wettergeschützt sind. Um doch einen geeigneten Ort zu finden, schickt die Gruppe Layariel vor, deren Spieler eine Probe auf *Wildnisleben (Lagersuche)* erschwert um 2 ablegen muss. Gelingt die Probe, findet Layariel eine gemütliche Höhle in den nächsten 70 Minuten. Für jede QS braucht sie dafür 10 Minuten weniger. Falls sie zudem z. B. 2 QS erzielt, ist auch die Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)* um 1 erleichtert.



Jagd

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Jagd.



Helden verbringen nicht selten viele Wochen in der Wildnis und müssen sich entsprechend selbst versorgen. Die Jagd ist deshalb für sie überlebenswichtig. Die nachfolgenden Regeln stellen einen detaillierteren Jagdablauf bei der Pirsch vor, der die Grundregeln zur Jagd ergänzt (siehe **Regelwerk** Seite 200). Bislang ergab sich die Anzahl der erbeuteten Rationen aus einer einzelnen Probe auf *Tierkunde*. Diese erweiterten Regeln beziehen sich auf ein Jagdgebiet mit ein und stellen die einzelnen Schritte einer Jagd ausführlich vor.

Damit verbunden sind auch mehr Proben, die ein Spieler für eine erfolgreiche Jagd ablegen muss. Zwar besteht somit ein größeres Risiko eines Fehlschlags, dafür kann ein Held die Jagd schneller beenden, wenn er gut genug ist.

Die Jagd auf Wildtiere

In der Wildnis leben zahlreiche Tiere, die ein Held jagen kann, um sich selbst und seine Gefährten zu versorgen. Im Gegensatz zum Sammeln von Beeren und Nüssen bringen Tiere deutlich mehr Rationen ein. Dafür kann mehr schiefgehen: Tiere können die Jäger bemerken und davonlaufen – oder gar angreifen. Zudem ist die Jagd in einigen Gebieten Aventuriens dem Adel oder den jeweiligen Herrschern der Region vorbehalten und eine von Unbefugten durchgeführte Jagd gilt als Wilderei und wird hart bestraft.

Bestimmung der Gegend

Um sich auf eine erfolgreiche Jagd zu begeben, müssen zunächst folgende Schritte durchgeführt werden:

Der Spielleiter setzt fest, welches Wild in der vom Helden bejagten Region vorkommt. Ist die Region besonders wildreich, beispielsweise in einem selten bejagten Wald oder an einer Wasserstelle in der Steppe, wird die nachfolgende Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) um bis zu 3 erleichtert. Hat sich der Jäger hingegen eine Region mit sehr geringer Wilddichte ausgesucht, beispielsweise eine Felswüste oder die eisigen Weiten des hohen Nordens, kann die Probe um bis zu 3 erschwert werden.

Die Tierkunde-Probe

- Nun folgt eine Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*)[☛] modifiziert um die Gegend. Misslingt die Probe, war die Jagd nicht erfolgreich. Gelingt dem Helden die Probe, dann können die QS folgende zwei Optionen bewirken: Senken des Grundzeitraums, Erleichterung der folgenden Probe auf das Jagdtalent. Die Vorteile ergänzen sich, sind aber in der gleichen Kategorie nicht kumulativ (beispielsweise ist bei 4 QS die Zeit um 4 Stunden verkürzt und die Probe um 2 erleichtert).

☛ In seltenen Fällen kann das Anwendungsgebiet domestizierte Tiere benutzt werden.

Gegend der Jagd

gut geeignetes Jagdgebiet	+1 bis +3
durchschnittlich geeignetes Jagdgebiet	+/-0
schlecht geeignetes Jagdgebiet	-1 bis -3

Weitere Modifikatoren (kumulativ zur Gegend)

Regen/Schnee	-1
Sturm	-2
Orkan	-3

Qualität bei der Jagd

QS der Jagdtalent-Probe	Vorteil
1	Zeitraum wird um 2 Stunden verkürzt
2	Erleichterung auf Jagdtalent +1
3	Zeitraum wird um 4 Stunden verkürzt
4	Erleichterung auf Jagdtalent +2
5	Zeitraum wird um 6 Stunden verkürzt
6	Erleichterung auf Jagdtalent +3

Der Grundzeitraum

Als Grundzeitraum wird angenommen, dass der Held 10 Stunden mit der Jagd verbringt. Für bestimmte Schwellen der Probe auf *Tierkunde* kann der Zeitraum um einen bestimmten Betrag gesenkt werden. Für jeweils 2 Stunden, die ein Held länger jagen will, erhöhen sich die erjagten Rationen um 2. Maximal kann ein Held 10 Stunden jagen.

Die Jagdtalent-Probe

Je nach Art der Jagdtechnik folgt nun eine Probe auf das Jagdtalent. Bei der Pirsch ist dies *Fährtsuchen* (*tierische Spuren*). Bei anderen Jagdtechniken (siehe Seite 55) kann das Jagdtalent abweichen.

Für jede QS bei der Probe hat der Held ein (oder mehrere) Tiere vor sich, welches ihm 2 Rationen an Fleisch zur Verfügung stellen kann.

Allerdings muss erst der Schuss sitzen, bevor sich der Held über die Rationen freuen kann.

Der Schuss

Zu guter Letzt folgt der Schuss. Trifft der Jäger, hat er das Tier erlegt. Hierzu ist es nicht zwingend nötig, die Lebenspunkte des Tieres mit einem Schuss auf 0 zu senken. Es wird angenommen, dass das überraschte Tier durch den Schuss sofort stirbt oder tödlich getroffen wird. Allerdings ziehen weniger effektive Jagdwaffen mit kurzer Reichweite und wenig TP Erschwernisse bei der Probe auf FK nach sich (siehe Tabelle **Modifikatoren beim Schuss**).

• Bei der Pirsch und Ansitzjagd kann ein Held versuchen, ein Tier mit der Hand zu fangen, wenn er keine Fernkampf-Waffe zur Verfügung hat. Dazu ist eine um 8 erschwerte AT auf Raufen notwendig. Der Held kann dabei maximal 2 Rationen erhalten.

Der Fernkampfangriff wird zudem durch die Größe und Sichtmodifikatoren des Ziels modifiziert. Bei Distanz wird die Kategorie *mittel* angenommen (+/-0) und bei der Bewegung, dass das Ziel stillsteht (+2 FK).

Modifikatoren beim Schuss

Art	Modifikator
Für jeden TP der Fernkampf-Waffe weniger als 1W6+4	-1
Maximale Reichweite der Fernkampf-Waffe weniger als 80 Schritt	-1
Bewegung, Ziel steht still	+2
Distanz, mittel	+/-0
Größe	nach Größenmodifikatoren
Sicht	nach Sichtmodifikatoren

Weitere Jagdtechniken

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, Tiere zu jagen. Daher sind hier einige Methoden aufgezählt, die häufig angewandt werden, inklusive deren gegenseitiger Umsetzung. Ein Held muss sich vor der Jagd auf Wildtiere für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden, das entsprechende Jagdtalent anwenden und die ergänzenden Regeln befolgen. Ansonsten müssen nur die einzelnen Schritte zur Jagd auf Wildtiere angewandt werden.

Angeln

Wer statt Vögeln oder Landtieren lieber Fische fangen will, kann diese mit einem Köder locken und mit einer Angel an Land ziehen. Fische sind meistens recht ungefährlich, aber man braucht einiges an Geduld, um sie zu ködern.

Regel: Statt einer Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* muss der Held beim Angeln eine Probe auf *Fischen & Angeln (Salzwassertiere oder Süßwassertiere)* ablegen. Als Jagdtalent kommt *Verbergen (sich Verstecken)* ins Spiel. Die maximale Anzahl der Rationen, die ein Held in einem Durchgang angeln kann, beträgt 4.

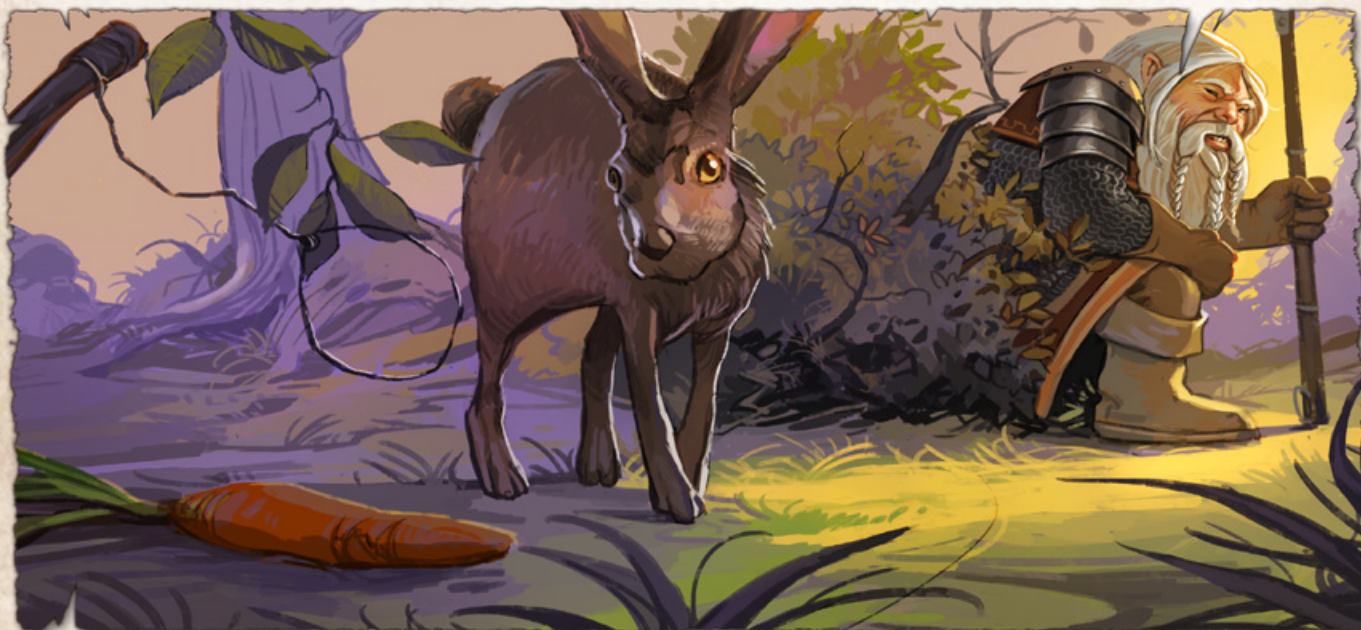
Jagdtalent: Verbergen (sich Verstecken)

Ansitz

Auf einem Hochsitz, ob fest gebaut oder in einer Baumkrone improvisiert, wartet der Jäger, bis sich das Jagdwild, üblicherweise Rot- oder Schwarzwild, zeigt. Meist wird diese Art der Jagd in der Dämmerung praktiziert, üblicherweise an Wildwechsellern und Lichtungen, wo ein ausreichend großes Schussfeld garantiert ist.

Regel: Der Schütze sucht sich entweder eine solide Astgabel oder ein anderes Versteck, von dem aus man ein ausreichend großes Sichtfeld hat, oder errichtet vor Ort an erhöhter Stelle im Gelände einen Erdsitz. Hier wartet der Jäger nun, bis sich das Wild ins Schussfeld bewegt. Da er sich jedoch in seiner Deckung kaum bewegen muss, ist seine Probe auf *Verbergen* um 2 erleichtert. Ein Unentschieden reicht für einen Schuss aus, dieser wird dann aber zusätzlich um 2 erschwert, weil das Wild nervös ist und sich bewegt. Ein Misslingen beendet die Jagd. Der Zeitraum der Jagd durch Ansitzen erhöht sich um 25 %. Zu guter Letzt, wenn die Proben gelungen sind, ist die obligatorische Fernkampfprobe notwendig.

Jagdtalent: Verbergen (sich Verstecken)



Fallenjagd

Schlagfallen werden meist mit Ködern bestückt und unter Laub versteckt. Löst ein Tier die Falle aus, meist durch eine kleine Druckplatte oder einen am Köder befestigten Zugmechanismus, schnappen zwei eiserne Bügel über dem Auslöser zusammen und zertrümmern dem am Köder fressenden Tier das Genick. Sogenannte Tellereisen benötigen keine Köder, sondern werden direkt durch eine Druckplatte ausgelöst. Entsprechend schnappen die Bügel meist um das Bein oder die Pfote der Beute zu, was das Tier meist nicht tötet. Da die Tellereisen üblicherweise an Pflöcken angekettet sind, kann es jedoch nicht entkommen. Manche Raubtiere behelfen sich notgedrungen, indem sie ihre zertrümmerte Pfote abbeißen.

Deutlich billiger und recht leicht zu improvisieren sind Schlingen, die an Wildwechsellern oder anderen Engpässen gespannt werden. Selbst größere Tiere wie Hirsche können so mit stabilen Schlingen gefangen werden. Bei ausgeklügelteren Schlingenfallen werden junge Bäume herunter gedrückt und mit einem einfachen Seilmechanismus unten gehalten, der ausgelöst wird, wenn an einem Köder gezogen wird. Der Baum schnellt dann hoch und zieht dabei eine an ihm befestigte Schlinge hinter sich her, die um den Köder herum gelegt ist. So wird das Wild, das am Köder gezogen hat, meist kleinere Tiere wie Hasen oder Füchse, mit etwas Glück in der Schlinge gefangen.

Regeln: Der Grundzeitraum für das Jagen mit Fallen weicht vom bisherigen Grundzeitraum ab. Man benötigt 24 Stunden als Grundzeitraum.

Als Jagdtalent wird *Fährtsuchen* (tierische Spuren) verwendet, denn der Held muss einen Ort finden, wo es Tierfährten gibt, um eine Chance zu haben, dass ein Tier in die Falle geht.

Der Held muss bei der Fallenjagd nicht die ganze Zeit anwesend sein, sondern die Zeit gibt vor, wie lange es dauert, bis ein Tier die Falle auslöst. Der Schuss am Ende der Jagd entfällt.

Jagdtalent: Fährtsuchen (tierische Spuren)

Jagd auf bestimmte Tierarten

Die Jagd auf eine spezifische Tierart ist eine Fokusregel der Stufe II für Jagd. In diesem Fall kann ein Held die gleiche Regeltechnik wie beschrieben anwenden, mit folgenden Unterschieden:

- Der Jagdmodifikator des Tiers modifiziert die Probe auf *Tierkunde* und den Schuss.
- Dem Tier steht eine Vergleichsprobe zwischen seiner *Sinnesschärfe* und dem Jagdtalent zu. Gewinnt das Tier die Probe, flieht es und der Schuss ist zusätzlich um 2 erschwert (beim Angeln beißt stattdessen kein Fisch an).
- Der Held kann nur Tiere der Größenkategorie mittel und kleiner jagen, bzw. nur kleine und winzige Fische angeln.
- Der Held erbeutet die unter der Kategorie Beute angegebenen Rationen und weitere Besonderheiten des Tiers, etwa Trophäen (zur Weiterverarbeitung siehe **Aventurisches Bestiarium**).
- Fallenjagd kann nicht als Jagdtechnik verwendet werden.



Nahrungssuche

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Nahrungssuche und Haltbarmachung.

Das Sammeln von Heilpflanzen und Kräutern ist für wildniserfahrene Helden fast eine Selbstverständlichkeit. Zu nützlich ist das, was im Wald, auf Wiesen oder versteckt zwischen Felsen wächst. Heilpflanzen lassen sich dazu einsetzen, um Verletzungen und Krankheiten zu heilen oder auch um sie zu verkaufen, denn sie sind ein begehrtes Gut in den Alchimistenlaboren der Städte oder bei einem Apothekarius.

Doch nicht nur Heilpflanzen kann man in der Natur finden. Auch die Versorgung der Heldengruppe mit nahrhaften Wurzeln und Beeren ist ein wichtiger Tätigkeitsbereich der Pflanzenkundler unter den Abenteurern. Die Nahrungssuche ist unerlässlich, wenn der Proviant der Helden zur Neige geht oder sie ihre Vorräte mit frischer Nahrung ergänzen wollen.

Außerdem werden wir dir an dieser Stelle eine Fokusregel zur Haltbarmachung von Pflanzen vorstellen, welche die bislang recht einfache Regelung aus dem **Regelwerk** deutlich detailreicher gestaltet.

Die Suche nach essbaren Pflanzen

Die Natur ist voller Pflanzen, die die Helden essen können: Von Beeren an Sträuchern über wildwachsendes Obst bis hin zu Wurzeln können viele Pflanzenteile die Speise eines Helden ergänzen. Anders als bei der Jagd auf Tiere besteht auch nur selten die Gefahr, dass die Pflanze sich gegen das Einsammeln wehrt. Allerdings ist nicht jedem Helden ein Erfolg bei der Nahrungssuche vergönnt.

Bestimmung der Gegend

Zu Beginn der Nahrungssuche muss die Gegend bestimmt werden, in der der Held sucht. Es gibt Gegenden,

die es dem Helden leichter oder schwerer machen, essbare Pflanzen zu finden. Die Gegend modifiziert die anschließende Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*. Zudem kann es noch weitere kumulative Modifikatoren geben, die die Probe beeinflussen.

Die Pflanzenkunde-Probe

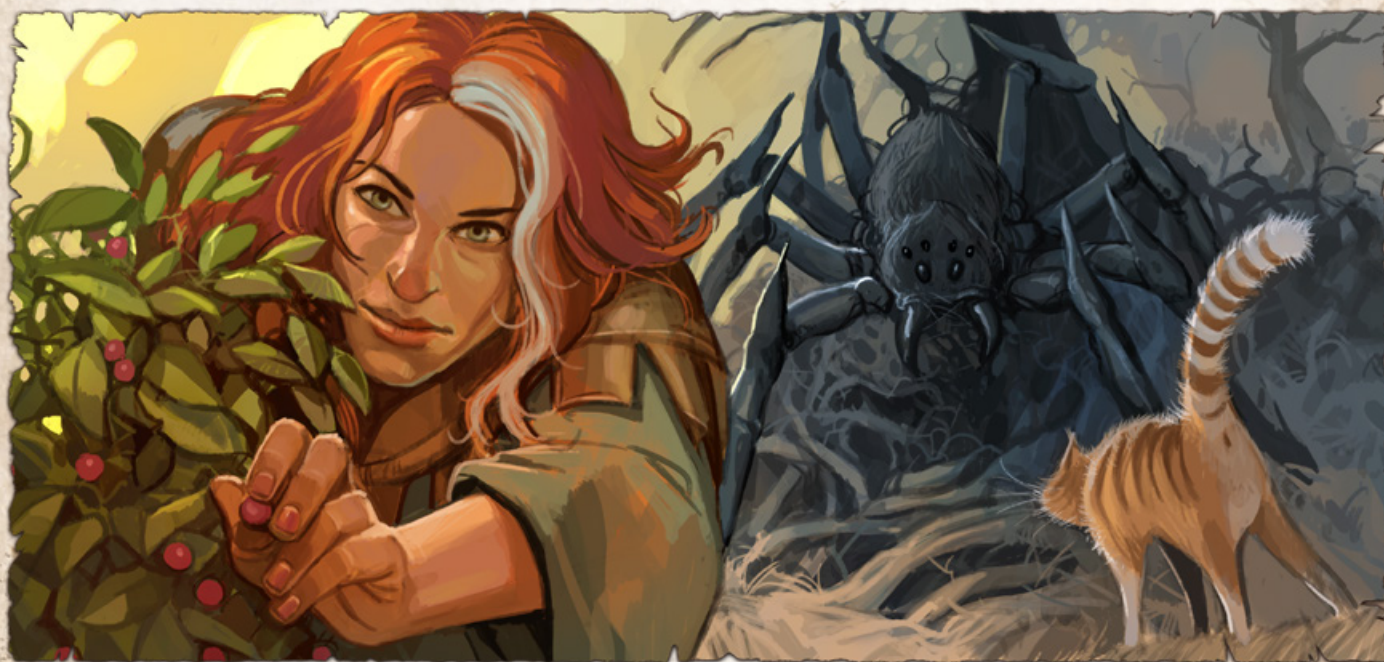
Als nächstes muss der Held eine Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*, modifiziert um die Schwierigkeit der Gegend ablegen. Misslingt die Probe, findet er an diesem Tag keine essbaren Pflanzen. Gelingt ihm die Probe, dann kann die QS folgende zwei Optionen bewirken: Senken des Grundzeitraums, Erleichterung der folgenden Probe auf *Sinnesschärfe*.

Gegend der Pflanzensuche

Art	Modifikator
Dschungel	-2
Eiswüste	-5
Flussauen	-1
Gebirge	-1
Kulturland	+1
Steppe	+/-0
Sumpf	-1
Wald	+2
Waldrand	+1
Wüste	-5
Wüstenrandgebiet	-3

Weitere Modifikatoren (kumulativ zur Gegend)

Regen/Schnee	-1
Sturm	-2
Orkan	-3



Qualität bei der Nahrungssuche

QS der Pflanzenkunde-Probe	Vorteil
1	Zeitraum wird um 2 Stunden verkürzt
2	Erleichterung auf Sinnesschärfe +1
3	Zeitraum wird um 4 Stunden verkürzt
4	Erleichterung auf Sinnesschärfe +2
5	Zeitraum wird um 6 Stunden verkürzt
6	Erleichterung auf Sinnesschärfe +3

Der Grundzeitraum

Der Grundzeitraum einer erfolgreichen Suche beträgt 8 Stunden. Für bestimmte Schwellen der Probe auf *Pflanzenkunde* kann der Zeitraum um einen bestimmten Betrag gesenkt werden. Für jeweils 2 Stunden, die ein Held länger suchen will, erhöhen sich die gefundenen Rationen um 1. Maximal kann ein Held 8 Stunden suchen.

Die Sinnesschärfe-Probe

Nun muss der Held noch eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) ablegen. Eventuell bekommt der Held bei dieser Probe eine Erleichterung durch die QS der Probe auf *Pflanzenkunde*.

Gelingt die Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*), so hat der Held essbare Pflanzen gefunden. Misslingt die Probe, so geht er an diesem Tag leer aus.

Ergebnis der Suche

Für jede QS bei der Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) hat der Held 1 Ration an essbaren Pflanzen gefunden. Der Held kann sich zudem entscheiden, die Zeit der Suche zu erhöhen. Hierfür bekommt er 1 weitere Ration pro 2 Stunden. Er kann die Suche nur bis maximal 8 Stunden ausdehnen.

Verkürzte Suche

Möchte ein Held nicht so lange suchen, wie der Zeitraum der Probe angibt, so kann er sich auch dafür entscheiden, die Suche vorher zu beenden. Die Regel der Suche wird ganz normal ausgeführt, aber für jeweils 2 Stunden, die der Held einsparen will, ist die Probe auf *Sinnesschärfe* um 1 erschwert. Weniger als 2 Stunden Suche hat keinen Effekt. Der Held hat einfach keine so große Menge gefunden, das sie als Ration zählen könnte.

Gruppensuche

Bei der Suche nach Pflanzen können auch mehrere Helden teilnehmen. Allerdings wird an dieser Stelle keine Gruppensammelprobe abgelegt, sondern jeder Held durchläuft einzeln die vorgestellten Regeln für Nahrungssuche.

Beispiel: Rowena möchte in einem Wald auf die Suche nach essbaren Pflanzen gehen. Ihre Spielerin muss eine Probe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen) ablegen, durch die Gegend

Wald ist die Probe aber um 2 erleichtert. Rowenas Spielerin gelingt es dadurch 5 QS zu erzielen. Dadurch ist ihr Grundzeitraum um 6 Stunden verkürzt worden (auf 2 Stunden) und die nachfolgende Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) wird um 2 erleichtert. Sie erzielt bei dieser Probe nun 3 QS, was bedeutet, dass sie 3 Rationen in zwei Stunden angesammelt hat. Sie entschließt sich noch 4 weitere Stunden zu suchen, und so bekommt sie 2 weitere Rationen, da sie für jeweils 2 weitere Stunden Suche 1 Ration erhält.

Haltbarmachung

Bislang legen die Grundregeln fest, dass sich Kräuter drei Monate halten, wenn sie entsprechend getrocknet, eingelegt oder auf andere Weise haltbar gemacht wurden. Dies ist allerdings nur ein Richtwert und mit dieser Fokusregel kannst du die Haltbarkeit anhand einer Probe auf *Pflanzenkunde* genauer bestimmen. Diese Regel gilt sowohl für Nutz- und Heilpflanzen wie auch für Giftpflanzen.

Zunächst benötigt ein Held die Pflanze, die er haltbar machen will. Er kann sie kaufen oder nach den vorgestellten Regeln suchen gehen.

- Der Einfachheit halber kann ein Held die gesamten Anwendungsmöglichkeiten einer Pflanze, die er zur Verfügung hat, mit einer einzigen Probe haltbar machen. Andere Pflanzen müssen jedoch mit einer neuen Probe behandelt werden.
- Der Held benötigt neben der Pflanze eventuell noch entsprechende Materialien für die Haltbarmachung: ein Gefäß zum Einlegen, einen Mörser oder Alkohol. Die Verbrauchsutensilien kosten üblicherweise pauschal 5 Kreuzer pro Anwendung, die haltbar gemacht werden soll.
- Zum Haltbarmachen ist eine Probe auf *Pflanzenkunde* (*jeweilige Pflanzenart als Anwendungsgebiet*) notwendig. Der Grundzeitraum der Haltbarkeit einer bearbeiteten Pflanze beträgt 1 Monat. Für jede QS, die der Held bei der Probe erzielt, ist die Pflanze einen weiteren Monat haltbar.

Beispiel: Rowena möchte gerne die Menge von 3 Anwendungen Einbeeren einlegen. Sie hat die notwendigen Utensilien dabei und beginnt mit der Arbeit.

Die Meisterin von Rowenas Spielerin verlangt eine Probe auf Pflanzenkunde (Heilpflanzen). Rowenas Spielerin erzielt dabei eine QS von 4, sodass auf den Grundzeitraum von 1 Monat 4 weitere Monate draufgeschlagen werden. Somit sind die 3 Anwendungen Einbeeren 5 Monate haltbar.

Haltbarkeit nach Pflanzenart

Die vorgestellte Fokusregel geht nicht näher darauf ein, wie haltbar eine einzelne Pflanzenart ist. Es gibt selbstverständlich Unterschiede zwischen den einzelnen Pflanzen. Diesen Detailgrad wollen wir erst vorstellen, wenn wir in einer Publikation die einzelnen aventurischen Pflanzen darlegen.

Wissenstalente

Zur Erinnerung: Regionen Aventuriens

Die nachfolgende Einteilung stellt die Anwendungsgebiete der Talente *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Rechtskunde* und *Sagen & Legenden* dar:

Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen

Soll geprüft werden, ob ein Held eine bestimmte Information kennt, kann eine Erfolgsprobe auf ein passendes Wissenstalent abgelegt werden, die um die Art des Themas modifiziert sein sollte.

Soll überprüft werden, wie viel ein Abenteurer allgemein über ein Thema weiß, dann sollte auch an dieser Stelle eine Erfolgsprobe gewürfelt werden, aber die erhaltenen Informationen sollten weniger spezifisch sein. Die allgemeine Probe sollte nur selten mit Modifikatoren belegt werden.

Je mehr QS erreicht wurden, desto genauer sollten die Informationen sein, die ein Held bekommt.

Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt. Bei Talenten, in denen dieses Vorgehen empfohlen wird, steht der Eintrag *Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen*.

Brett- & Glücksspiel

Würfelspiele

Schiff, Kapitän, Mannschaft, 21 Kreuzer und Gareth brennt – drei der bekanntesten aventurischen *Würfelspiele* und die Aventurier kennen noch Dutzend weitere, um sich beim geselligen Zusammensein in der Taverne, die Zeit zu vertreiben. Würfelspiele sind vor allem in der

- Unterschicht, bei Seeleuten und Söldnern beliebt.

Probe: Sofern der Meister nicht das Würfelspiel am Spieltisch mit den Spielern nachspielen will, legt jeder Teilnehmer eine Vergleichsprobe auf *Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele)* ab. Der Spieler mit der besten QS gewinnt. Der Wurf simuliert mehrere Spiele hintereinander, einzelne Runden kann der siegreiche Held verlieren, aber insgesamt hat er am meisten gewonnen. Eine Probe steht deshalb für ein Intervall von 10 Minuten. Je nach Spiel kann es zu einem Unentschieden kommen oder nicht. Muss ein Sieger bestimmt werden, wird

bei Gleichstand so lange mit 1W6 gewürfelt, bis ein Spieler alleinig das höchste Ergebnis erzielt und somit gewinnt.

• Eine Auswahl an Würfelspielen ist im DSA5-Meischirm vorhanden.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Helden sind keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Die Helden sitzen in der Herberge Herdfeuer und spielen das Würfelspiel 21 Kreuzer mit einigen ungefärbten Steinen. Alle Teilnehmer legen nun eine Probe auf Brett- & Glücksspiel (Würfelspiele) ab. Bei der Probe handelt es sich um eine Vergleichsprobe, bei der jeder die QS mit den QS der anderen Teilnehmer vergleicht. Bruder Hilberts Spieler hat eine QS von 2, Gerons Spielerin eine von 3 und die Spielerin Rowenas hat es sogar geschafft 4 QS zu erreichen. Damit hat Rowena insgesamt gewonnen.

Brettspiele

Die gehobeneren Kreise in Aventurien spielen statt einfachen Glücksspielen meistens lieber *Brettspiele*. Das bekannteste ist das Kamelspiel, aber auch Garadan, Urdas und das in Gelehrtenkreisen beliebte Spiel Pentagramm sind sehr verbreitet.

Probe: Da bei den meisten Brettspielen zwei Spieler gegeneinander antreten, wird das Spiel durch eine Vergleichsprobe in *Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)* entschieden. Eine Probe steht für mehrere Züge und für ein Intervall von 10 Minuten. Sollte das Brettspiel einen Gewinner erfordern, werden bei einem Gleichstand solange Proben auf *Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)* gewürfelt werden, bis ein Spieler mehr QS erreicht hat als alle anderen.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Bruder Hilbert hat sich in den letzten Monaten im Kamelspiel geübt und fordert nun Mirhiban zu einem Duell heraus. Der Spielleiter entscheidet, dass beide Teilnehmer eine Vergleichsprobe in *Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)* ablegen müssen. Mirhibans Spieler erwischt bei der Probe einen schlechten Tag und erzielt nur eine QS von 1, Bruder Hilberts Spieler hat es geschafft, und knapp eine QS von 2 erzielt. Hilbert gewinnt somit überraschend.

Kartenspiele

Neben dem wohl bekanntesten *Kartenspiel* Aventuriens, dem Boltan, gibt es zahlreiche weitere, etwa Zwei-Heb-auf, Schwarzer Alrik oder Wanderzwiebel. Das Anwendungsgebiet verschafft dem Helden einen Überblick über Regeln, Strategien und Gewinnwahrscheinlichkeiten. Inbegriffen ist auch ein gutes Boltangesicht, um seine Gegner zu täuschen.

Probe: Bei Kartenspielen nehmen in der Regel mehr als nur zwei Personen teil, sodass üblicherweise eine Sammelprobe auf *Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)* abgelegt wird. Wer zuerst die notwendigen 10 QS erreicht hat, gewinnt. Eine Probe steht meistens für mehrere Partien und für ein Intervall von 15 Minuten. Sollte das Kartenspiel einen Gewinner erfordern, werden bei einem Gleichstand solange Proben auf *Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)* gewürfelt, bis ein Spieler mehr QS erreicht hat als alle anderen.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Carolan sitzt in einer schäbigen Havener Kneipe und spielt im Keller mit einem Haufen von Halunken eine Partie Boltan. Selbstverständlich will Carolan gewinnen, er verzichtet aber darauf falsch zu spielen, um Ärger zu vermeiden. Die Spielleiterin möchte, dass jeder Teilnehmer eine Sammelprobe auf Brett- & Glücksspiele (Kartenspiele) ablegt. Carolans Spielerin legt eine Probe ab, die Meisterin erledigt das für die Halunken. Tatsächlich schafft es Carolans Spielerin zuerst „die nötigen 10 QS der Sammelprobe zu erreichen. Damit gewinnt Carolan zwar, wird aber verdächtigt, falsch gespielt zu haben.

Wettspiele

Bei *Wettspielen* muss der Held wissen, wie die Chancen für einen Ausgang stehen. Je nach Art des Spiels kann dies unterschiedliche Bedeutungen haben. Beim Hunde- oder Pferderennen muss der Abenteurer wissen, wie gut die Tiere in Form sind, wer der Reiter ist oder wie die Strecke aussieht. Beim Wetten auf ein Glücksrad kann es helfen zu wissen, wie hoch die Chancen für eine bestimmte Zahl ist oder wie stark am Rad gedreht wird.

Probe: Wetten werden in der Regel über eine Erfolgsprobe in *Brett- & Glücksspiele (Wettspiele)* abgelegt. Die Menge der QS gibt an, wie groß der Gewinn über eine Reihe von Wetten war.

Handlung	Modifikator
Held kann sich konzentrieren	+1
Held ist keinen größeren Einflüssen ausgesetzt	+/-0
Held ist leicht abgelenkt	-1

Beispiel: Tjalva hat gefallen am Hunderennen gefunden und ist den ganzen Tag auf der Rennbahn. Um zu ermitteln, ob Tjalva die Hunde und die Bahn richtig beurteilen kann, soll ihre Spielerin eine Probe auf Brett- & Glücksspiele (Wettspiele) ablegen. Die Probe scheitert, Tjalva hat eine Menge Silbertaler verloren, aber es hat ihr dennoch Spaß gemacht.

Abgelenkt und konzentriert

Spiele, die an einem ruhigen Ort ohne lästige Nebengeräusche gespielt werden, fallen unter die Kategorie *Held kann sich konzentrieren*. In einer normallauten Umgebung, etwa einer Kneipe, gilt die Kategorie *Spieler sind keinen größeren Einflüssen ausgesetzt*. Sorgen Musikanten, Gaukler oder jemand, der vor dem Helden Grimassen schneidet, für Ablenkung, gilt die Kategorie *Held ist leicht abgelenkt*.

Berufsgeheimnisse Brett- & Glücksspiele

Siehe Seite 116.

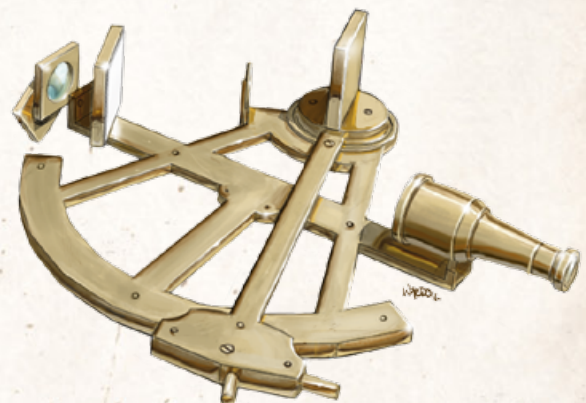
Spiel	Komplexität
Boltan	komplex
Garadan	komplex
Inrahspiel	komplex
Kamelspiel	komplex
Pentagramm	komplex
Schlacht von Jergan	komplex
Die böse Eins	komplex

Geographie

Einzelne Regionen

Die verschiedenen Anwendungsgebiete von *Geographie* umfassen jeweils eigene aventurische Regionen. Über *Geographie* kann man nicht nur herausfinden, wo die jeweilige Region ist, welche Ortschaften dort liegen und wie eine etwaige Hauptstadt heißt, sondern auch, wo günstige Brücken über Flüsse liegen, wie viele Einwohner eine Stadt hat und welche Pässe es durch ein Gebirge gibt.

Probe: Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen. Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt.



Handlung	Modifikator
Provinzen und bekannte Herrscher der Region kennen	+3
Straßen und Handelsrouten der Region kennen	+1
Kenntnis über die Bevölkerungsgröße der Region und der größeren Ortschaften	+/-0
Wichtige Brücken und Pässe über Gebirge der Region kennen	-1
Eine Schätzung, wie lange man von Ort A nach Ort B in der Region braucht	-3

Beispiel: Tjalva hat eine weite Reise unternommen und ihr Schiff läuft gerade den Hafen von Sinoda an. Ein guter Zeitpunkt für sie, sich noch mal zu verinnerlichen, was sie alles über die Insel Maraskan weiß.

Die Meisterin verlangt deshalb von Tjalvas Spielerin eine Probe auf Geographie (Maraskan). Sie modifiziert sie nicht, sondern will anhand der QS festlegen, welche allgemeinen Informationen Tjalva über Maraskan aufgeschnappt hat. Mit 4 QS weiß Tjalva einiges über die Insel: Sie weiß recht genau, wie groß Sinoda ist, welche Wege von hier aus Richtung Norden führen und wie lange sie braucht, bis sie durch den Dschungel Jergan erreicht.

Berufsgeheimnisse Geographie

Myranor-Geographie

Die ursprüngliche Heimat der Mittelländer und der Thorwaler ist von Aventurien weit entfernt, aber zumindest gab es in den letzten Jahren das deutliche Bestreben, das Gildenland zu erforschen. Gelegentlich schafft es auch eine Expedition aus Aventurien nach Myranor und wieder zurück. Mit diesem Berufsgeheimnis kennt sich der Held mit dem östlichen Myranor aus, weiß die Namen einiger großer Städte wie Balan Cantara oder Sidor Corabis und hat schon mal vom Imperium gehört, dem größten Reich Myranors.

Voraussetzungen: Geographie 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Uthuria-Geographie

Der bislang kaum erforschte Südkontinent birgt noch manches Geheimnis. Allerdings verfügt ein Aventurier mit diesem Berufsgeheimnis über einige grundlegende Informationen, etwa die ungefähre Distanz zwischen beiden Kontinenten, Berichte über die Bewohner Nord-Uthurias und bekannte geographische Wegmarken an der Küste.

Voraussetzungen: Geographie 12

Voraussetzungen: Geographie 12

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Die Berufsgeheimnisse der einzelnen Kontinente sind Voraussetzungen, um Anwendungsgebiete in Geographie für die anderen Kontinente zu erlangen.

Geschichtswissen

Einzelne Regionen

Ähnlich wie *Geographie* umfasst das Talent *Geschichtswissen* eine große Menge an Anwendungsgebieten (je nach Region) für Aventurien. Mittels *Geschichtswissen* lassen sich für die jeweilige Region Informationen über geschichtliche Daten in Erfahrung bringen.

Probe: Geprobt wird mit einer Erfolgsprobe und die QS geben an, wie detailliert die Informationen zu einem bestimmten Thema sind. Bei Recherchen bietet sich auch eine Sammelprobe an.

Soll überprüft werden, was oder wie viel ein Abenteurer allgemein über die Geschichte eines Landes weiß, dann sollte auch an dieser Stelle eine Erfolgsprobe gewürfelt werden, aber die Informationen sollten oberflächlicher sein als eine Antwort auf eine spezifische Frage. Je mehr QS erreicht wurden, desto genauer sollten die Informationen sein, die ein Held bekommt. Dies betrifft beide Fälle von Erfolgsproben.

Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt.

Eine Übersicht der Regionen findest du auf Seite 59.

Handlung	Modifikator
Wendepunkte der Geschichte benennen	+1 bis +3
Bekannte Ereignisse kennen	+/-0
Details zu Ereignissen	-1 bis -3

Beispiel: Carolan hat in einer Gruft eine alte Vase gefunden und will wissen, welcher Epoche sie zuzuordnen ist. Er weiß, dass die Vase aus Thalusien stammt.

Die Spielleiterin verlangt von Carolans Spielerin eine Probe auf Geschichtswissen (Tulamidenlande). Da es eine Vase ist, die vor vielen Jahrhunderten hergestellt wurde, entscheidet die Meisterin, die Probe um 3 zu erschweren. Dennoch kann Carolan am Ende 2 QS vorweisen und so erfährt er mehr über die Vase, die einst in den Dunklen Zeiten, vor mehr als 1.000 Jahren, hergestellt wurde.

Berufsgeheimnisse Geschichtswissen

Vorfahren der Mittelländer (Geheimwissen)

Der Held weiß durch dieses Berufsgeheimnis, dass die Mittelländer nicht nur aus dem Gildenland stammen, sondern offenbar zu großen Teilen Sträflinge waren.

Voraussetzungen: Geschichtswissen 8

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Zeitalterforschung (Geheimwissen)

Kaum ein Aventurier weiß Näheres über die hesindefällige Einteilung der Zeitalter. Wer dieses Berufsgeheimnis kennt, kennt die Theorien, kann die verschiedenen Zeitalter benennen und weiß grob, was die wichtigsten Erkenntnisse des Äons waren.

Voraussetzungen: Geschichtswissen 12

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Götter & Kulte

Einzelne Götter

Die Anwendungsgebiete des Talents *Götter & Kulte* beziehen sich immer auf einen speziellen aventurischen Kult bzw. eine einzelne aventurische Gottheit. So gibt es für die einzelnen Götter der zwölgöttlichen Kirchen einzelne Anwendungsgebiete, aber auch für die Halbgötter oder Nichtzwölgötterkulte. Neben den Kirchen zählen auch bestimmte philosophische Richtungen wie die Magierphilosophie als Anwendungsgebiete.

Probe: Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen. Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt.

Handlung	Modifikator
Feste des Kults kennen	+3
Bedeutung eines Zeremoniegegenstands des Kults kennen	+1
Persönlichkeiten des Kults kennen	+/-0
Heilige des Kults kennen	-1
Unbekanntere Liturgien des Kults kennen	-3

Beispiel: Rowena ist zwar keine Spezialistin für die Kirchen der Zwölgötter, aber sie möchte sich in Erinnerung rufen, was sie alles über die Zeremonien der Rahjakirche weiß.

Rowenas Spielerin soll nach der Entscheidung des Meisters eine Probe auf Götter & Kulte (Rahja) ablegen. Sie erzielt zwar nur 1 QS, aber das sollte reichen, um sich bei einem Tempelbesuch zumindest nicht daneben zu benehmen.

Was ist zu Beginn kein Anwendungsgebiet?

Eine wichtigste Besonderheit des Talents ist, dass geheime und unbekannte Kulte als Berufsgeheimnisse zählen und sie somit nicht sofort als Anwendungsgebiet offen stehen.

- Philosophien, sei es die Magierphilosophie oder eine der philosophischen Ausrichtungen der Zyklopeninseln, sind zu Beginn keine Anwendungsgebiete, sondern Berufsgeheimnisse.
- Götter und Kirchen anderer Kontinente sind Berufsgeheimnisse.
- Alte und vergessene Götter, etwa die der Urtulamiden, einige vergessene Götter aus den Dunklen Zeiten und solche von Spezies, die kaum eine Verbreitung genießen, zählen als Berufsgeheimnisse.

Berufsgeheimnisse Götter & Kulte

Magierphilosophie (Geheimwissen)

Die Magierphilosophie geht davon aus, dass die Götter zwar machtvolle Wesen sind, aber auch ihre Kraft begrenzt ist und ein Zusammenhang mit der Anzahl ihrer Anhänger besteht. Magierphilosophen raten jedem dazu, die Götter nicht mehr zu verehren und anzubeten, sondern sich seine eigenen Urteile zu bilden.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 8, Magiekunde 8

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Kriegskunst

Belagerung

Eine wichtige Rolle in der Kriegskunst spielen *Belagerungen*. Jeder gute Strategie muss bei der Belagerung einer Burg wissen, wie viele Leute er braucht, um eine Burg zu umstellen, wie er die Versorgung der eingeschlossenen Burgbewohner gewährleistet und welche Taktik die Moral der Belagerten am effektivsten bricht.

Probe: Normalerweise reicht eine Erfolgsprobe aus, um zu ermitteln, ob ein Held sein Ziel erreicht. Die QS können dabei einen Hinweis geben, wie gut der Held taktiert und Vorbereitungen trifft. Dies kann sich darin äußern, dass der Meister dem Spieler einen Tipp gibt, die Gegner des Helden eine Kampfrunde lang den Status *Überrascht* erhalten oder der Spielleiter dem Helden für die Dauer einiger KR einen kleinen Bonus in Form von Punkten auf Attacke oder Initiative verleiht.

Handlung	Modifikator
Die Versorgung der eigenen Truppen in einer ruhigen Gegend organisieren	+3
Katapulte auf einer Anhöhe positionieren lassen	+1
Eine erfolgreiche Planung zu Erstürmung einer Räuberhöhle entwickeln	+/-0
Einen Ausfall organisieren	-1
Einen effektiven Versorgungsplan in einer kargen Umgebung entwickeln	-3

Beispiel: Arbosch muss die Versorgung einer belagerten Burg gewährleisten. Von ihm hängen viele Leben ab.

Um einen effektiven Versorgungsplan zu entwickeln, beschließt die Meisterin, dass ihm eine Probe auf Kriegskunst (Belagerung) erschwert um 3 gelingen muss. Nach dem Einsatz eines Schips ist es Arboschs Spieler gelungen, 4 QS anzusammeln. Die Spielleiterin berichtet ihm, dass durch Notrationierung alle Bewohner die nächsten sechs Monate in der Burg ausharren können.



Feldschlacht

Wer taktische Vorteile während einer offenen Schlacht nutzen will, beispielsweise die richtigen Truppenarten am richtigen Ort einzusetzen, Geländevorteile zu sichern oder mittels einer ungewöhnlichen Strategie seinen Gegner zu verwirren, der muss das Anwendungsgebiet *Feldschlacht* nutzen.

Probe: Eine Erfolgsprobe reicht aus, um mit den QS zu ermitteln, wie gut die Ideen vor und während der Schlacht sind. Je besser die Probe verlaufen ist, desto besser oder schneller kann auf gegnerische Bewegung oder die Taktik des Feindes reagiert werden.

Handlung	Modifikator
Ersichtliche Geländevorteile in der Schlacht miteinbeziehen	+3
Ein lagerndes Banner Soldaten im Schutz der Nacht angreifen	+1
Die Versorgung eines Regiments sicherstellen	+/-0
Berittene Bogenschützen an ein Flussufer drängen	-1
Einer dreifachen Übermacht lange genug Paroli bieten, bis nahende Verstärkung eintrifft	-3

Beispiel: Geron hat den Befehl über dreißig Söldner erhalten. Er will ein Dorf verteidigen und sich den orkischen Angreifern auf den Wiesen vor dem Dorf entgegenstellen. Um möglichst wenige Verluste zu erleiden, versucht er, jeden taktischen Vorteil zu nutzen, der sich ihm bietet.

Die Meisterin möchte sehen, wie er sich anstellt, indem Geron's Spielerin eine Probe auf Kriegskunst (Feldschlacht) würfelt. Irgendwie gelingt es Geron's Spielerin 6 QS zu erreichen. Die Orks müssen sich am Tag der Schlacht auf einige Überraschungen, Fallen und Hinterhalte einstellen.

Partisanenkampf

Wenn der Gegner militärisch zu stark ist oder bereits das Heimatland des Helden erobert hat, dann ist der Partisanenkampf eine gute Möglichkeit, es dem Feind so schwer wie möglich zu machen oder ihn durch Nadelstiche zu verärgern. Egal ob man die Kämpfer, die den Partisanenkampf bevorzugen, nun Widerstandskämpfer oder Rebellen nennt, sie alle müssen gut darin ausgebildet sein, sich zu verstecken und die Versorgung des Gegners zu stören.

Probe: Bei diesem Anwendungsgebiet reicht in den meisten Fällen eine Erfolgsprobe aus und die QS zeigen, wie gut die Vorbereitung ist, um den Gegner zu beschäftigen. Die QS können auch dafür stehen, wie stark die Verluste des Feindes waren, wie viel erbeutet wurde oder wie gering man die eigenen Verluste halten konnte.

Handlung	Modifikator
Die Versorgung einer kleinen Partisanentruppe in einem Wald sicherstellen	+3
Geländevorteile nutzen und Fallen aufstellen	+1
Einen Angriff im Wald auf einen Versorgungstrupp planen	+/-0
Überfall auf eine kleine Kaserne planen	-1
Einen Gegner in Regimentsstärke bei wenig Deckungsmöglichkeiten angreifen und ihm dann entkommen	-3

Beispiel: Alriksfurt wurde von Goblins erobert und Layariel hat sich mit einer Gruppe von Widerstandskämpfern in den Reichsforst zurückgezogen, um die Goblins zu zermürben.

Um die richtige Taktik zu wählen, verlangt der Meister eine Probe auf Kriegskunst (Partisanenkampf). Mit etwas Würfelglück und einem Schip gelingt Layariels Spieler ein guter Erfolg mit 2 QS.

Seegefechte

Ob beim Kampf gegen Piraten, Freibeuter oder eine feindliche Flotte – Seegefechte verlangen Strategen alles ab. Es gilt hier nicht nur, die Moral der Mannschaft bei langen Seereisen im Auge zu behalten, sondern auch die Manövrierbarkeit des gegnerischen und eigenen Schiffes, Wind- und Wetterverhältnisse sowie die Nutzung von Geschossen richtig einzuschätzen.

Probe: Wie bei den übrigen Anwendungsgebieten gilt auch für Seegefechte, dass üblicherweise eine Erfolgsprobe gewürfelt wird und die QS die Qualität des taktischen Vorgehens zur See bestimmen. Je mehr QS, desto besser mag die Position des eigenen Schiffes sein, desto weniger Verluste sind zu beklagen oder desto höher ist der Schaden, den ein Angriff des eigenen Schiffes verursacht hat.

Handlung	Modifikator
Die Moral der Mannschaft vor einem Gefecht durch Extrarationen und Landgang verbessern	+3
Sich aus taktischen Gründen wie ein verbündetes Schiff tarnen	+1
Notwendige Vorbereitung zur Versorgung von Verletzten treffen	+/-0
Sich in eine günstige Position manövrieren	-1
Moral der Mannschaft gegen eine Übermacht aufrechterhalten	-3

Beispiel: Bruder Hilbert hat nur wenig Ahnung vom Krieg, aber er weiß, dass es dabei eine Menge Verletzte gibt. Vor einer halben Stunde vermeldete der Ausguck ein sich näherndes Piratenschiff. Die Kapitänin möchte den Speiß umdrehen und die Piraten angreifen und Hilbert ist der einzige Offizier, nachdem alle anderen an Blutigem Rotz erkrankt sind. Hilbert gibt sein Bestes. Der Meister möchte, dass Hilberts Spieler mit einer Probe auf Kriegskunst (Seegefechte) zeigt, dass er alle wichtigen Vorbereitungen treffen kann. Wie zu erwarten misslingt die Probe und Hilbert überlegt sich einen Schlachtplan, der nur schiefehen kann.

Tunnelkampf

Ein ganz spezieller Bereich der Kriegskunst ist der Tunnelkampf. Hierbei müssen die Besonderheiten der Umgebung berücksichtigt werden. Der Tunnelkampf ist vor allem bei zwergischen Strategen von großer Bedeutung, immerhin sind Stollen und Höhlen der natürliche Lebensraum der Angroschim.

Probe: Eine Erfolgsprobe auf Kriegskunst (Tunnelkampf) zeigt, wie gut ein Held die Tunnel zu seinen Gunsten für einen Kampf einsetzen kann. Dies kann bedeuten,

dass die QS angeben, wie lange man einen Gegner in einem Tunnel binden kann, oder wie hoch der Verlust des Gegners bei einem Angriff war.

Handlung	Modifikator
Einen Wühlschrat in die Enge treiben	+3
Fallen in Tunnelgängen platzieren	+1
Die richtige Aufstellung im Tunnel für die Verteidigung wählen	+/-0
Einen niederen Drachen in eine Falle locken	-1
Die eigene Seite erfolgreich motivieren, wenn sie in eine Sackgasse gedrängt wurde und einer Übermacht entgegensteht	-3

Beispiel: Höhlenschrate sind in einen zwergischen Stollen eingedrungen und Arbosch versucht eine Taktik zu entwickeln, wie man die Störenfriede wieder loswird.

Eine Probe auf Kriegskunst (Tunnelkampf) erleichtert um 2 folgt und nachdem Arboschs Spieler 3 QS erreicht hat, entwickelt der Zwerg einen exzellenten Plan, um den Höhlenschraten eine Falle zu stellen.

Magiekunde

Artefakte

Das Anwendungsgebiet *Artefakte* verschafft dem Helden die nötigen Einblicke in die Struktur und die Wirkungsweise magischer Gegenstände und er ist damit in der Lage, eine magische Analyse durchzuführen.

Probe: Eine Analyse wird als Erfolgsprobe ausgeführt, die Anzahl der QS bestimmen dabei, wie detailreich die Analyse war. Ohne den Einsatz von Magie oder Liturgien ist die Zahl der QS, die man erzielen kann, begrenzt (siehe **Regelwerk** Seite 269).

Durch den Einsatz von Hellsichtmagie oder Liturgien kann der Held die Zahl der Qualitätsstufen der Probe auf *Magiekunde* (*Artefakte*) noch erhöhen.

Handlung	Modifikator
Es liegt bereits eine ausführliche Analyse eines Kollegen vor	+3
Der Zauberer kann sich bei einem normalen Artefakt konzentrieren	+1
Ein normales Artefakt und keine Außenbeeinflussung	+/-0
Das Artefakt ist defekt oder etwas in seinem Inneren wehrt sich gegen die Analyse	-1
Rohmaterial, chaotische Zusammensetzung	-3

Beispiel: Mirhiban möchte einen magischen Ring analysieren. Durch einen vorher eingesetzten ANALYS kann sie bis zu 4 QS erreichen.

Allerdings muss sie, um überhaupt etwas über den Ring herauszufinden, eine Probe auf Magiekunde (Artefakte) bestehen. Sie schafft eine QS von 5, aber durch die Begrenzung auf 4 QS durch den ANALYS kann sie nur bis zu einer QS von 4 herausfinden, welche Kräfte in dem magischen Gegenstand stecken.

Magische Wesen

Wie bei den Artefakten dient dieses Anwendungsgebiet der Analyse. Es gibt aber auch noch die Möglichkeit, durch eine Probe direkt etwas über magische Wesen zu wissen. Dies ist jeweils bei den Ungeheuern und magischen Tieren angegeben. Unter *magische Wesen* fallen alle Wesen, die übernatürliche Fähigkeiten besitzen, aber nicht zu den Sphärenwesen zählen (mehr über diese Wesen erfährt man über das Talent *Sphärenwesen*). Dies können z.B. Drachen sein, aber auch Ghule oder Kobolde zählen als magische Wesen.

Probe: In beiden Fällen kommt eine Erfolgsprobe zum Einsatz. Bei der magischen Analyse gelten die gleichen Beschränkungen wie bei den Artefakten (siehe *Regelwerk* Seite 269).

Handlung	Modifikator
Es liegt bereits eine ausführliche Analyse eines Kollegen vor	+3
Das Wesen hält bei der Analyse still	+1
Keine große Außenbeeinflussung	+/-0
Das Wesen bewegt unruhig sich bei der Analyse	-1
Unbekanntes Wesen	-3

Beispiel: Jeder Held träumt davon, als Drachentöter verehrt zu werden. Arbosch hat sich entschlossen, auf Drachenjagd zu gehen und sich einen Höhlendrachen als Opfer ausgesucht. Ganz unvorbereitet will er sich dem Drachen nicht stellen und so denkt er darüber nach, was er alles über Höhlendrachen weiß. Die Spielleiterin verlangt eine Probe auf Magiekunde (Magische Wesen). Das ist nicht Arboschs Spezialgebiet und seinem Spieler misslingt die Probe. Er weiß also nur, dass Höhlendrachen große, gemeine Ungeheuer sind, hat aber keine Ahnung von ihren magischen Kräften.

Rituale

Dieses Anwendungsgebiet beschäftigt sich mit der rituellen Form der Zauberei. Für *Rituale* muss ein Zauberer mehr Kraft und vergleichsweise viel Zeit aufwenden, damit sich eine Wirkung entfaltet. Eine Probe kann zum einen ebenfalls der Analyse dienen, zum anderen auch allgemeine Informationen zu Ritualen offenbaren.

Probe: Üblicherweise wird hierbei eine Erfolgsprobe gewürfelt, bei Recherchen empfiehlt sich der Einsatz als *Sammelprobe*.

Handlung	Modifikator
Es liegt bereits eine ausführliche Analyse eines Kollegen vor	+3
Das Ritual ist dem Analytiker bekannt	+1
Keine Außenbeeinflussung	+/-0
Ritual nicht aus der Tradition des Analytikers	-1
Unbekanntes Ritual	-3

Beispiel: Auf ihrer Abenteuerreise haben die Helden von einem finsternen Ritual gehört, was Menschen in willenlose Sklaven verwandeln kann. Um zu verhindern, dass das Wissen um das Sklavenritual in falsche Hände gerät, suchen die Helden in alten Archiven nach mehr Hinweisen darüber. Bruder Hilbert sucht im Hesindetempel von Elburum, sodass der Spielleiter eine *Sammelprobe* auf Magiekunde (Rituale) verlangt. Der Meister hat eine Obergrenze von 7 Proben festgelegt. Auch wenn sich Hilbert anstrengt, die Probe misslingt und er findet nichts weiter über das Ritual heraus.

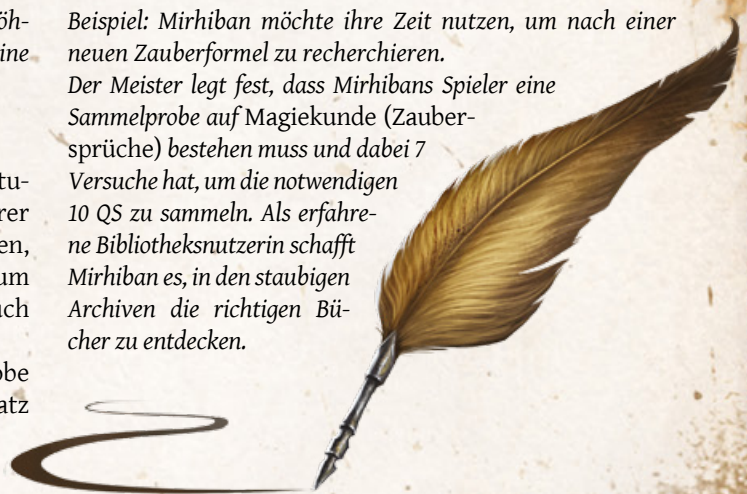
Zaubersprüche

Im Gegensatz zu den Ritualen benötigen *Zaubersprüche* weniger Vorbereitungszeit. Mit diesem Anwendungsgebiet können Helden *Zaubersprüche* analysieren oder auch Recherchen zu bestimmten Formeln betreiben.

Probe: Eingesetzt wird entweder eine Erfolgsprobe, oder bei der Recherche eine *Sammelprobe*.

Handlung	Modifikator
Es liegt bereits eine ausführliche Analyse eines Kollegen vor	+3
Der Zauberspruch ist dem Analytiker bekannt	+1
Keine Außenbeeinflussung	+/-0
Zauberspruch nicht aus der Tradition des Analytikers	-1
Unbekannter Zauberspruch	-3

Beispiel: Mirhiban möchte ihre Zeit nutzen, um nach einer neuen Zauberformel zu recherchieren. Der Meister legt fest, dass Mirhibans Spieler eine *Sammelprobe* auf Magiekunde (Zaubersprüche) bestehen muss und dabei 7 Versuche hat, um die notwendigen 10 QS zu sammeln. Als erfahrene Bibliotheksnutzerin schafft Mirhiban es, in den staubigen Archiven die richtigen Bücher zu entdecken.



Berufsgeheimnisse Magiekunde

Dunkle Pforten (Geheimwissen)

Zwischen den Magierakademien Aventuriens, aber auch an anderen Orten, soll es Dunkle Pforten geben, die eine sofortige Teleportation zu einer anderen Pforte erlauben. Ein Held mit diesem Berufsgeheimnis kennt das Geheimnis der Pforten.

Voraussetzungen: Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8
AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Gefäße des Rohal (Geheimwissen)

Rohal der Weise hat während seiner Regierungszeit insgesamt 77 Dämonen in magische Gefäße eingesperrt. Wer über dieses Berufsgeheimnis verfügt, der weiß über die Gefäße Bescheid und kennt einige, die bereits geöffnet wurden.

Voraussetzungen: Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8
AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Mechanik

Hebel

In das Anwendungsgebiet *Hebel* fallen alle Konstruktionen, die den Einsatz von Hebelsystemen erfordern. Dies umfasst einfache Wippen bis hin zu Hebelsystemen, um geheime Türen zu öffnen oder Gewichte zu verlagern.

Probe: Wie bei den meisten Wissenstalenten reicht eine einfache Erfolgsprobe aus, um eine grobe Vorstellung von einem Hebelsystem zu besitzen. Üblicher ist jedoch wie bei einem Handwerkerstalent für genauere Planungen eine Sammelprobe.

Handlung	Modifikator
Den Hebel einer einfachen Pumpe planen	+3
Ein Hebelsystem für ein Burgtor konzipieren	+1
Den Hebelmechanismus einer Geheimtür entwerfen	+/-0
Planung eines einfachen Katapults	-1
Einen Flaschenzug planen	-3

Beispiel: Carolan möchte für sein Diebesversteck eine Geheimtür entwerfen, um bei Gefahr schnell und unbemerkt fliehen zu können.

Die Meisterin erklärt, dass dazu eine Sammelprobe auf Mechanik (Hebel) notwendig ist, schließlich muss er den Bau sehr genau planen und recherchieren, welche Möglichkeiten es für die Geheimtür gibt.

Hydraulik

Bei der *Hydraulik* kommt die Kraft des Wassers ins Spiel. Der Held kann mit diesem Anwendungsgebiet Konstruktionen planen oder mehr zu ihrem Aufbau mitteilen, die über Pumpen oder Wasserkraft verfügen.

Probe: Proben werden bei diesem Anwendungsgebiet entweder als Erfolgs- oder als Sammelproben abgelegt.

Handlung	Modifikator
Eine Brunnenpumpe entwickeln	+3
Ein kleines Mühlrad konstruieren	+1
Al'anfanischen Fahrstuhl konzipieren	+/-0
Entwicklung einer doppelkolbigen Handpumpe	-1
Komplexes System, das mit Wasserkraft funktioniert, planen	-3

Beispiel: Bruder Hilbert steht mit seinen Gefährten vor einer Wassermühle. Er möchte etwas protzen und will den anderen erklären, wie die Mühle funktioniert.

Wie viel er wirklich weiß, soll eine Probe auf Mechanik (Hydraulik) beweisen. Hilberts Spieler macht seine Sache gut und die Probe gelingt sogar mit QS 2. Hilbert kann also nicht nur erklären, wie die Mühle betrieben wird, er kennt sogar ein paar Fachbegriffe und Details.

Komplexe Systeme

Das Anwendungsgebiet *Komplexe Systeme* beschreibt alle Gebiete der Mechanik, die sich mit Flaschenzügen, Zahnrädern oder vergleichbar komplexen Systemen beschäftigen.

Probe: Fast immer gehört bei komplexen Systemen eine lange Planungsphase dazu, deshalb empfehlen sich hier Sammelproben. Allerdings kann auch eine Erfolgsprobe eingesetzt werden, um schnell Grundlegendes über das System zu erfahren.

Handlung	Modifikator
Einfachen Flaschenzug planen	+3
Einfaches, aufziehbares Spielzeug entwerfen	+1
Komplexeren Flaschenzug herstellen	+/-0
Tresor und Kombinationsschlösser planen	-1
Uhrmechanik entwerfen	-3

Beispiel: Während einer Dschungelexpedition sind die Helden auf eine Menge Truhen in einer Erdhöhle gestoßen. Die Truhen sind randvoll mit Silber und die Gefährten wollen sie möglichst schnell über einen Flaschenzug bergen.

Ob dies gelingt, soll eine Probe auf Mechanik (Komplexe Systeme) entscheiden. Mirhiban gelingt dabei eine QS von 4, sie hat also die richtigen Ideen, wie man den Flaschenzug am besten aufbaut.

Berufsgeheimnisse Mechanik

Vinsalter Ei (komplexe Systeme)

Ein Vinsalter Ei ist eine Taschenuhr. Ihre Mechanik ist so fein und komplex, dass nur Spezialisten wissen, wie man sie herstellt. Besitzt der Held dieses Berufsgeheimnis, so weiß er, wie die Mechanik eines Vinsalter Eis funktioniert.

Voraussetzungen: Mechanik 12

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Zwergische Tresore (komplexe Systeme)

Zwerge verwenden Kombinationsschlösser, die Türen schützen. Kaum jemand kann diese Türen aufbrechen und zwergische Tresore stehen für eine ausgezeichnete Qualität. Mit diesem Berufsgeheimnis weiß der Held, wie die Kombinationsschlösser aufgebaut sind.

Voraussetzungen: Mechanik 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte



Rechnen

Bruchrechnung

Die Bruchrechnung beschäftigt sich mit dem Verrechnen von einfachen Brüchen. Wer sich mit der Bruchrechnung auskennt, weiß über die Kürzungsregeln Bescheid und kann so leichter Brüche verrechnen. Der aventurische Bauer weiß durchaus, dass ein halbes Maß Milch und ein Viertel Maß Milch zusammen dreiviertel Maß Milch sind, aber wenn er Dreifünftel zu Siebenachtel addieren soll, wird es schwer.

Probe: Bei Bruchrechnungen reicht eine Erfolgsprobe aus. Die QS geben an, wie schnell der Held auf die Lösung kommt.

Handlung	Modifikator
Eine Handvoll einfacher Brüche addieren oder subtrahieren	+3
Eine durchschnittliche Bruchrechenaufgabe in der Hesindeschule lösen	+1
Kürzungsregeln erfolgreich bei durchschnittlichen Aufgaben einsetzen	+/-0
Eine schwierige Schulaufgabe lösen	-1
Eine komplexe Rätselaufgabe mit Brüchen lösen	-3

Beispiel: Die Helden haben versprochen, Igwitz Meeltheuer, einem bornischen Händler, bei der Inventur zu helfen. Arbosch kümmert sich um die Mehlsäcke, muss aber feststellen, dass er nicht nur Zusammenzählen muss, sondern auch Brüche addieren muss ($\frac{1}{3}$ Sack Mehl + $\frac{4}{5}$ Sack Mehl).

Um sich nicht zu verrechnen, muss Arboschs Spieler eine Probe auf Rechnen (Bruchrechnung) erleichtert um 5 ablegen. Es gelingt ihm gerade so, 1 QS zu erzielen. Es dauert also eine ganze Weile, bis Arbosch fertig ist, aber er schafft es.

Punktrechnung

Weitaus komplexer als die Strichrechnung ist die Punktrechnung. Hier werden eine oder mehrere Zahlen malgenommen oder geteilt. Dabei gibt es verschiedene Tricks, um möglichst schnell zu rechnen. Unter Punktrechnung versteht der Aventurier das Malnehmen und Teilen von Zahlen – auch wenn höchstens die Gelehrten dies so bezeichnen würden.

Probe: Wenn ein Held größere oder sehr viele Zahlenwerte teilen oder multiplizieren möchte, sollte eine Erfolgsprobe auf Rechnen (Punktrechnung) ausgeführt werden. Die QS geben hierbei an, wie schnell der Held die Aufgabe löst.

Handlung	Modifikator
Eine Handvoll Zahlen malnehmen oder teilen	+3
Eine durchschnittliche Rechenaufgabe in der Hesindeschule lösen	+1
Hilfsregeln erfolgreich bei durchschnittlichen Aufgaben einsetzen	+/-0
Eine schwierige Schulaufgabe lösen	-1
Eine komplexe Rätselaufgabe der Punktrechnung lösen	-3

Beispiel: Bruder Hilbert hat festgestellt, dass Rowena nicht sonderlich gut rechnen kann und gibt ihr Nachhilfe. Sie muss eine schwere mathematische Aufgabe lösen ($2 \times 34 : 56 \times 78$). Der Meister verlangt von Rowenas Spielerin, dass sie eine Probe auf Rechnen (Punktrechnung) ablegt, um zu sehen, wie schnell ihr das gelingt. Die Probe misslingt und Rowena hat sich verrechnet.

Strichrechnung

Nicht jeder Aventurier kann lesen, aber einfaches Abzählen beherrscht jeder bis zu einem gewissen Grad. Strichrechnung ist die einfachste Form der Mathematik und so gut wie jeder kann zumindest rudimentär mit Händen und Füßen zählen.

Probe: Um zu addieren oder zu subtrahieren, muss ein Held eine Probe auf Rechnen (Strichrechnung) ausführen. Die QS geben hierbei an, wie schnell der Held die Aufgabe löst.

Handlung	Modifikator
Eine Handvoll Zahlen addieren und/oder subtrahieren	+3
Eine durchschnittliche Rechenaufgabe in der Hesindeschule lösen	+1
Hilfsregeln erfolgreich bei durchschnittlichen Aufgaben einsetzen	+/-0
Eine schwierige Schulaufgabe lösen	-1
Eine komplexe Rätselaufgabe mit Additionen oder Subtraktionen lösen	-3

Beispiel: Als Tulamidin hat Mirhiban den Ruf, sich mit der Zahlenmystik auszukennen. Das stimmt zwar nicht, aber sie kann passabel rechnen und ist auch mit der Strichrechnung vertraut. Sie möchte berechnen, wie viele Zinsen eine Anleihe bei der Nordlandbank einbringt.

Keine leichte Aufgabe, sodass der Meister von Mirhibans Spieler eine Probe auf Rechnen (Strichrechnung) verlangt. Kein Problem, der Spieler schafft 4 QS.

Berufsgeheimnisse Rechnen

Wahrscheinlichkeitsrechnung

Kaum ein Aventurier hat sich je mit Wahrscheinlichkeitsberechnungen auseinandergesetzt. Mit diesem Berufsgeheimnis kennt sich ein Held mit der Bestimmung von Wahrscheinlichkeiten und verwandten mathematischen Themen aus.

Voraussetzungen: Rechnen 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Rechtskunde

Einzelne Regionen

Mit dem Talent *Rechtskunde* kann ein Held überprüfen, ob er sich mit den regionalen aventurischen Gesetzen auskennt, ob er Fälle kennt, die eine bestimmte Entscheidung herbeiführen und wie man Lücken in Gesetzestexten zu seinen eigenen Gunsten nutzen kann.

Probe: Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen. Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt.

Eine Übersicht der Regionen findest du auf Seite 59.

Handlung	Modifikator
Welche Verurteilung erwartet mich bei einem Diebstahl in der Region?	+3
Typische Gesetze und Strafen der Region kennen	+1
Marktrecht der Region kennen	+/-0
Sonderregeln für einen typischen Fall in der Region kennen	-1
Seltene Auslegungen und Gesetzeslücken zu einem exotischen Gerichtsthema der Region kennen	-3

Beispiel: Das Gesetz in Andergast unterscheidet sich in vielen Fällen gar nicht so sehr von dem des Mittelreiches. Dennoch gibt es ein paar Unterschiede, unter anderem auch in der Behandlung von Mann und Frau. Rowena möchte in Erfahrung bringen, ob sie etwas Besonderes beachten muss, wenn sie durch Andergast reist. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Rechtskunde (Andergast). Rowenas Spielerin erzielt 2 QS. Damit weiß sie recht gut über die Gesetzesunterschiede für Männer und Frauen in Andergast Bescheid.

Sagen & Legenden

Einzelne Regionen

Alle aventurischen Kulturen haben einen großen Schatz an Märchen, Sagen und Erzählungen, die von Generation an Generation weitergegeben werden.

Das Talent unterteilt seine Anwendungsgebiete hierbei wieder in die verschiedenen Regionen.

Probe: Spezielles Wissen vs. Allgemeinwissen. Bei längeren Recherchen über ein bestimmtes Thema empfiehlt sich eine Sammelprobe, die einen schrittweisen Fortschritt darstellt.

Handlung	Modifikator
Sehr bekannte Legenden der Region nacherzählen	+3
Aktuell auf den Basaren erzählte Geschichte kennen	+1
Eine typische Sage der Region kennen	+/-0
Eine Geschichte kennen, die nicht mehr so präsent ist	-1
Eine seltene Legende der Region nacherzählen	-3

Beispiel: Die Bewohner des gemütlichen Kosch kennen eine ganze Menge Sagen. Fast jeder kennt die Geschichte vom Rabbatzmann, einem Riesen, der in einem Koscher Gebirge leben soll. Bruder Hilbert stammt aus Weiden, aber selbst ihm kommt die Geschichte vage vertraut vor. Für ihn und seine Gefährten ist es wichtig, möglichst viel über den Rabbatzmann in Erfahrung zu bringen, denn einige Dörfler haben die Helden gebeten, den Fall einer vermissten Kuh zu untersuchen, die offenbar von einem Riesen gestohlen wurde. Also legt die Meisterin Bruder Hilberts Spieler nahe, eine Probe auf Sagen & Legenden (Kosch) abzulegen. Der Spieler schafft nur eine QS von 1, so erhält er von der Spielleiterin zwar Hinweise, aber nur ein paar wenige.

Sphärenkunde

Limbus

Kaum ein Aventurier hat jemals etwas vom *Limbus* gehört, der Welt zwischen den Sphären. Das Anwendungsgebiet *Limbus* kann einem Helden mehr über die Art der Zwischenwelt verraten, beispielsweise, wie lange man sich in dem lebensfeindlichen Wabern des Limbus aufhalten kann, dass man dort als Zauberer sehr schnell seine Kräfte zurückgewinnt, und welchen Phänomenen man dort sonst noch so begegnen kann.

Probe: Meist reicht eine Erfolgsprobe aus, um kurz das Wissen des Helden zu überprüfen. Bei Recherchen empfiehlt sich eine längere Sammelprobe.

Handlung	Modifikator
Der Limbus ist eine lebensfeindliche Umgebung und jedes Lebewesen stirbt, wenn es zu lange im Limbus weilt	+3
Im Limbus gibt es Geister und Dämonen, die dorthin verbannt wurden	+1

Es gibt Portale im Limbus, die zu anderen Sphären führen +/-0

Es gibt Zauber, mit denen man Reisen durch den Limbus machen kann oder Tore dorthin öffnet -1

Im Limbus können sich Zauberer extrem schnell bewegen und ihre astralen Kräfte regenerieren rasend schnell -3

Beispiel: Da die Helden einen flüchtigen Limbusreisenden suchen, versuchen sie so viele Informationen wie möglich über den Limbus zu sammeln.

Der Spielleiter entscheidet sich in diesem Fall für eine Gruppensammelprobe auf Sphärenkunde (Limbus), so wie es bei Recherchen üblich ist.

Nach Sphäre

Jeder der sieben Sphären stellt ein eigenes Anwendungsgebiet dar. Sofern ein Held Informationen über eine bestimmte Sphäre benötigt, z. B. wie er dort hingelangt, welche Ausgänge es gibt und auf welche Gefahren er zu achten hat, kann der Meister eine Probe auf *Sphärenkunde* (jeweilige Sphäre) verlangen.

Handlung	Modifikator
Was gibt es für Sphären?	+3
Die siebte Sphäre ist eigentlich keine Sphäre, sondern der unendlich große, chaotische Raum, wo die Dämonen leben	+1
Was erwartet mich in der zweiten Sphäre?	+/-0
Neben den sieben Sphären gibt es noch andere Welten, die man als Sphärenreisender betreten kann	-1
Welche Tore im Limbus gibt es zur vierten Sphäre?	-3

Beispiel: Die Helden wollen mit Hilfe mächtiger Magie Borons Hallen aufsuchen. Das Totenreich ist ein gefährlicher Ort und Mirhiban überlegt, was sie alles über die vierte Sphäre weiß. Der Meister möchte, dass Mirhibans Spieler eine Probe auf Sphärenkunde (vierte Sphäre) ablegt. Sie erzielt nur 1 QS, also ist ihr Wissen über das Totenreich eher dürftig.

Sphärenwesen

Obwohl der Limbus eine lebensfeindliche Umgebung ist, existieren dort Wesen, auf die Sphärenreisende treffen können. Außerdem umfasst dieses Anwendungsgebiet von *Sphärenkunde* auch alle Wesen, die aus anderen als der dritten Sphäre entstammen sowie Wesen, deren Heimat Globulen sind. Dabei handelt es sich vor allem um Dämonen, Elementarwesen (auch wenn diese schon lange die dritte Sphäre bewohnen) und Feenwesen. Um mehr über ein *Sphärenwesen* zu erfahren, reicht eine Erfolgsprobe

aus. Die QS offenbaren anschließend mehr Details über den Dämon, den Elementargeist oder das Feenwesen.

Probe: Üblicherweise legt man eine Erfolgsprobe ab, aber bei Recherchen kann der Meister auch auf eine Sammelprobe zurückgreifen.

Handlung	Modifikator
Es gibt Dschinne	+3
Auch Feen stammen meist aus anderen Welten	+1
Detailwissen zu bestimmten Wesen	+/-0
Genauere Vorstellung von den Kräften eines spezifischen Dschinns besitzen	-1
Genauere Vorstellung von den Kräften einer spezifischen Fee besitzen	-3

Beispiel: Bruder Hilbert wurde von einigen Dorfbewohnern aus Alriksfurt darum gebeten, sich einen seltsamen Baum in der Nähe des Dorfes genauer anzusehen. Bruder Hilbert stellt fest, dass dies der Baum einer Dryade ist und er überlegt, was er alles über Dryaden weiß.

Der Meister legt fest, dass der Spieler Bruder Hilberts eine Probe auf das Talent Sphärenkunde (Sphärenwesen) ablegen soll, denn Dryaden sind Feen und Feen sind Wesen aus einer Globule. Dem Spieler gelingt die Probe nur knapp, denn Sphärologie ist wahrlich nicht Hilberts Stärke. Hilbert reimt sich also mit QS 1 ein paar Sachen zusammen, die er mal über Dryaden gehört hat: leben in Bäumen, sind Feen, verführen Sterbliche.

Berufsgeheimnisse Sphärenkunde

Inseln im Nebel (Geheimwissen)

Nur wenigen Eingeweihten ist bekannt, dass östlich von Aventurien eine Inselkette existiert, die nur durch den Limbus erreicht werden kann. Auf diese Inseln im Nebel haben sich die Hochelfen nach ihrem Untergang zurückgezogen

Voraussetzungen: Sagen & Legenden 8, Sternkunde 12

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Menacoriten (Geheimwissen)

Im Limbus soll es einen geheimen Orden von Magiern geben, die Menacoriten. Ihre Ordensfestung schwebt durch die graue Nichtwelt und nur wenige wissen überhaupt von der Existenz der Menacoriten

Voraussetzungen: Magiekunde 8, Sternkunde 12

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Sternkunde

Astrologie

Für die Aventurier ist Astrologie eine hochangesehene Wissenschaft und Gelehrte, die sich darauf verstehen Horoskope zu erstellen, sind bei Adligen und Patriziern äußerst beliebt. Astrologie, auch Sterndeutung genannt, beschäftigt sich mit der Deutung besonderer Himmelsereignisse und dem Zusammenspiel der Sterne.

Probe: Zum Erstellen eines Horoskops sind fast immer Erfolgsproben sinnvoll. Sammelproben können vorkommen, wenn es um Recherche geht. Je mehr QS erzielt werden, desto genauer oder unterhaltsamer wird das Horoskop.

• Alle Proben auf Sternkunde nach dem Sternenfall sind um 1 erschwert.

Handlung	Modifikator
Wofür steht ein bestimmtes Sternzeichen?	+3
Unterschiedliche astrologische Deutungsmöglichkeiten der Sternbilder kennen	+1
Einfaches Horoskop für eine Person erstellen	+/-0
Ein genaues Horoskop mit Einbeziehung von Sternkonstellationen erstellen	-1
Bedeutende astrologische Erkenntnisse berühmter Sternkundler kennen	-3

Beispiel: Mirhiban möchte für ihre Freundin Rowena ein Horoskop erstellen und schaut sich aus diesem Grund die Sterne genau an.

Mirhibans Spielerin legt dazu eine Probe auf Sternkunde (Astrologie) ab. Je mehr QS Mirhiban erzielt, desto genauer und farbenfroher wird das Horoskop, das sie Rowena erstellt.

Himmelskartographie

Unter den aventurischen Gelehrten haben sich einige der Erforschung des Sternhimmels verschrieben. Zwar sind den meisten Aventurieren die Sternbilder der Zwölfgötter und der Nordstern bekannt, aber schon bei den Namen der Wandelsterne müssen viele sich eingestehen, dass sie davon keine Ahnung haben. Wer etwas über die Lage der Sterne am Himmel und ihre Namen wissen möchte, der muss bei Proben auf Sternkunde das Anwendungsgebiet Himmelskartographie berücksichtigen.

Probe: In den meisten Fällen sind Erfolgsproben gefragt, zum Erstellen einer Himmelskarte oder bei einer Recherche kann auch eine Sammelprobe sinnvoll sein. Je mehr QS erzielt werden, desto genauer sind die Informationen.



Handlung	Modifikator
Sternbilder der Zwölfe erkennen	+3
Wandelsterne aufzählen können	+1
Namen anderer Kulturen für Sternbilder kennen	+/-0
Verlauf von Wandelsternen kennen	-1
Namentlich unbekanntere Sterne kennen	-3

Beispiel: Die Heldengruppe ist in das Grab eines Magiermoguls vorgedrungen, aber die Kammer mit dem Sarkophag wird durch eine tonnenschwere Steintür versperrt. Die Tür ist an einen Mechanismus angeschlossen, der sie anhebt, wenn auf einer magischen Sternenkarte die Wandelsterne richtig verschoben werden. Carolans Spieler muss dazu eine Probe auf Sternkunde (Himmelskartographie) erleichtert um 1 ablegen, um das Rätsel zu lösen. Je höher die QS, desto schneller kann er das Rätsel lösen.

Kalendarium

Über die Bewegung der Wandelsterne und der Sternbilder ist es den verschiedenen aventurischen Kulturen gelungen, genaue Zeitbestimmungen auszurechnen. Gerade für Zauberer und Geweihte ist die Vorhersage bestimmter Sternenkonstellationen oder einer Mondfinsternis bedeutend. Die Beschwörung von Dämonen oder auch das Ausführen heiliger Zeremonien ist unter besonderen Umständen leichter oder schwerer – oder überhaupt erst möglich. All dies wird über das Anwendungsgebiet *Kalendarium* abgedeckt.

Probe: Als Proben kommen Erfolgs- und Sammelproben in Frage. Sammelproben sind wie bei den meisten Wissenstalenten bei Recherchen gefragt, Erfolgsproben eher bei einer spontanen Überprüfung des Helldenwissens. Die QS bestimmen dabei die Genauigkeit der Aussage.

Handlung	Modifikator
Wie viele Tage dauert es noch, bis es Vollmond ist?	+3
An welchem Wochentag wird dieses Mal das Fischerfest von Pailos veranstaltet?	+1
Funktionsweise von Messinstrumenten zur Zeitbestimmung kennen	+/-0
Berechnen, wann der Mhanadi wieder über das Ufer tritt	-1
Wann ist die nächste Mondfinsternis?	-3

Beispiel: Carolan hat sich als Astrologe ausgegeben, möchte aber den Schwindel nicht auffliegen lassen und versucht den Zeitpunkt der nächsten Mondfinsternis zu berechnen. Dazu muss ihm nur eine um 3 erschwerte Probe auf Sternkunde (Kalendarium) gelingen. Wie zu erwarten, schafft seine Spielerin die Probe nicht und so muss Carolan am Hofe des Fürsten improvisieren.

Berufsgeheimnisse Sternkunde

Orkischer Kalender (Geheimwissen)

Ein Held mit diesem Berufsgeheimnis kennt sich mit der orkischen Zeitmessung aus und weiß, dass die Orks einen Kalender haben, der mehrere zehntausend Jahre zurückreicht.

Voraussetzungen: Sternkunde 8

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Recherche

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Wissenstalente.



In ihren Abenteurern müssen die Helden nicht nur Ungeheuer erschlagen, den Grafensohn retten oder Rätsel lösen. Manchmal benötigen sie auch dringend Informationen über die Schwächen eines Untiers, den Aufenthaltsort eines Adligen oder einen Entschlüsselungscode. Die Suche nach diesen wichtigen Informationen erfordert meist eine gründliche Recherche. Recherchen funktionieren dabei ähnlich wie das Herumfragen in Ortschaften (siehe Seite 45), aber es gibt dennoch ein paar Unterschiede.

In den meisten Fällen werden die große Bibliothek eines Schwarzmagiers, das hesindegefällig geführte Archiv des Bürgermeisters oder die kleine Privatbibliothek eines verschrobenen Forschers den Ort der Recherche bilden.

Festlegung der Größe

Während es bei einer Stadt tatsächlich auf die Größe und die Einwohnerzahl ankommt, geht es bei einer Bibliothek nicht nur um die wirkliche Größe des Raums oder Gebäudes, sondern um den Umfang der Bibliothek. In einem Palast zwei Bücher zu überprüfen, ist eben deutlich einfacher als in einer kleinen Blockhütte

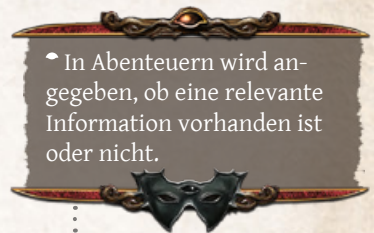
mehrere Dutzend. Die Größe legt einige Faktoren wie Zeitintervall oder auch generelle Verfügbarkeit von Informationen fest.

Verfügbarkeit von Informationen

Vor der eigentlichen Probe muss der Meister zunächst die Frage klären, ob die gesuchte Information überhaupt in dem durchsuchten Archiv zu finden ist. Dies legt er geheim fest, denn weder Spieler noch Helden sollten dieses Wissen im Vorfeld haben.

Möchte der Spielleiter diese Entscheidung dem Zufall überlassen, so kann er auf die **Tabelle Größe von Bibliotheken** zurückgreifen. Dort ist ein **Verfügbarkeitswert** angegeben, ob die jeweilige Information überhaupt in der Bibliothek zu finden ist. Der Spielleiter muss dazu mit 1W20 würfeln. Ist der Wurf maximal so hoch wie der Verfügbarkeitswert, so gibt es die Information am gewünschten Ort. Wird hingegen über den Verfügbarkeitswert gewürfelt, so sind die Informationen nicht oder zumindest aktuell nicht an dem Ort der Suche vorhanden.

Der Spielwert kann noch durch eine Reihe von Modifikatoren verändert werden (siehe **Tabelle Verfügbarkeitsmodifikatoren**). Die Modifikatoren sind kumulativ.



Verfügbarkeitsmodifikatoren

Art	Modifikator
Bibliotheks-Recherche	+3
Sammlung mit Spezialgebiet, das die Helden suchen	+1
Bibliothek enthält auch seltene Ausgaben	+1
Viele Bücher mit zerfressenen oder ausgerissenen Seiten etc.	-1
Schlechte Beleuchtung	-2
Viele Bücher fast zerstört	-3

Die Recherche-Probe

In den meisten Fällen kommt die Recherche in Bibliotheken, Stadtarchiven oder der Studierstube eines Schwarzmagiers zur Anwendung. Die Bücher müssen meistens gründlich gelesen werden, andere Werke eignen sich vermutlich schon aufgrund der Thematik nicht für eine längere Lektüre. Dennoch kann eine Suche in einem mit Büchern gefüllten Raum nach einer bestimmten Information sehr lange dauern.

Eine Recherche in Bibliotheken erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den



Informationen sucht. Der Meister kann die Recherche auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht.

Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten z. B. einen ersten Hinweis oder einen Verweis auf das Hauptwerk zu den Informationen erhalten. Bei QS 10 haben die Suchenden endlich das gefunden, wonach sie suchen, sofern es die Informationen vor Ort gibt,

Die Probe wird auf das Talent abgelegt, das am ehesten mit dem Thema verbunden ist. In fast allen Fällen sollte es sich dabei um ein Wissenstalent handeln. Das Anwendungsgebiet sollte ebenfalls nach der Art der gesuchten Informationen ausgewählt werden. Suchen die Helden nach einer Information über ein magisches Phänomen, ist *Magiekunde* die richtige Wahl. Geht es um die Suche nach klerikalen Texten, dann sollten sie *Götter & Kulte* benutzen.

Das Zeitintervall bemisst sich nach der Größe der Bibliothek, aber der Meister kann dies nach Ermessen abändern.

Das Thema bei der Bibliotheksrecherche

Die Helden müssen sich vor der Suche entscheiden, nach welchem Thema sie suchen. Das Thema kann weit („Was weiß man alles über Dämonen?“) oder enggefasst sein („Kann die Säure eines Zants auch Diamanten zersetzen?“). Je weiter ein Thema gefasst ist, desto leichter werden die Helden auf Informationen stoßen, je enger gefasst, desto größer wird die Mühe sein, etwas zu finden. Allerdings offenbaren weitgefasste Themen auch nur oberflächliche Informationen, die weitaus weniger nützlich sein sollten, als enggefasste.

Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema.

Die passende Schrift und Sprache

Um das richtige Buch, einen Text oder eine winzige Passage in einem Schriftwerk zu finden, muss der Held fast notwendigerweise die Sprache und die Schrift beherrschen, in der das Werk geschrieben wurde.

- Ein Held, der über die Sonderfertigkeit Sprache III und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches verfügt, bekommt keinen Modifikator verhängt.
- Hat der Held lediglich Sprachstufe II und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches, so sind für ihn alle Recherche-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe I und der passenden Schrift-Sonderfertigkeit des Buches bekommt der Held eine Erschwernis von 5 und der Zeitraum der Suche ist verfünffacht.
- Sollte der Held weder über die passende Sprache und Schrift verfügen, so kann er zwar bei der Gruppensammelprobe mit einer Erschwernis von 3 helfen, aber alleine ist es für ihn ohne Hilfe unmöglich, den richtigen Text zu bestimmen.
- Es ist nicht notwendig, dass ein Held bei der Recherche die Schrift aller Bücher in der Bibliothek lesen können muss. Kann er allerdings viele Sprachen nicht verstehen, kann nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 für ihn auf die Gruppensammelprobe verhängt werden.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einer Recherche können die Helden auch einen Kritischen Erfolg oder einen Patzer ablegen. Ein Kritischer Erfolg sollte die Suche sofort zu einem Ende bringen und die gewünschte Information bereitstellen, sofern sie überhaupt vorhanden ist.

Ein Patzer hingegen sorgt dafür, dass die Helden die Information zerstören, eine falsche für die richtige halten oder dreimal so lange suchen – und doch nichts finden.

Größe von Bibliotheken

Größe	Verfügbarkeit	Zeitintervall
Extrem klein	1	10 Minuten
Sehr klein	3	30 Minuten
Klein	5	1 Stunde
Mittel	8	2 Stunden
Groß	12	4 Stunden
Sehr groß	15	8 Stunden
Extrem groß	18	24 Stunden



Handwerkstalente

Alchimie

Da es bei *Alchimie* auch darum gehen kann, herauszufinden, um was für ein Gift es sich handelt, sollte die Spielrunde vielleicht vorher klären, ob die Probe verdeckt vom Meister gewürfelt wird, damit nichts über das Anwendungsgebiet und die Brauschwierigkeit verraten wird.

Alchimistische Gifte

Einer der Hauptverwendungszwecke des Talents *Alchimie* ist die Herstellung von *alchimistischen Giften*. Das Anwendungsgebiet wird immer dann eingesetzt, wenn der Held versucht, Gifte wie Drachenspeichel, Halb- oder Schlafgift herzustellen oder zu analysieren, die nur alchimistisch hergestellt werden können. Tierische, pflanzliche oder mineralische Gifte werden über die Talente *Tier- und Pflanzenkunde* sowie *Steinbearbeitung* hergestellt, aber über *Alchimie* analysiert.

Probe: Üblicherweise wird bei diesem Anwendungsgebiet eine Erfolgsprobe abgelegt. Generell folgt die Herstellung alchimistischer Gifte den Regeln zum Brauen von Elixieren (siehe **Regelwerk** Seite 270ff.). Man kann damit auch alchimistische Gifte analysieren. Die einzelnen alchimistischen Gifte stellen Berufsgeheimnisse dar. Die QS haben direkten Einfluss auf die Qualität des Gifts und somit dessen Werte.

Handlung	Modifikator
Aufladen mit AsP*	+1 pro verwendeten 4 AsP, max. +2
Labor	unterschiedlich* (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Alchimistisches Gift herstellen*	+/- Brauschwierigkeit

*) Modifikatoren sind kumulativ

Beispiel: Mirhiban möchte das alchimistische Gift Drachenspeichel herstellen. Sie hat die benötigten Zutaten und beginnt mit der Prozedur.

Mirhibans Spieler muss nun eine Probe auf Alchimie (Alchimistische Gifte), erschwert um 2 durch die Brauschwierigkeit, ablegen. Die Erschwernis ergibt sich aus der Brauschwierigkeit von Drachenspeichel. Es gelingt ihr, aber nur mit einer QS von 1.

Elixiere

Alle Tinkturen, die auf übernatürliche Weise Körper und Geist beeinflussen oder Objekte verändern, fallen unter dieses Anwendungsgebiet. Dazu gehören beispielsweise Heil- und Astraltränke, Waffenbalsam oder ein Liebsstrunk. Von der profanen Alchimie unterscheiden sich *Elixiere* in ihrer magischen Wirkung.

Probe: Dieses klassische Gebiet der Alchimie wird über eine Erfolgsprobe abgehandelt. Generell folgt die Herstellung von Elixieren den Regeln zum Brauen von Elixieren (siehe **Regelwerk** Seite 270ff.). Man kann damit auch Elixiere analysieren. Die einzelnen Elixiere stellen Berufsgeheimnisse dar. Die QS haben direkten Einfluss auf die Qualität des Erzeugnisses und somit dessen Wirkung.

Handlung	Modifikator
Aufladen mit AsP*	+1 pro verwendeten 4 AsP, max. +2
Labor	unterschiedlich* (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Elixier herstellen*	+/- Brauschwierigkeit

*) Modifikatoren sind kumulativ

Beispiel: Rowena versucht den Inhalt eines gefundenen Tiegels zu analysieren. Ohne zu wissen, um was es sich handelt, kann sie den Tiegel weder verkaufen noch sicher nutzen.

Der Meister möchte, dass Rowenas Spielerin eine Probe auf Alchimie (Elixiere) gegen die halbe Brauschwierigkeit des Waffenbalsams ablegt (also erschwert um 1). Der Spielerin gelingt die Probe trotz der Erschwernis und sie erzielt eine QS von 2, sodass Mirhiban neben der Art des Elixiers sogar noch die Qualität des Waffenbalsams erfährt.

Profane Alchimie

Mit profaner Alchimie ist die Herstellung von Seifen, Laugen, Glas, Porzellan, einfachem Feuerwerk und anderen Erzeugnissen der Alchimie gemeint, die weder alchimistische Gifte, noch Elixiere sind.

Probe: Bei der profanen Alchimie werden fast ausschließlich Erfolgsproben eingesetzt. Man kann damit auch profane Alchimika analysieren. Die einzelnen Alchimika stellen bisweilen Berufsgeheimnisse dar. Je mehr QS erzielt werden, desto besser ist das Erzeugnis gelungen: Feuerwerk ist farbenfroher, Porzellan wertvoller oder Glas durchsichtiger. Der Wert steigt pro QS über der ersten um 2,5 %.

Handlung	Modifikator
Labor	unterschiedlich* (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Elixier herstellen*	+/- Brauschwierigkeit

*) Modifikatoren sind kumulativ

Beispiel: Mirhiban möchte Porzellan herstellen. Sie ist im Besitz des gleichnamigen Berufsgeheimnisses, also kann sie über Alchimie (profane Alchimie) versuchen, sofern sie die notwendigen Materialien besitzt, eine wunderschöne Porzellantasse herzustellen.

Die Probe ergibt 5 QS, also hebt sich der Wert um 10 % von einer durchschnittlichen Porzellantasse ab.



Berufsgeheimnisse Alchimie

Feuerwerk

Es gibt Alchimisten, die sich auf die gefährliche Herstellung von Feuerwerk spezialisiert haben. Als Waffen eignen sich die kleinen Feuerwerkskörper zwar nicht, aber ihre Explosionen sind dennoch beeindruckend.

Voraussetzungen: Alchimie 12

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Unauer Porzellan

Unauer Porzellan gilt als besonders edel. Seinen Namen hat es aufgrund seines Ursprungsortes, aber es soll eine Handvoll Porzellanhersteller geben, die das Geheimnis mit in die Ferne genommen haben.

Voraussetzungen: Alchimie 12, Berufsgeheimnis Porzellan

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Boote & Schiffe

Kampfmanöver

Zwischen Schiffen kommt es gelegentlich zu Enteraktionen, Rammangriffen oder ähnlichen Manövern. Wenn der Steuermann eines Schiffs oder Boots ein solches Manöver einsetzen (oder verhindern) will, dann muss er dazu das Anwendungsgebiet *Kampfmanöver* verwenden.

Probe: Kampfmanöver können sowohl als Erfolgsproben vorkommen, als auch als Vergleichsproben eingesetzt werden.

Handlung	Modifikator
Kampfmanöver durchführen	+/-0

Beispiel: Layariel steuert einen kleinen Segler und möchte das links von ihr befindliche Boot rammen.

Der Meister von Layariels Spieler möchte, dass eine Vergleichsprobe auf Boote & Schiffe (Kampfmanöver) zwischen Layariel und dem Steuermann des Boots abgewickelt wird. Layariel erzielt 1 Netto-QS bei der Probe, sodass ihr Rammangriff gelingt, wenn auch nicht überragend.

Langstrecke

In den meisten Fällen möchte ein Kapitän mit seinem Schiff von einem Startpunkt aus möglichst schnell zu einem Zielort gelangen. Um zu überprüfen, wie gut er das macht, ist das Anwendungsgebiet *Langstrecke* da.

Probe: Um beurteilen zu können, wie gut ein Held sich auf Booten und Schiffen bei längeren Fahrten anstellt, wird eine Erfolgsprobe gewürfelt. Die QS geben Aufschluss darüber, wie gut er die Fahrt überstanden hat und wie schnell er angekommen ist. Als Faustregel gilt, dass jede QS über der ersten 5 % der Fahrtzeit spart.

Handlung	Modifikator
Gutes Wetter, ruhige See	+1 bis +3
Normale Bedingungen	+/-0
Schlechtes Wetter, unruhiger Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert hat die Kontrolle über die Mannschaft eines Piratenschiffs erlangt und möchte, dass sie so schnell wie möglich nach Altoum segeln.

Das sind 500 Meilen und die Meisterin möchte, dass Bruder Hilberts Spieler eine Probe auf Boote & Schiffe (Langstrecke) ablegt. Der Spieler erreicht 2 QS, sodass Hilbert 5 % Fahrtzeit spart.

Verfolgungsjagden

Auch auf See kann es zu einer Verfolgungsjagd kommen. Piraten jagen regelmäßig Handelsschiffe, Kriegsschiffe Piraten und Helden verfolgen nicht selten einen Erzschatz mit seiner Besatzung auf einem Segelschiff.

Probe: Die Proben beim Anwendungsgebiet *Verfolgungsjagden* werden als eine Art von Sammelprobe abgehandelt. Es gelten ansonsten die Regeln zu Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349 oder Seite 27).

Handlung	Modifikator
Gutes Wetter, ruhige See	+1 bis +3
Normale Bedingungen	+/-0
Schlechtes Wetter, unruhiger Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Die Helden verfolgen mit einem Ruderboot ein anderes Ruderboot auf dem Ingval. Um zu sehen, ob sie ihren Rückstand von 30 Schritt auf die Verfolgten einholen, verlangt der Meister vom Ruderer des Heldenboots eine Probe auf Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden) entsprechend über 5 KR mehrere Proben, so wie dies nach Verfolgungsjagdregeln üblich ist.

Wettfahren

In einigen Regionen Aventuriens hat sich die Tradition etabliert, dass die besten Ruder- oder Segelmannschaften einer Stadt gegen die Konkurrenz aus einer anderen Ortschaft antreten. Im Grunde handelt es sich auch um eine Art Verfolgungsjagd, aber hier steht die sportliche Herausforderung im Vordergrund und nicht eine konfliktrichtige Auseinandersetzung. Zudem gibt es einen festgelegten Start- und Zielpunkt.

Probe: Wettfahren wird als Sammelprobe abgelegt. Welche Besatzung zuerst die 10 QS erreicht hat, gewinnt den Wettstreit. Erreichen mehrere Mannschaften in der gleichen Runde 10 QS, so gewinnt die Besatzung, die insgesamt mehr QS erreicht hat. Herrscht auch dann Gleichstand, wird solange weiter geprobt und die QS addiert, bis eine Mannschaft mehr QS erzielt hat als die andere.

Handlung	Modifikator
Gutes Wetter, ruhige See	+1 bis +3
Normale Bedingungen	+/-0
Schlechtes Wetter, unruhiger Wellengang	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva und Geron liefern sich mit zwei kleinen Seglern eine Wettfahrt, um festzustellen, wer von ihnen der bessere Seefahrer ist.

Deshalb sollen die Spieler beide eine Sammelprobe auf Boote & Schiffe (Wettfahren) ablegen. Nach 1 KR hat Tjalva 3 QS, Geron 2. Nach der 2. KR hat Tjalva schon 6 QS und Geron nur 4 QS erzielt. Nach 3 KR hat Tjalva die erforderlichen 10 QS gesammelt, Geron bleibt bei 4 QS. Somit gewinnt Tjalva das Wettrennen.

Berufsgeheimnisse Boote & Schiffe

Weg durch die Sargasso-See

Der Held kennt eine der wenigen Passagen durch die Sargasso-See und kann somit den Südkontinent Uthuria erreichen.

Er kann Kurse setzen, die ihn durch die Sargasso-See hindurch- oder vorbeiführen.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 16, Geographie 12
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Durch den Efferdwall und zurück

Mit Hilfe dieses Berufsgeheimnisses weiß der Held nicht nur, welche die besten Routen in Richtung des Güldenlands sind, er weiß auch, wie er auf dem Rückweg den Efferdwall passieren kann.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 16, Geographie 12
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Fahrzeuge

Kampfmanöver

Mit Hilfe dieses Anwendungsgebiets kann ein Held mit einem Fahrzeug, beispielsweise einem Streitwagen oder einer Kutsche, *Kampfmanöver* ausführen. Dies kann z. B. dafür genutzt werden, um sich in eine vorteilhafte Position zu manövrieren.

Probe: Um ein *Kampfmanöver* auszuführen, ist im Regelfall eine Vergleichsprobe notwendig. Die Netto-QS werden üblicherweise nicht speziell genutzt, sind aber ein Maß dafür, wie spektakulär dem Helden das Manöver geklungen ist.

Handlung	Modifikator
Kampfmanöver durchführen	+/-0

Beispiel: Bruder Hilbert steuert eine Kutsche. Neben ihm fährt eine weitere Kutsche, deren Kutschfahrer Hilberts Fahrzeug die ganze Zeit über bedrängt.

Der Perainegeweihete will nun seine Kutsche in eine vorteilhafte Position bringen und der Spielleiter verlangt deshalb eine Vergleichsprobe auf Fahrzeuge (Kampfmanöver). Die Probe misslingt, der Widersacher erzielt mehr QS und Hilbert schafft es leider nicht.

Langstrecke

Das Anwendungsgebiet *Langstrecke* bemisst, wie schnell ein Held eine längere Strecke mit einem Fahrzeug hinter sich bringt. Es wird vor allem bei Reisen zwischen zwei Orten benutzt.

Probe: Langstrecken-Proben werden als Erfolgsproben abgehandelt. Die QS geben Aufschluss darüber, wie schnell der Held angekommen ist. Als Faustregel gilt, dass jede QS nach der ersten 5 % der Fahrtzeit spart.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, ausgebauter Straße	+1 bis +3
Normale Bedingungen, einfache Straße	+/-0
Schlechte Bedingungen, Querfeldein	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban ist auf einem Karren unterwegs und versucht so schnell es geht, die nächste Stadt zu erreichen, denn es sieht nach einem aufziehenden Sturm aus.

So verlangt die Meisterin eine Probe von Mirhibans Spieler, und zwar auf Fahrzeuge (Langstrecke). Er schafft 4 QS, so dass Mirhiban 15 % der üblichen Zeit einspart.

Verfolgungsjagden

Auch mit Fahrzeugen können Helden sich Verfolgungsjagden liefern. Wer eine Kutsche mit einer anderen verfolgen will, um beispielsweise einen flüchtigen Kutschenräuber zu stellen, der verwendet das Anwendungsgebiet *Verfolgungsjagden*.

Probe: Die Proben beim Anwendungsgebiet *Verfolgungsjagden* werden als eine Art von Sammelprobe abgehandelt. Es gelten ansonsten die Regeln zu Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349 oder Seite 27).

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, ausgebaute Straße	+1 bis +3
Normale Bedingungen, einfache Straße	+/-0
Schlechte Bedingungen, Querfeldein	-1 bis -3

Beispiel: Carolan hat eine Kutsche gestohlen und wird von den Handlangern des Besitzers auf einer zweiten verfolgt. Beide Parteien sind 30 Schritt voneinander entfernt und versuchen nun mit Hilfe der Verfolgungsjagdregeln und Proben auf Fahrzeuge (Verfolgungsjagden) die Distanz zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Carolan gelingt es jedoch, die Distanz zu wahren und nach 5 KR ist er entkommen.

Wettrennen

Anders als bei Verfolgungsjagden geht es bei Wettrennen nicht darum, einen anderen Fahrer anzugreifen oder abzudrängen, sondern um den sportlichen Aspekt eines Wettkampfs.

Probe: Wettrennen wird als Sammelprobe abgelegt. Welcher Fahrer zuerst die 10 QS erreicht hat, gewinnt den Wettstreit. Erreichen mehrere Fahrer in der gleichen Runde 10 QS, so gewinnt der Fahrer, der insgesamt mehr QS erreicht hat. Herrscht auch dann Gleichstand, wird solange weiter geprobt, bis ein Fahrer mehr QS erzielt.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, ausgebaute Straße	+1 bis +3
Normale Bedingungen, einfache Straße	+/-0
Schlechte Bedingungen, Querfeldein	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch und Geron liefern sich auf Streitwagen einen Wettkampf. Wer zuerst das Ziel am anderen Ende einer Straße erreicht, siegt.

Arboschs Spieler und Geron's Spielerin müssen nun jeweils pro Runde eine Probe auf Fahrzeuge (Wettrennen) würfeln und QS gemäß einer Sammelprobe anhäufen. Nach 5 Runden haben beide die 10. QS. Unentschieden. Also würfeln beide noch einmal eine Probe: Arboschs Spieler schafft 3 QS, Geron's Spielerin 4 QS. Geron siegt also beim Wagenrennen.

Berufsgeheimnisse Fahrzeuge

Landsegler

Auch wenn man denkt, dass alle Segler auf dem Wasser fahren, so beweisen die Bewohner des eisigen Nordens das Gegenteil. Dort gibt es Landsegler, die mit langen Kufen über Schnee und Eis fahren können.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Geländekunde Eis- und Schneekundig

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

Handel

Buchhaltung

Kein Kontor, keine Reederei und kein Handelsherr kommen ohne jemanden aus, der sich mit der *Buchhaltung* auskennt. Jemand der Ahnung von Buchhaltung hat, kennt sich mit Buchführung, Gewinn- und Verlustspannen sowie Zinsen aus.

Probe: Eine Probe auf *Buchhaltung* wird normalerweise durch eine Erfolgsprobe dargestellt. Je mehr QS, desto besser wurde gearbeitet, die Gewinne steigen, es gibt weniger Verluste usw.

In der Regel kann ein Buchhalter die Gewinne eines Geschäfts pro Monat um 2,5 % pro QS nach der ersten erhöhen.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, korrekte Zahlenwerte, Gehilfen	+1 bis +3
Keine nennenswerten Vorkommnisse	+/-0
Schlechte Bedingungen, falsche Zahlen, unvorhersehbare Probleme	-1 bis -3

Beispiel: Nach ihrem letzten Abenteuer ist Mirhiban das Geld ausgegangen und in der Stadt gibt es momentan keinen Bedarf an Helden. Sie hat sich nach einer anderen Verdienstmöglichkeit umgesehen und wurde beim Kontoristen Grimmwalder fündig. Dort soll sie für einen Monat die Buchhaltung übernehmen. Um zu sehen, wie gut sie ihre Sache macht, soll Mirhibans Spieler eine Probe auf Handel (Buchhaltung) ablegen. Er erzielt 4 QS, Mirhiban macht ihre Sache also gewissenhaft. Der monatliche Gewinn liegt um 7,5 % höher als erwartet.

Feilschen

Verhandlungen über den richtigen Preis einer Ware gehören nicht nur auf einem tulamidischen Basar dazu, sondern ebenso auf den Märkten des Bornlandes, des Mittel- oder Horasreiches. *Feilschen* umfasst den richtigen Umgang mit dem Kunden oder dem Händler, gute Argumente, um Preise hoch- oder herunterzutreiben, und die schnelle Berechnung eines Wertes im Kopf.

Probe: Eine Probe auf das Anwendungsgebiet *Feilschen* wird als Vergleichsprobe abgelegt. Jede Netto-QS senkt oder erhöht den Preis um 10 %.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente, um den Preis hoch- oder runterzutreiben	+1 bis +3
Die üblichen Floskeln beim Feilschen austauschen	+/-0
Schlechte und durchschaubare Argumente, um den Preis hoch- oder runterzutreiben	-1 bis -3

Beispiel: Geron benötigt eine neue Streitaxt. Auf einem Markt in Andergast-Stadt entdeckt er eine, die ihm gefällt. Der Händler will dafür 120 Silbertaler haben, was Geron ein wenig hoch erscheint und er beginnt mit ihm zu feilschen.

Die Meisterin möchte von Geron's Spielerin, dass sie eine Vergleichsprobe auf Handel (Feilschen) ablegt. Sie erzielt 2 Netto-QS, sodass der Preis um 20 % fällt und Geron nur noch 96 statt 120 Silbertaler bezahlen muss.

Geldwechsel

Ein wichtiger, aber wenig angesehener Beruf ist der des Geldwechslers. Wann immer man Dukaten, Silbertaler und Heller in die Währung eines anderen Landes überführen muss, sollte man wissen, wie viel die Münzen wert sind, was die Zollgesetze aktuell vorschreiben, und wie man vielleicht trotz aller Auflagen noch ein lohnenswertes Geschäft durchführen kann.

Probe: Eine Probe mit dem Anwendungsgebiet *Geldwechsel* wird als Vergleichsprobe durchgeführt. Bei einem Gleichstand bekommt der Held 70 % des Werts des eingetauschten Geldes. Jede Netto-QS erhöht oder senkt diese 70 % um 5 % zu Gunsten des Helden oder Geldwechslers.

Handlung	Modifikator
Gute Argumente, um den Preis hoch- oder runterzutreiben	+1 bis +3
Die üblichen Floskeln beim Geldwechseln austauschen	+/-0
Schlechte und durchschaubare Argumente, um den Preis hoch- oder runterzutreiben	-1 bis -3

Beispiel: Seine Reise hat Carolan vom Horasreich in das Kalifat geführt und er will seine Silbertaler in die örtliche Währung umtauschen. Der novadischer Geldwechsler ist ein Meister seines Fachs und versucht Carolan eine schlechte Quote anzubieten. Normalerweise würde Carolan für seine 100 Silbertaler einen Gegenwert von 70 Silbertalern bekommen.

Der Meister verlangt von Carolan's Spielerin eine Vergleichsprobe auf Handel (Geldwechsel). Der Meister erzielt 4 Netto-QS, sodass der Geldwechsler 20 % besser wegkommt als geplant. Carolan bekommt nur 50 % des Werts in novadischen Münzen.

Heilkunde Gift

Da es bei *Heilkunde Gift* darum geht, herauszufinden, um was für ein Gift es sich handelt, sollte die Spielrunde vielleicht vorher klären, ob die Probe verdeckt vom Meister gewürfelt wird, damit nichts über das Anwendungsgebiet und die Brauschwierigkeit verraten wird.

Alchemistische Gifte

Gifte aus den Alchimistenlaboren weisen häufig eine sonderbare Wirkung auf, die sich durch natürliche Gifte nicht erzielen lässt. Bekannteste Vertreter der alchimistischen Gifte sind der künstlich hergestellte Drachenspeichel, aber auch das Angst- oder Halbgift.

Probe: Um herauszufinden, welches Gift gegen eine Person wirkt, muss eine Erfolgsprobe gelingen, die um die halbe Brauschwierigkeit des alchimistischen Giftes modifiziert ist.

Handlung	Modifikator
Labor*	unterschiedlich (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Alchimistisches Gift analysieren	+/- halbe Brauschwierigkeit

**) nur wenn Zeit für den Einsatz vorhanden ist*

Beispiel: Layariel wurde von einem vergifteten Pfeil getroffen und Rowena versucht herauszufinden, um was für ein Gift es sich handelt.

Der Meister möchte, dass eine Probe auf Heilkunde Gift (Alchimistische Gifte) erschwert um 1 abgelegt wird. Rowena's Spielerin gelingt die Probe, und so weiß sie, dass es sich bei dem Gift um Drachenspeichel handelt. Dieses Gift hat eine Brauschwierigkeit von 2 und die Hälfte davon war die Erschwernis der Probe.

Mineralische Gifte

Nur ganz selten wird ein Held es mit einem mineralischen Gift zu tun haben. Das bekannteste ist das Tulmadron, aber es gibt noch andere Gesteine, die giftig sein können und aus denen man Gift gewinnen kann. Unter dieses Anwendungsgebiet fallen auch metallische Gifte oder Gift, das aus der Erde kommt.

Probe: Um herauszufinden, welches Gift gegen eine Person wirkt, muss eine Erfolgsprobe gelingen.

Handlung	Modifikator
Labor*	unterschiedlich (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Mineralisches Gift analysieren	+/- halbe Brauschwierigkeit

Beispiel: Rowena behandelt nun Geron, der von einer Klinge mit Tulmadron verletzt wurde. Er wurde vergiftet und sie will schnell herausfinden, welches Gift ihren Freund peinigt.

Mit einer gelungenen Probe auf Heilkunde Gift (Mineralische Gifte), erschwert um die halbe Brauschwierigkeit, findet Rowena es heraus.

Pflanzliche Gifte

Pflanzliche Gifte kommen sehr häufig vor. Aus vielen Pflanzen kann man Gift gewinnen, das sowohl als Wafengift, als auch über Berührung oder Einnahme wirkt. Ein heilkundiger Held weiß aber nicht nur, woraus ein pflanzliches Gift gewonnen wird, sondern kennt vor allem ein Gegenmittel.

Probe: Um herauszufinden, welches Gift gegen eine Person wirkt, muss eine Erfolgsprobe gelingen.

Handlung	Modifikator
Labor*	unterschiedlich (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Pflanzliches Gift analysieren	+/- halbe Brauschwierigkeit

Beispiel: Arbosch hat sich den Magen durch eine Pflanze verdorben, die für Zwerge giftig ist. Rowena schaut ihn sich an und versucht herauszufinden, um welches Gift es sich handelt.

Der Meister verlangt dazu eine Probe auf Heilkunde Gift (Pflanzliche Gifte), erschwert um die halbe Brauschwierigkeit. Rowenas Spielerin gelingt die Probe und so weiß sie nun, womit sie es zu tun hat. Kein schlimmes Gift, aber unangenehm für Zwerge.

Tierische Gifte

Das Anwendungsgebiet *Tierische Gifte* kann Vergiftungen durch Schlangen, Skorpione, Spinnen und andere Tiere diagnostizieren, sodass ein Held schnell herausfinden kann, ob es ein Gegenmittel gibt.

Probe: Um herauszufinden, welches Gift gegen eine Person wirkt, muss eine Erfolgsprobe gelingen.

Handlung	Modifikator
Labor*	unterschiedlich (siehe Regelwerk Seite 270/271)
Tierisches Gift analysieren	+/- halbe Brauschwierigkeit

Beispiel: Ein Skorpion hat Rowena gestochen. Ihr Fuß schmerzt so, dass sie sich nicht konzentrieren kann und so muss Geron herausfinden, was das für ein Mistvieh war, das seine Gefährtin gestochen hat. Leider misslingt Geron Spielerin die Probe auf Heilkunde Gift (Tierische Gifte), erschwert um die halbe Brauschwierigkeit, und so weiß er nicht, welcher Skorpion zugestochen hat oder wie man das Gift erfolgreich bekämpft.

Berufsgeheimnisse Heilkunde Gift

Siehe Seite 116.

Gift	Komplexität
Arax	einfach
Kelmon	komplex
Kukris	komplex
Mandragora	einfach
Omrais	komplex
Sunsura	komplex
Tulmadron	komplex
Wurara	einfach

Heilkunde Krankheiten

Da es bei *Heilkunde Krankheiten* darum geht, herauszufinden, um was für eine Krankheit es sich handelt, sollte die Spielrunde vielleicht vorher klären, ob die Probe verdeckt vom Meister gewürfelt wird, damit nichts über die Stufe verraten wird.

Verschiedene Krankheiten

Jede Krankheit stellt ein eigenes Anwendungsgebiet dar. Zwar kann sicherlich jeder Aventurier versuchen, ein Gegenmittel aus Heilkräutern für eine Krankheit anzurühren, aber nur ein erfahrener Heilkundiger mit dem notwendigen Verständnis kann einen Patienten sinnvoll heilen und pflegen.

Probe: Als Probe kommt nur eine Erfolgsprobe in Frage, die darüber entscheidet, ob ein Held das Gegenmittel für eine bestimmte Krankheit kennt. • ○

Eine Analyse der Krankheit ist um ihre halbe Stufe erschwert.

Handlung	Modifikator
Krankheit analysieren	- halbe Stufe

Beispiel: Layariels Gefährtin Mirhiban ist am Flinken Difar erkrankt und die Elfe versucht sie zu pflegen.

Sofern Layariels Spieler eine Probe auf Heilkunde Krankheiten (Flinker Difar) besteht, kennt Layariel das richtige Heilmittel, um die Krankheit zu besiegen und Mirhiban gesunden zu lassen. Wäre Mirhiban hingegen am Blutigen Rotz erkrankt, hätte Layariel das Berufsgeheimnis Blutiger Rotz und damit das gleichnamige neue Anwendungsgebiet besitzen müssen.

• Einige Krankheiten erfordern ein Berufsgeheimnis, um das Gegenmittel zu kennen und ein neues Anwendungsgebiet für das Talent zu erhalten.

Berufsgeheimnisse Heilkunde Krankheiten

Siehe Seite 115.

Krankheit	Komplexität
Aussatz	komplex
Blaue Keuche	komplex
Blutiger Rotz	komplex
Dumpfschädel	einfach
Efferd- und Kerkersieche	einfach
Flinker Difar	einfach
Gilbe	komplex
Jahresfieber	komplex
Lutanas	einfach
Rascher Wahn	einfach
Schwarze Wut	komplex
Sumpffieber	komplex
Tollwut	komplex
Wundfieber	einfach
Zorganpocken	komplex

Heilkunde Seele

Unterdrückung von Ängsten

Mancher Held leidet an bestimmten Ängsten, etwa vor dem Meer, der Höhe oder Tieren wie Spinnen und Schlangen. Zwar ist die Seelenheilkunde in Aventurien nur wenigen bekannt, aber fast jeder Aventurier kann versuchen, seinem Gefährten gut zu zureden und so seine Ängste kurz zu unterdrücken.

Probe: Bei diesem Anwendungsgebiet reicht eine Erfolgsprobe aus. Gelingt die Probe, so wird die Angst und damit auch ein Nachteil Angst vor ... für QS x 3 Minuten unterdrückt.

Handlung	Modifikator
Angst unterdrücken	erschwert um die Stufe Angst vor ...

Beispiel: Arbosch leidet unter Angst vor dem Meer auf Stufe I und betritt deshalb auch keine Schiffe. Er will aber dennoch eine weite Reise mit seinen Freunden zum legendären Güldenland unternehmen.

Die Langzeitfolgen seiner Angst sind nicht absehbar, aber Bruder Hilbert kann zumindest versuchen, ihm die Angst vor dem Betreten des Schiffs zu nehmen. Sein Spieler legt eine Probe auf Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten) erschwert um 1 ab. Es gelingt ihm mit QS 1 und so hat Arbosch ein paar Minuten lang keine so große Furcht mehr.

Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen

Nicht nur Ängste möchte mancher Seelenheiler unterdrücken, auch Persönlichkeitsschwächen können in bestimmten Situationen so hinderlich sein, dass es besser ist, wenn der Patient für eine kurze Zeit von ihnen befreit wird. *Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen* ist in diesem Fall das richtige Anwendungsgebiet.

Probe: Bei diesem Anwendungsgebiet reicht eine Erfolgsprobe aus. Gelingt die Probe, so wird die Persönlichkeitsschwäche für QS x 3 Minuten unterdrückt.

Handlung	Modifikator
Persönlichkeitsschwäche unterdrücken	+/-0
Persönlichkeitsschwäche ist gerade aktiv	-1 bis -3



Beispiel: Durch seine Vergangenheit begründet, weist Geron einige Vorurteile gegen Orks auf. Da er aber der Verhandlungsführer der Heldengruppe gegenüber einer Orksippe sein soll, versucht Rowena mit ihm noch mal über seine Erlebnisse zu sprechen, sodass der Söldner bei den bevorstehenden Verhandlungen sich nicht zu stark von seinen Vorurteilen leiten lässt.

Rowenas Spielerin legt eine Probe auf Heilkunde Seele (Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen) ab. Es gelingt ihr mit QS 3. In den nächsten 9 Minuten kann Geron also seine Vorurteile gegen Orks unterdrücken.

Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften

Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften sorgt dafür, dass ein Patient für eine kurze Weile von Schlechten Eigenschaften wie Rachsucht oder Goldgier befreit wird. Dies kann dabei helfen, sich in wichtigen Situation nicht um die negativen Auswirkungen kümmern zu müssen, allerdings hält das Unterdrücken nicht sonderlich lange an.

Probe: Bei diesem Anwendungsgebiet reicht eine Erfolgsprobe aus. Gelingt die Probe, so wird die Schlechte Eigenschaft für QS x 3 in Minuten unterdrückt.

Handlung	Modifikator
Schlechte Eigenschaft unterdrücken	+/-0
Schlechte Eigenschaft ist gerade aktiv	-1 bis -3

Beispiel: Alle Helden sollen angeblich über ein gesundes Maß an Neugier verfügen, aber nachdem Layariel bei der letzten Untersuchung einer Grabkammer eine Falle auslöste, versucht Mirhiban nun mit ihr ein ernstes Wort zu sprechen – bevor die Gruppe eine neue Katakombe aus der Zeit der Skorpionkriege betritt. Der Spielleiter verlangt von Mirhibans Spieler deshalb eine Probe auf Heilkunde Seele (Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften). Es gelingt ihm nicht. Layariel verspricht dennoch nichts anzufassen und geht schon voller Vorfreude einen Schritt auf den Eingang der Katakombe zu, und hält sich natürlich nicht an die Abmachung, sobald etwas ihre Neugier weckt.

Heilkunde Wunden

Heilung fördern

Wenn ein Held dabei helfen will, dass die Verletzungen einer Person schneller verheilen, kann er ihn pflegen und z. B. die Bandagen wechseln oder Kräuterumschläge vorbereiten.

Probe: Für den Einsatz dieses Anwendungsgebietes ist eine Erfolgsprobe notwendig, die 15 Minuten dauert. Jede QS regeneriert einen LeP bei der nächsten Regenerationsphase.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, Heilmittel vorhanden, saubere Umgebung	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, keine Heilmittel vorhanden, unsaubere Umgebung	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva hat sich beim Kampf gegen einen Bären verletzt und Rowena will ihre Wunden pflegen.

Der Spielleiter verlangt dafür eine Probe auf Heilkunde Wunden (Heilung fördern). Rowenas Spielerin erzielt 4 QS, sodass Tjalva bei der nächsten Regenerationsphase 4 LeP zusätzlich erhält.

Schmerzen nehmen

Um einem Patienten Qualen zu ersparen, kann das Anwendungsgebiet *Schmerzen nehmen* verwendet werden. Durch Heilkräuter, eine sanfte Behandlung und das gute Versorgen von Wunden kann man so dem Patienten helfen und sein Leid lindern.

Probe: Mit einer Probe auf Heilkunde Wunden (*Schmerzen nehmen*) können Stufen des Zustands *Schmerz* abgebaut werden, die durch LeP-Verlust entstanden sind (und nur dadurch verursachter *Schmerz*). Die Probe dauert 15 Minuten und für jede QS wird eine Stufe *Schmerz* abgebaut. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, Schmerzmittel vorhanden, saubere Umgebung	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, keine Schmerzmittel vorhanden, unsaubere Umgebung	-1 bis -3

Beispiel: Geron hat eine große Schlacht hinter sich und hat sich gut geschlagen. Allerdings ist er auch schwer verletzt (*Schmerzstufe III*). Bruder Hilbert hat ihn auf dem Schlachtfeld entdeckt und versucht sich um seine Schmerzen zu kümmern. Die Spielleiterin legt fest, dass Hilberts Spieler eine Probe auf Heilkunde Wunden (*Schmerzen nehmen*) ablegen muss. Er erreicht bei der Probe eine QS von 2, sodass Geron zwei Stufen *Schmerz* unterdrücken kann. Diese Wirkung hält bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase an.

Stabilisieren

Jemanden vom Rand des Todes zu retten, ist eine schwierige und anstrengende Aufgabe. Eine Beatmung von Mund zu Mund, rhythmische Schläge auf den Brustkorb und andere Methoden können das Leben eines Schwerverletzten retten und ihn stabilisieren.

Probe: Eine Probe auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* kann bei Personen mit 0 oder weniger LeP angewandt werden. Die Probe ist um die halben LeP unter 0 erschwert und eine Probe dauert 15 Minuten. Bei Gelingen wird der Patient gerettet, bei Misslingen stirbt er. Ein Held kann sich nicht selbst stabilisieren.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, saubere Umgebung	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	- halbe LeP unter 0
Schlechte Bedingungen, un-saubere Umgebung	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert wurde schwer verletzt und seine LE liegt aktuell bei -5. Carolan versucht seinen Freund zu retten. Die Meisterin verlangt von Carolans Spielerin eine Probe auf Heilkunde Wunden (Stabilisieren), erschwert um 3 (-5, halbiert zu -2,5, aufgerundet zu -3). Zum Glück für Bruder Hilbert sind die Götter, nach dem Einsatz eines Schips, auf Carolans Seite. Die Probe gelingt und Bruder Hilbert ist gerettet.

Holzbearbeitung

Schlagen & Schneiden

Holz, der Grundstoff der Holzbearbeitung, muss zunächst beschafft werden, bevor man mit weiteren Arbeiten fortfahren kann. Das Anwendungsgebiet *Schlagen & Schneiden* beschäftigt sich mit dem Fällen von Bäumen, dem Abtrennen der Äste und der Rinde und dem Zurechtschneiden in handliche Bretter.

Probe: Eine Probe auf das Anwendungsgebiet *Schlagen & Schneiden* ist fast immer eine Erfolgsprobe. Die QS geben an, wie viele Bäume ein Held innerhalb eines Zeitraums von 1 Stunde fällen kann (vorausgesetzt es sind genügend Bäume vorhanden und der Held will so viele Bäume fällen).

Handlung	Modifikator
Dünne Bäume	+1 bis +3
Durchschnittliche Bäume	+/-0
Dicke Bäume	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch ist zum Steineichenwald gereist, um dort einen Baum zu fällen. Das Holz will er Mirhiban für einen neuen Zauberstab schenken.

Die Meisterin möchte, dass Arboschs Spieler eine Probe auf Holzbearbeitung (Schlagen & Schneiden) ablegt. Der Zwergenspieler schafft eine QS von 3. Arbosch kann innerhalb von 1 Stunde bis zu 3 Bäume fällen, einer reicht ihm aber völlig aus.

Tischlerarbeiten

Im Gegensatz zu den Zimmermannsarbeiten werden bei Tischlern andere Werkzeuge benutzt und ein Tischler beschäftigt sich mehr mit der Oberflächenbearbeitung von Holzgegenständen. In vielen Fällen ist er auch für die filigraneren Arbeiten zuständig.

Probe: Wie bei den meisten Anwendungsgebieten, die sich mit der Herstellung von Gegenständen beschäftigen, kommen bei *Tischlerarbeiten* Sammelproben zum Einsatz. Kleine Nachbearbeitungen erfordern allerdings nur eine Erfolgsprobe.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Rowena hat eine kleine Holzfigur geschenkt bekommen, einen sogenannten Sparfuchs, in dem man Münzen aufbewahren kann. Der Sparfuchs ist noch nicht geschliffen worden und da Rowena sich keinen Splitter einfangen will, bearbeitet sie die Holzdose.

Dazu muss Rowenas Spielerin eine Probe auf Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten) ablegen. Sie gelingt, Rowena ist zufrieden und wirft zwei Heller in den Sparfuchs.

Zimmermannsarbeiten

Mittels *Zimmermannsarbeiten* werden Möbel und andere einfache Gegenstände hergestellt sowie Dächer und Wände errichtet. Im Gegensatz zu den Tischlerarbeiten wird bei den Zimmermannsarbeiten eher grob gearbeitet und eine zusätzliche Bearbeitung durch einen Hobel oder andere Werkzeuge fällt weg.

Probe: Wie bei allen Anwendungsgebieten, die sich mit der Herstellung beschäftigen, wird angeraten, die Probe meist als Sammelprobe abzulegen.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Geron möchte einen Stuhl herstellen. Sein Zimmer ist mittlerweile mit einem verzierten Tisch ausgestattet, ein passender Stuhl fehlt aber noch.

Deshalb verlangt der Meister von Geron's Spielerin eine Probe auf Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten). Die Sammelprobe hat ein Zeitintervall von 4 Stunden und es werden der Spielerin 7 Versuche zugestanden. Geron's Spielerin schafft es tatsächlich gerade so und Geron hat nun einen passablen Stuhl.

Lebensmittelbearbeitung

Ausnehmen

Mit dem Anwendungsgebiet *Ausnehmen* kann ein Held ein Tier ausnehmen und damit sein Fleisch und eventuell andere Bestandteile des Körpers vom Rest trennen, um sie anschließend weiterzuverarbeiten.

Probe: Beim Ausnehmen reicht eine Erfolgsprobe aus. QS erhöhen die Menge des verwertbaren Fleisches um 5% pro QS. Grundlage ist die Angabe bei Wesen unter Beute. Ohne zu Würfeln erhält der Held die normale Menge an Rationen des jeweiligen Tiers.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert hat einen Hirschkäfer erlegt und möchte dessen Überreste zur weiteren Verwertung und Rationierung ausnehmen.

Dazu muss Hilberts Spieler nun eine Probe auf Lebensmittelbearbeitung (Ausnehmen) ablegen. Er erzielt 3 QS, sodass sich die Menge der verwertbaren Rationen um 15 % erhöht.

Backen

Wie der Name schon verrät, kann man mit Hilfe des Anwendungsgebietes *Backen* Kuchen, Brote und andere Backwaren herstellen. Unter Backen fällt auch das Kreieren von Torten, doch benötigt man für seltene und höherwertige Süßwaren die SF Konditor und Berufsgeheimnisse für die einzelnen Kreationen.

Probe: Da es sich im Grunde um die Herstellung eines Produktes handelt – genauso wie bei allen Bearbeitungstalenten – wird bei Backen eine Sammelprobe empfohlen. Aber auch eine schnelle Erfolgsprobe kann bei einfachem Backwerk schnell entscheiden, ob es gut oder eher mäßig gelungen ist. Pro QS nach der ersten kann es so um 2,5 % teurer als der Durchschnittspreis verkauft werden.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Rowena hat von dem Meisterbäcker Haraldson erlernt, wie man ganz ohne Magie phantastische Torten zaubert. Sie besitzt die SF Konditor und möchte eine dreistöckige Sahnetorte erschaffen.

Der Meister möchte, dass die Spielerin eine Sammelprobe auf Lebensmittelbearbeitung (Backen) ablegt (7 Versuche, Intervall 1 Stunde). Rowenas Spielerin gelingt es, vor Ablauf der 7 Versuche die 10 QS zu erzielen. Rowena brauchte zwar einige Stunden, aber die Torte ist fertig.

Braten & Sieden

Wer einen leckeren Wildschweinbraten, einen Zyklospieß oder andere Speisen zubereiten will, die gebraten oder gesiedet werden, der muss dieses Anwendungsgebiet benutzen.

Probe: Für *Braten & Sieden* können sowohl eine Erfolgsprobe als auch eine Sammelprobe zum Einsatz kommen. Bei einer Erfolgsprobe wird durch die QS ermittelt, wie gut die Speise gelungen ist und für jede QS nach der ersten kann der Held 2,5 % mehr verlangen, als ein durchschnittliches Gericht dieser Art wert ist.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Layariel hat ein Wildschwein erlegt und möchte es für Bruder Hilbert zu einem leckeren Braten verarbeiten. Sie ist zwar keine besonders gute Köchin, aber sie versucht sich dennoch an einem Schweinebraten.

Dazu muss Layariels Spieler eine Probe auf Lebensmittelbearbeitung (Braten & Sieden) ablegen. Es gelingt ihm gerade so, eine QS von 1 zu erzielen (fast wäre die Probe sogar misslungen). Zwar ist der Braten nicht perfekt, aber der Wille zählt und Bruder Hilbert lächelt beim Kauen des leicht zähen Bratens die Elfe an.

Brauen

Um Bier zu brauen, aber auch um andere Alkoholika herzustellen, muss das Anwendungsgebiet *Brauen* benutzt werden. In erster Linie wird damit Bier gebraut, aber auch die Herstellung von Met lässt sich damit abbilden.

Probe: Zum Brauen wird eine Erfolgsprobe verwendet. Die QS geben an, wie gut das Erzeugnis schmeckt. Pro QS nach der ersten kann es so um 2,5 % teurer als der Durchschnittspreis verkauft werden.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert möchte seinen Brüdern im Kloster Sankt Perainibur helfen und beteiligt sich am Bierbrauen. Das Kloster ist dafür bekannt, gutes Bier zu brauen und Hilbert bekommt alles zur Verfügung gestellt, um zu helfen, das Perainibur-Bräu zu verfeinern.

Hilberts Spieler soll eine Probe auf Lebensmittelbearbeitung (Brauen) ablegen. Er schafft sensationelle 6 QS und braut somit das beste Bier, das jemals in diesem Kloster hergestellt wurde.

Haltbarmachung

Durch *Haltbarmachung* kann Fleisch für längere Zeit aufbewahrt werden. Unter *Haltbarmachung* fällt auch das Räuchern von Fisch, das Einlegen in Salz oder andere Verfahren.

Probe: Üblicherweise reicht eine Erfolgsprobe aus, um festzustellen, wie lange Rationen haltbar sind. Die QS erhöhen dabei den Zeitraum. Wie viel eine QS ausmacht, entscheidet der Meister, als Richtwert gilt, dass 1 QS nach der ersten die Zeit der Haltbarkeit verdoppelt. Die Grundhaltbarkeit beträgt bei Räuchern 2 Tage, bei Salzen 1 Tag und bei Einlegen 3 Tage. Die Kosten des Vorgangs entsprechen etwa 1 bis 3 Kreuzern.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Layariel hat einen Fisch gefangen und will ihn nach dem Ausnehmen räuchern, damit er länger haltbar ist.

Die Spielleiterin verlangt von Layariels Spieler eine Probe auf Lebensmittelverarbeitung (Haltbarmachung). Die Probe gelingt und die Meisterin entscheidet, dass jede QS die Haltbarkeit um 10 % erhöht.

Berufsgeheimnisse Lebensmittelbearbeitung

Schokolade

Nicht jeder weiß, wie man aus einer dunklen, südaventurischen Bohne leckere Schokolade herstellt. Kenner dieses Berufsgeheimnisses sind in der Lage, sowohl heiße Schokolade in Form eines Getränks, als auch Tafelschokolade herzustellen.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Konditor

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schaumkuss

Durch Zufall wurde die neueste Kreation der Zuckerbäckerzunft in einem Experiment erschaffen: Schaumküsse. Diese aus viel Eiweiß und Zucker bestehenden Köstlichkeiten sind im Horasreich, vor allem in der Stadt Belhanka, beliebt und begehrt.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Konditor

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Lederbearbeitung

Gerben

Als *Gerben* wird das Verarbeiten von rohen Tierhäuten zu Leder bezeichnet (mit Ausnahme von Pelzen, für die man Kürschnern verwendet). Ein Held mit diesem Anwendungsgebiet kann die Tierhäute haltbar machen und verarbeiten, sodass er später daraus Lederwaren herstellen kann.

Mit Gerben kann ein Held noch keine ledernen Gegenstände anfertigen, dazu ist *Lederwaren herstellen* notwendig.

Probe: *Gerben* wird üblicherweise als Erfolgsprobe ausgeführt. Die QS geben an, wie gut die Arbeit geworden ist. Jede QS über der ersten erhöht den durchschnittlichen Wert des Leders um 2,5 %. Möchte man den gesamten Erschaffungsprozess des Lederherstellens darstellen, kann auch eine Sammelprobe geeignet sein.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva möchte, nachdem sie erfolgreich ein Reh erjagt hat, dem Rotwild die Haut abziehen, um sie zu Leder zu verarbeiten.

Gesagt getan, Tjalvas Spielerin bekommt vom Meister eine Probe auf Lederbearbeitung (Gerben) auferlegt. Die Probe misslingt und das Fell ist nicht mehr zu gebrauchen.

Kürschnern

Im Gegensatz zum Gerben beschäftigt sich die Kürschnerei mit der Verarbeitung von Pelzen. Mit dem Anwendungsgebiet *Kürschnern* lassen sich Pelze so verarbeiten, dass man daraus später Pelzmützen, Pelzfäustlinge und Pelzmäntel anfertigen kann. Mit Kürschnern kann ein Held diese Gegenstände noch nicht anfertigen, dazu ist *Lederwaren herstellen* notwendig. Es geht hier nur um die Verarbeitung eines Pelzes, nachdem man das Beutetier erlegt hat.

Probe: Kürschnern wird üblicherweise als Erfolgsprobe ausgeführt. Die QS geben an, wie gut die Arbeit geworden ist. Jede QS über der ersten erhöht den durchschnittlichen Wert des Pelzes um 2,5 %. Möchte man den gesamten Erschaffungsprozess des Pelzherstellens darstellen, kann auch eine Sammelprobe geeignet sein.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Layariel hat einen Polarbären erlegt und möchte dessen Pelz später weiterverarbeiten.

Der Spielleiter verlangt von Layariels Spieler nun eine Probe auf Lederbearbeitung (Kürschnern). Dem Spieler gelingen unglaubliche 5 QS, sodass der Pelz 10 % mehr Wert ist als ein durchschnittlicher Polarbärpelz.

Lederwaren herstellen

Das Anwendungsgebiet *Lederwaren herstellen* umfasst die Weiterverarbeitung von Leder und Pelz zu Kleidung und Gegenständen. Das Anwendungsgebiet ist dabei sehr breit gefächert, sodass sich Lederstiefel, Lederrüstungen und Ledertaschen damit anfertigen lassen.

Probe: Da der Held mit diesem Anwendungsgebiet etwas herstellen will, ist die Sammelprobe die geeignetste Probenart für *Lederwaren herstellen*.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Rowenas Schuhe sind mittlerweile abgetragen und sie möchte sich selbst neue Lederstiefel anfertigen.

Damit ihr das gelingt, muss sie eine Sammelprobe auf Lederbearbeitung (Lederwaren herstellen) bestehen. Sie hat 7 Versuche und der Spielleiter legt als Intervall 4 Stunden fest. Rowenas Spielerin schafft die Sammelprobe beim 6. Versuch und freut sich nun über ein Paar neuer Lederstiefel.

Berufsgeheimnisse Lederbearbeitung

Drachenschuppen

Nur wer weiß, worauf man bei der Verarbeitung von Drachenschuppen zu achten hat, kann diese auch zu Rüstungen verarbeiten.

Voraussetzungen: Lederbearbeitung 8, Tierkunde 12, Sonderfertigkeit Rüstungsbau

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Iryanleder

Das Leder verschiedener Echsenwesen lässt sich nicht so einfach bearbeiten wie normales Leder. Ein Held muss dieses Berufsgeheimnis besitzen, um erfolgreich Iryanleder verarbeiten zu können.

Voraussetzungen: Lederbearbeitung 8, Tierkunde 8, Sonderfertigkeit Rüstungsbau

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Malen & Zeichnen

Malen

Beim *Malen* verwendet der Held üblicherweise Pinsel und Farben. Über dieses Anwendungsgebiet entstehen Gemälde und andere Kunstwerke auf Leinwand oder anderen Untergründen.

Probe: Eine Probe auf das Anwendungsgebiet *Malen* wird als Erfolgsprobe abgelegt. Die QS nach der ersten erhöhen den Preis des fertigen Werks um 2,5 % pro QS.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva möchte als Ausgleich für die ständigen Kämpfe, die sie bestreiten muss, ein wenig zu Ruhe kommen und ein Ölgemälde malen. Sie hat die entsprechende SF Ölgemälde, verfügt über die richtigen Farben und eine Leinwand.

Die Meister verlangt eine Sammelprobe auf Malen & Zeichnen (Malen). Die Probe gelingt nach 4 von 7 möglichen Versuchen. Tjalvas Gemälde ist für ein Erstlingswerk durchaus beeindruckend.

Ritzen

Neben dem Arbeiten mit Pinseln und Stiften fällt unter das Talent *Malen & Zeichnen* auch das *Ritzen*. Damit kann eine Oberfläche, sei sie aus Holz, Stein oder einem anderen Material, mit einem scharfen Gegenstand mit kleinen Einkerbungen verschönert werden. Dieses Anwendungsgebiet ist aber vor allem dazu geeignet, Schriften oder Bilder anzubringen, und nicht, um aus einem Holzklötz ein Kunstwerk zu schnitzen (dazu braucht es das Talent *Holzbearbeitung*).

Probe: Eine Probe auf das Anwendungsgebiet *Ritzen* wird als Sammelprobe abgelegt. Die QS nach der ersten erhöhen den Preis des fertigen Werks um 2,5 % pro QS.



Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Da der schmucklose Tisch in Gerons Zimmer ein wenig trostlos aussieht, hat der Söldner vor, ihn ein wenig zu verschönern.

Die Spielleiterin möchte vorher aber sehen, dass Gerons Spielerin eine Probe auf Malen & Zeichnen (Ritzen) gelingt. Die Probe misslingt, der Tisch sieht nun eher so aus, als ob er einige Jahre in einer Havener Kneipe gestanden hätte.

Zeichnen

Im Gegensatz zum Malen wird bei Zeichnen ein Stift oder etwas Vergleichbares verwendet, sodass am Ende eine schwarz-weiße Illustration entsteht. Zeichnungen können alles umfassen, von kleinen Skizzen, über Lagepläne, bis hin zu detaillierten Portraits.

Probe: Eine Probe auf das Anwendungsgebiet Zeichnen wird als meist als Erfolgsprobe abgelegt. Die QS nach der ersten erhöhen den Preis des fertigen Werks um 2,5 % pro QS.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban zeichnet eine Karikatur von Bruder Hilbert. Bei der Probe auf Malen & Zeichnen (Zeichnen) gelingt Mirhibans Spieler eine QS von 3. Die Magierin könnte das Bild also zu einem um 5 % höheren Preis verkaufen.

Metallbearbeitung

Feinschmiedearbeiten

Unter Feinschmiedearbeiten versteht der Aventurier das Anfertigen von kleinen Metallteilen, etwa Zahnrädern, filigranen Verzierungen aus Metall oder Formen, die für einen Grobschmied einfach zu detailreiche Nachbearbeitungen erfordern.

Probe: Wie bei den meisten Bearbeitungstalenten ist in der Regel eine Sammelprobe bei diesem Anwendungsgebiet erforderlich.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Keine Besonderheiten	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch will eine Spieluhr aus Metall herstellen. Die Spieluhr ist als Geschenk für eine Zwergin gedacht, um die Arbosch werben will.

Die Meister möchte, dass der Spieler des Zwergs eine Sammelprobe auf Metallbearbeitung (Feinschmiedearbeiten) ablegt. Arboschs Spieler investiert sogar einen Schip für die Probe und sie gelingt nach 3 Durchgängen. Es wird die beste Spieluhr der Welt werden!

Grobschmiedearbeiten

Vom Hufeisen über eine Schwertklinge bis hin zu einer vollständigen Plattenrüstung – all dies fällt unter das Anwendungsgebiet Grobschmiedearbeiten. Das Anwendungsgebiet umfasst alle Arbeiten mit größeren Metallmengen, für die nicht Spezialwerkzeuge der Feinschmiedekunst notwendig sind.

Probe: Bei Grobschmiedearbeiten wird immer eine Sammelprobe abgelegt, die bemisst, ob das Werkstück gelingt und wie lange der Held dafür braucht.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1

Beispiel: Nach einem Kampf ist Gerons Schwert zerbrochen und er will sich ein neues schmieden. Dazu muss er nun eine Sammelprobe auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)



ablegen (Intervall 1 Tag, 7 Versuche). Es gelingt ihm leider nicht, bis zum Ablauf der 7 Versuche die notwendigen QS zu sammeln. Somit muss er noch einmal von vorn anfangen, wenn er sein eigenes Schwert anfertigen will.

Metallguss

Der Metallguss ist eine Technik, bei der heißes Metall in eine Gussform gegeben wird, um eine besondere Form anzunehmen, die über das gewöhnliche Schmieden kaum erzielt werden kann. Gerade bei Werkzeugen und Massenwaren, die immer wieder die gleiche Form haben müssen, eignet sich dieses Verfahren.

Probe: Metallguss wird üblicherweise als Erfolgsprobe ausgeführt. Die QS geben an, wie gut die Arbeit geworden ist. Jeder QS über der ersten erhöht den durchschnittlichen Wert des Gegenstandes um 2,5 %. Möchte man den gesamten Erschaffungsprozess des Metallgusses darstellen, kann auch eine Sammelprobe geeignet sein.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Tjalva benötigt einen neuen Hammerkopf und versucht sich selbst darin, diesen mittels Metallguss herzustellen. Die Meisterin verlangt von Tjalvas Spielerin eine Probe auf Metallbearbeitung (Metallguss). Leider gelingt sie Tjalvas Spielerin nicht, sodass der ganze Vorgang misslingt. Es hat sie viel Arbeit gekostet, aber es ist nichts dabei herausgekommen.

Verhütten

Unter Verhütten versteht der Aventurier das Einschmelzen von Erz. Durch den Schmelzvorgang wird das Metall vom Gestein getrennt, sodass man dadurch die Grundsubstanz für die weitere Bearbeitung von Metallgegenständen gewinnen kann. Gelegentlich müssen auch noch bei speziellen Metallen weitere Substanzen, etwa Kalk oder Säure, hinzugegeben werden.

Probe: Für dieses Anwendungsgebiet wird eine einfache Erfolgsprobe verwendet. Für jede QS nach der ersten kann der Held den Verhüttungsvorgang um 5 % schneller abschließen

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch möchte sich im Schmieden üben, aber alle Arbeitsschritte dabei selbst ausführen. Nachdem er in einem Bergwerk genug Erz aus dem Fels geschlagen hat, möchte er nun mit der Verhüttung weiter machen.

Seine Meisterin verlangt von Arboschs Spieler eine Probe auf Metallverarbeitung (Verhütten). Normalerweise braucht er dazu 1 Tag, aber da er eine QS von 3 erzielt, kann er die Arbeitszeit um 15 % reduzieren und braucht nur noch etwa 20 Stunden.

Berufsgeheimnisse Metallbearbeitung

Fältelungstechnik

Mittels der Fältelungstechnik kann ein Schmied eine Klinge mehrfach neu schmieden und erzielt somit eine bessere Schneidwirkung.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Waffenbau

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Filigranes Kettenknüpfen

Die Ringe von Kettenrüstungen kann man so filigran herstellen, dass die Rüstung dadurch einfach hochwertiger wird, aber nicht jeder Rüstungsbauer beherrscht diese Technik.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 4, Sonderfertigkeit Rüstungsbau

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Lehmbacktechnik

Die Lehmbacktechnik sollen die Tulamiden erfunden haben. Hierbei wird eine Metallklinge mit Lehm ummantelt und erhitzt.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Waffenbau

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Musizieren

Blasinstrumente

Flöten, Trompeten und Hörner – allesamt Blasinstrumente, die über dieses Anwendungsgebiet funktionieren. *Blasinstrumente* zeichnet aus, dass der Musiker durch sie Töne erzeugen kann, indem er seine Luft durch eine Öffnung am Instrument hineinbläst.

Probe: Helden, die dieses Anwendungsgebiet benutzen, legen die Probe als Erfolgsprobe ab. Die QS geben an, wie gut das Musikstück gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Carolan hat eine Flöte eingesteckt und möchte seinen Freunden auf einer Wanderung eine Freude machen und spielt ein lustiges Lied darauf.

Die Probe auf Musizieren (Blasinstrumente) misslingt trotz einem hohen FW und dem Einsatz eines Schip. Geron greift sich Carolan und nimmt ihm die Flöte erst einmal weg.

Saiteninstrumente

Als Saiteninstrumente gelten alle Instrumente wie Lauten, Harfen und ähnliche, die über Saiten verfügen. Jeder kann aus diesen Musikinstrumenten Töne entlocken, aber nur echte Musikanten verstehen sich darauf, dass sich das auch gut anhört.

Probe: Helden, die dieses Anwendungsgebiet benutzen, legen die Probe als Erfolgsprobe ab. Die QS geben an, wie gut das Musikstück gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Layariel führt eine Handharfe mit sich und möchte auf einer abgelegenen Lichtung im Wald für sich selbst ein elfisches Trauerlied spielen.

Die Spielleiterin möchte, dass Layariels Spieler eine Probe auf Musizieren (Saiteninstrumente) ablegt. Es gelingt ihm, 5 QS zu erzielen und Layariels Lied lockt Tiere an, die der Musik lauschen.

Trommeln

Mit dem Anwendungsgebiet Trommeln kann ein Held auf Trommeln Musik machen, ohne dass es sich so anhört, als würde ein Kleinkind wahllos auf das Instrument schlagen.

Probe: Helden, die dieses Anwendungsgebiet benutzen, legen die Probe als Erfolgsprobe ab. Die QS geben an, wie gut das Musikstück gelungen ist.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Akustik	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, schlechte Akustik	-1 bis -3

Beispiel: Arbosch will seinen Gefährten vorführen, dass die Angroschim begabte und vielunterschätzte Musiker sind. Er holt eine zwergische Trommel hervor und fängt an, darauf zu schlagen.

Leider misslingt die vom Meister festgelegte Probe auf Musizieren (Trommeln) und Arbosch kann seine Freunde nicht vollständig von der Qualität zwergischer Musik überzeugen.

Schlösserknacken

Bartschlösser

In Aventurien ist fast jedes verwendete Schloss ein sogenanntes Bartschloss, deren Schlüssel über einen Zackenbart verfügen. Ein Bartschloss lässt sich aber durch geschickte Finger und einen Dietrich knacken. Zur Not tut es auch ein anderer spitzer Gegenstand, etwa ein Haken oder eine gebogene Haarnadel.

Probe: Um ein Bartschloss zu knacken, sollte eine Erfolgsprobe gewürfelt werden. Für komplizierte Schlösser ist aber auch eine Sammelprobe sinnvoll.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge, simples Schloss	+1 bis +5
Durchschnittliches Schloss	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung, kompliziertes Schloss	-1 bis -5





Beispiel: Carolan ist ein Spezialist was Schlösser angeht. Also versucht er sich an einem besonders kniffligen Bartschloss. Der Meister möchte, dass dazu Carolans Spielerin eine Erfolgsprobe auf Schlösserknacken (Bartschlösser) ablegt. Nach dem Einsatz eines Schip ist es vollbracht.

Kombinationsschlösser

Die hohe Kunst der Herstellung von Kombinationsschlössern ist vor allem den Zwergen bekannt. *Kombinationsschlösser* sind schwer zu knacken, aber guten Dieben gelingt es hin und wieder, ein solches Wunder der Technik zu öffnen. Neben einer ruhigen Hand braucht ein Schlossknacker auch ein gutes Gehör, um das Klicken beim Einrasten der Mechanik wahrzunehmen.

Probe: Um ein Kombinationsschloss zu knacken, sollte eine Sammelprobe gewürfelt werden.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge, simples Schloss	+1 bis +3
Durchschnittliches Schloss	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung, kompliziertes Schloss	-1 bis -3

Beispiel: Carolan soll nun sein Geschick an einem Kombinationsschloss beweisen.

Der Meister verlangt dazu eine Sammelprobe auf Schlösserknacken (Kombinationsschlösser). Und es stehen nur 5 Versuche zur Verfügung! Obwohl alle Chancen gegen ihn sprechen, schafft es Carolan, das Schloss zu knacken.

Steinbearbeitung

Maurerarbeiten

Unter *Maurerarbeiten* fallen alle Tätigkeiten, die sich mit der Errichtung von Mauern und Gebäudeteilen aus Stein befassen. Im Gegensatz zu *Steinmetzarbeiten* sind hier grobe Verarbeitungen gemeint und keine filigranen Arbeiten an Kunstwerken.

Probe: *Maurerarbeiten* wird als Sammelprobe durchgeführt.

Die Analyse von mineralischen Giften wird über *Alchimie* abgehandelt.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Geron möchte eine Mauer errichten, einen Schutzwall gegen eine Ogerhorde, die nur einen Tagesmarsch entfernt ist. Er hofft so, eine Engstelle zu sperren und den Dörflern eine bessere Verteidigungsmöglichkeit zu geben.

Der Meister verlangt eine Sammelprobe auf Steinbearbeitung (Maurerarbeiten). Geron's Spielerin hat dafür 7 Versuche Zeit und ein Intervall von 2 Stunden. Es gelingt ihr nach 4 Versuchen die 10 QS zu erreichen. Die Mauer steht, bevor die Oger anrücken.

Steine brechen

Beim *Steine brechen* geht es darum, aus einem Stück Fels kleinere Brocken herauszubringen, um sie weiter zu verarbeiten. Dieses Anwendungsgebiet benutzen beispielsweise Bergleute.

Probe: Meist wird eine einzelne Erfolgsprobe verwendet. Die QS geben an, wie viel Stein der Held abbauen kann. Innerhalb von 1 Stunde kann er pro QS 25 Stein Gewicht abbauen.

Handlung	Modifikator
Weiche Steine	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Harte Steine	-1 bis -3

Beispiel: Mirhiban ist fälschlicherweise verurteilt worden und muss in einem Steinbruch schuften. Um den Peitschenhieben des Aufsehers zu entgehen, arbeitet sie so gut es geht.

Der Meister verlangt vom Spieler Mirhibans eine Probe auf Steinbearbeitung (Steine brechen). Die Probe gelingt sogar, aber nur mit 1 QS. Immerhin ist Mirhiban einer Bestrafung für Faulenzerei entgangen, da sie 25 Stein abbauen konnte.

Steinmetzarbeiten

Um gebrochenen Stein zu bearbeiten und ihn in einen Quader zu verwandeln, benötigt ein Held das Anwendungsgebiet *Steinmetzarbeiten*. Im Gegensatz zu Maurerarbeiten sind Steinmetze für die filigrane Bearbeitung von Steinen zuständig.

Probe: Als Probe fungiert vor allem eine Sammelprobe, die genauer beurteilen kann, wie lange ein Held für seine Arbeit benötigt. Jede QS nach der ersten erhöht den Preis des fertigen Produktes um 2,5 %

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Carolan hat sich verliebt und möchte eine Büste von seinem Schatz anfertigen. Er verfügt über die Sonderfertigkeit Bildhauerei und kann somit auch über Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten) eine Büste erschaffen.

Die Meisterin will von Carolans Spielerin eine Sammelprobe sehen. Dafür stehen 7 Versuche zur Verfügung und ein Intervall von 4 Stunden. Carolans Spielerin schafft es mit dem letzten Versuch, die nötigen 10 QS zu erzielen, und es gelingt Carolan somit, die Büste fertigzustellen.

Berufsgeheimnisse Steinbearbeitung

Tulmadron-Abbau

Tulmadron ist ein mineralisches Gift. Nicht jeder weiß, wie man Tulmadron gefahrlos abbaut und es erfordert ein spezielles Wissen. Ohne dieses Berufsgeheimnis kann nicht erfolgreich die Grundlage für das Tulmadron-Gift abgebaut werden.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Stoffbearbeitung

Färben

Beim *Färben* geht es darum, die natürliche Farbe eines Stoffes durch langes Eintauchen in Wasser und Färbstoffen in eine andere zu ändern. Besonders gut lassen sich weiße Stoffe färben, doch auch dunklere Töne können mit den geeigneten Mitteln verändert werden.

Probe: Beim Färben reicht eine Erfolgsprobe aus. Die QS geben an, wie gut der Stoff die Farbe angenommen hat. Für jede QS nach der ersten erhöht sich der Wert des Stoffes um 2,5 % gegenüber durchschnittlicher Ware.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Layariel möchte ihr neues Hemd, das sie auf einem Basar gekauft hat, gerne umfärben. Es ist derzeit weiß und soll grün gefärbt werden.

Das sollte sie hinbekommen, aber der Meister verlangt von ihr eine Probe auf Stoffbearbeitung (Färben). Layariels Spieler gelingt 3 QS, das reicht aus, um ein gutes Ergebnis zu erzielen und dem Stoff sogar 5 % mehr Wert zu verleihen als üblich.

Filzen

Das Filzen widmet sich der Herstellung von Filzhüten und anderen Filzprodukten. Es wird nicht so häufig wie andere Arten der Stoffbearbeitung verwendet, aber gerade im aventurischen Norden erfreut sich Filzkleidung wieder neuer Beliebtheit.

Probe: Das Anwendungsgebiet *Filzen* wird üblicherweise als Sammelprobe ausgeführt. Dadurch kann man genau feststellen, wie lange der Held braucht, um einen



Filzhut oder ähnliches anzufertigen. Für jede QS nach der ersten erhöht sich der Wert des Filz' um 2,5 % gegenüber durchschnittlicher Ware.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Bruder Hilbert braucht einen Filzhut und hat sich überlegt, ob er nicht selbst probieren sollte, einen solchen anzufertigen.

Also verlangt die Spielleiterin eine Sammelprobe auf Stoffbearbeitung (Filzen). Sie gesteht Hilberts Spieler 7 Versuche zu, aber auch nach diesen 7 Versuchen hat er nicht die notwendigen 10 QS gesammelt. Der Filzhut sieht am Ende eher wie ein Turban aus und ist nicht zu gebrauchen.

Schneidern

Beim Zurechtschneiden von Stoffen, beim Nähen und der Verarbeitung von Kleidern kommt das Anwendungsgebiet *Schneidern* zu tragen. Ein Held kann damit auch Tuchrüstungen flicken.

Probe: Das Anwendungsgebiet *Schneidern* wird üblicherweise als Sammelprobe ausgeführt, um aufzuführen, wie schnell man ein Kleid schneidert, ein Loch stopft oder Kleidung zu einem Endprodukt verarbeitet. Für jede QS nach der ersten erhöht sich der Wert um 2,5 % gegenüber durchschnittlicher Ware.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Layariel möchte sich neue Bauschkleidung anfertigen, ihre alte ist durch die zahlreichen Kämpfe einfach schon zu löchrig. Der Meister möchte, dass ihr Spieler eine Sammelprobe auf Stoffbearbeitung (Schneidern) ablegt. Für die Arbeit hat sie 7 Versuche zur Verfügung, als Intervall werden 4 Stunden festgelegt. Nach 5 Proben hat es der Spieler geschafft, die notwendigen 10 QS zu erreichen.

Spinnen

Beim *Spinnen*, einer der ältesten Techniken der Stoffverarbeitung, wird Garn hergestellt. Auch andere Verarbeitungen von Rohfasern werden über dieses Anwendungsgebiet abgehandelt.

Probe: *Spinnen* wird üblicherweise als Erfolgsprobe ausgeführt. Die QS geben an, wie gut die Arbeit geworden ist. Jeder QS über der ersten erhöht den durchschnittlichen Wert des Stoffes um 2,5 %.

Möchte man den gesamten Erschaffungsprozess des Stoffherstellens darstellen, kann auch eine Sammelprobe geeignet sein.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Geron hat von seiner Mutter beigebracht bekommen, wie man spinnt. Auch wenn er es keinem seiner Gefährten sagen würde, hin und wieder spinnt er noch immer, um einen Ausgleich für sein hartes Abenteuerleben zu haben.

Als er wieder spinnt, verlangt die Meisterin eine Erfolgsprobe auf Stoffbearbeitung (Spinnen). Mit 1 QS hat er es gerade so geschafft, aber nur ein durchschnittliches Ergebnis erzielt, sodass das Garn nicht mehr wert ist.

Weben

Die Webkunst ist eine der ältesten Techniken zur Herstellung von Stoff. Im Webstuhl gespannte Kettfäden werden mit einem Schussfaden verkreuzt. Auf diese Weise lassen sich vielfältige Gewebe und Muster herstellen.

Probe: Weben wird üblicherweise als Erfolgsprobe ausgeführt. Die QS geben an, wie gut die Arbeit geworden ist. Jeder QS über der ersten erhöht den durchschnittlichen Wert des Stoffes um 2,5 %. Möchte man den gesamten Erschaffungsprozess des Stoffherstellens darstellen, kann auch eine Sammelprobe geeignet sein.

Handlung	Modifikator
Gute Bedingungen, geeignete Werkzeuge	+1 bis +3
Annehmbare Bedingungen	+/-0
Schlechte Bedingungen, enge Arbeitsumgebung	-1 bis -3

Beispiel: Rowena webt gerne in der Zeit zwischen zwei Abenteuern. Schon als kleine Schülerin ihrer Lehrmeisterin hat sie sich damit beschäftigt.

Die Meisterin verlangt von ihr eine Probe auf Stoffbearbeitung (Weben). Rowenas Spielerin gelingt die Probe. Da sie 3 QS übrig hat, ist der Stoff 5 % mehr wert als im Schnitt.

Berufsgeheimnisse Stoffbearbeitung

Drôler Spitze

Drôler Spitze gilt in ganz Aventurien als wertvolle Verarbeitung von Stoffen, die auf den Märkten Spitzenpreise erzielt.

Voraussetzungen: Stoffbearbeitung 12, Sonderfertigkeit Prunkkleidung herstellen

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

Herstellung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Sammelpuben.



Zwar ist nicht jeder Held ein geborener Handwerker, aber es kommt häufiger vor, dass er auf Abenteuerfahrt etwas reparieren möchte, oder eine Heldin sich als Waffenschmiedin versuchen will. Dieser Themenkomplex stellt dir Regeln zur Herstellung diverser Gegenstände zur Verfügung – vom Bau eines einfachen Tisches bis hin zum Schmieden einer besonders guten Waffe.

Alchimie

Die Kunst des Brauens fällt im Grunde auch unter die Herstellung von Gegenständen. Da Alchimie jedoch wesentlich stärker mit dem magischen Handwerk als mit dem profanen verbunden ist, werden Fokusregeln zur Alchimie in einem anderen Erweiterungsband vorgestellt. Dieser Abschnitt konzentriert sich ganz auf die Herstellung von weltlichen Gegenständen.

Allgemeine Übersicht zur Herstellung

Für Abenteurer sind vor allem zwei Bereiche der Herstellung relevant, die sehr ähnlich funktionieren, die wir aber wegen einiger spezieller Detailregeln trotzdem trennen. Der erste Bereich umfasst die Herstellung von Alltags- und Gebrauchsgegenständen. Dies kann Stühle, Tische, Schränke, Truhen, Kinderspielzeug, Teller, Besteck, Vasen und sogar Torten umfassen.

Der zweite Bereich regelt die Herstellung von Waffen und Rüstungen. So gut wie jeder Held wird irgendwann eine Waffe benutzen und anders als gewöhnliche Gegenstände verfügen Waffen auch über spezielle Werte (z. B. TP und AT/PA-Modifikatoren), die durch den Herstellungsprozess verändert werden können.

Wir haben diese beiden Bereiche deshalb aufgeteilt, wobei sie sich in ihrer Grundform regeltechnisch nicht unterscheiden. Der wesentliche Unterschied liegt in der Veränderung von spieltechnischen Werten bei Waffen und Rüstungen.

Die Herstellung von gewöhnlichen Gegenständen

Das Herstellen von Gegenständen funktioniert regeltechnisch ganz einfach. Der Held benötigt das notwendige Arbeitsmaterial, er muss wissen, wie der Gegenstand hergestellt wird, und er braucht Zeit.

Herstellungstalente

Für die Herstellung von Gegenständen sind folgende Talente relevant: Fesseln, Holzbearbeitung, Lebensmittelbearbeitung, Lederbearbeitung, Malen & Zeichnen, Metallbearbeitung, Steinbearbeitung und Stoffbearbeitung.

- **Fesseln:** Mit dem Talent *Fesseln* können Helden Netze knüpfen und Seile flechten.

- **Holzbearbeitung:** Der Baustoff Holz wird sowohl beim Bau von Häusern, Booten und Schiffen verwendet, als auch bei einigen Waffen, Alltagsgegenständen und sogar Rüstungen.
- **Lebensmittelbearbeitung:** Zwar ist Essen kein Gegenstand im klassischen Sinn, aber das Kreieren von Torten und das Backen von Brot funktioniert regeltechnisch wie die Herstellung anderer Gegenstände.
- **Lederbearbeitung:** Dieses Talent begegnet den Helden vor allem dann, wenn sie eine Lederrüstung herstellen oder flicken wollen, oder sie den Pelz eines Tiers zu einer wärmenden Mütze verarbeiten.
- **Malen & Zeichnen:** Auch wenn es ein sehr spezieller Bereich ist: Mit dem Talent *Malen & Zeichnen* kann ein Held Bilder und Gemälde erschaffen.
- **Metallbearbeitung:** Metall wird in erster Linie für Gegenstände wie Kerzenleuchter, Hufeisen, Silberbesteck o.Ä. verwendet.
- **Steinbearbeitung:** Durch Steinbearbeitung kann man zum einen steinerne Waffen herstellen, zum anderen auch Kunstwerke aus Alabaster und Marmor, kleine Statuetten oder Mauern aus Stein.
- **Stoffbearbeitung:** Die *Stoffbearbeitung* gibt dem Helden die Möglichkeit, Hemden, Hosen und andere Kleidungsstücke herzustellen oder zu flicken. Sogar für das Erschaffen von Tuchrüstungen kann man dieses Talent verwenden.



Komplexität von Gegenständen

Jeder Gegenstand gehört einer der drei folgenden Kategorien an: primitiv, einfach, komplex.

- Primitive Gegenstände lassen sich alleine mit einem Talent erschaffen.
- Einfache Gegenstände benötigen ein spezielles Anwendungsgebiet wie z.B. Instrumente bauen. Erst damit können diese Gegenstände hergestellt werden. In den meisten Fällen benötigt man dazu eine passende Sonderfertigkeit. In Ausnahmefällen kann auch eine Einsatzmöglichkeit ausreichend sein.
- Komplexe Gegenstände brauchen zusätzlich noch ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Die Herstellung-Probe

Um einen Gegenstand herzustellen, muss ein Held eine Sammelprobe ablegen, die auch als Herstellung-Probe bezeichnet wird. Er muss das passende Talent als Herstellungstalent wählen. In den nachfolgenden Tabellen sind viele Beispiele für Gegenstände und passende Herstellungstalente aufgeführt.

Das Intervall der Probe muss der Meister festlegen, aber auch hier bekommt er innerhalb der Tabellen viele Beispiele geliefert.

Bei fast allen Proben haben die Helden 7 Versuche Zeit.

Herstellungstalente, Intervall und Komplexität

Fesseln	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Fesselseil	4 Stunden	einfach	Seile herstellen
Fischernetz	6 Stunden	primitiv	Netze knüpfen
Kletterseil	4 Stunden	einfach	Seile herstellen
Schleppnetz	8 Stunden	einfach	Netze knüpfen
Holzbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Bollerwagen	1 Tag	einfach	Kutsche bauen
Brettspiel	6 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Holzschale	6 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Holzteller	4 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Kamm	6 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Karren, einachsige	1 Tag	einfach	Kutsche bauen
Kleines Ruderboot	2 Tage	einfach	Boote bauen
Kleines Segelboot	4 Tage	komplex	Boote bauen
Kutsche	4 Tage	komplex	Kutsche bauen
Stuhl	6 Stunden	einfach	Tischlerarbeiten (Möbel herstellen)
Tisch	6 Stunden	einfach	Tischlerarbeiten (Möbel herstellen)
Truhe	8 Stunden	einfach	Tischlerarbeiten (Möbel herstellen)
Würfel	2 Stunden	primitiv	Zimmermannsarbeiten
Lebensmittelbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Brot	10 Minuten	primitiv	Backen
Eintopf	10 Minuten	primitiv	Braten & Sieden
Hirschbraten	20 Minuten	primitiv	Braten & Sieden
Kuchen	10 Minuten	primitiv	Backen
Marzipantorte, dreistöckig	10 Minuten	komplex	Backen (Konditor)
Marzipantorte, einstöckig	30 Minuten	einfach	Backen (Konditor)
Schaumkuss	10 Minuten	komplex	Backen (Konditor)
Schnaps	4 Stunden	einfach	Schnapsbrennen
Schokolade	10 Minuten	komplex	Backen (Konditor)
Lederbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Dolchscheide	1 Stunde	primitiv	Lederwaren herstellen
Feldflasche	4 Stunden	primitiv	Lederwaren herstellen
Geldbeutel	20 Minuten	primitiv	Lederwaren herstellen
Geldkatze	20 Minuten	primitiv	Lederwaren herstellen
Gürteltasche	20 Minuten	einfach	Lederwaren herstellen
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	30 Minuten	primitiv	Lederwaren herstellen
Ledergürtel	10 Minuten	primitiv	Lederwaren herstellen

Lederhandschuhe	10 Stunden	komplex	Lederwaren herstellen
Ledermantel	10 Stunden	einfach	Lederwaren herstellen
Lederrucksack	10 Stunden	einfach	Lederwaren herstellen
Lederschuhe	2 Stunden	einfach	Lederwaren herstellen
Lederstiefel	3 Stunden	einfach	Lederwaren herstellen
Lederstirnband	10 Minuten	primitiv	Lederwaren herstellen
Schwertscheide	2 Stunden	primitiv	Lederwaren herstellen
Wasserschlauch	2 Stunden	primitiv	Lederwaren herstellen
Malen & Zeichnen	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Kohlezeichnung	5 Minuten	einfach	Kohlezeichnungen anfertigen
Kupferstichbild	2 Stunden	einfach	Kupferstich anfertigen
Ölgemälde	6 Stunden	einfach	Ölgemälde malen
Skizze	1 Minute	primitiv	Zeichnen
Wandgemälde	12 Stunden	einfach	Wandgemälde anfertigen
Metallbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Amulett	2 Stunden	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Armreif	3 Stunden	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Bratspieß	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Halskette	2 Stunden	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Hufeisen	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Kerzenständer	4 Stunden	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Kletterhaken	30 Minuten	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Kupferkessel	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Laterne	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Metalldose	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Nagel	10 Minuten	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Ohrring	30 Minuten	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Pfanne	1 Stunde	primitiv	Grobschmiedearbeiten
Quadrant	4 Stunden	komplex	Feinschmiedearbeiten
Ring	20 Minuten	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Stirnreif	30 Minuten	einfach	Grobschmiedearbeiten (Schmuck herstellen)
Taschenuhr (Vinsalter Ei)	6 Stunden	komplex	Feinschmiedearbeiten
Steinbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Statuette	6 Stunden	einfach	Steinmetzarbeiten (Bildhauerei)
Statue	3 Tage	einfach	Steinmetzarbeiten (Bildhauerei)
Büste	2 Tage	einfach	Steinmetzarbeiten (Bildhauerei)
Mauer, 5 Schritt lang, 3 Schritt hoch	4 Stunden	primitiv	Maurerarbeiten
Krug	2 Stunden	einfach	Töpferarbeiten
Becher	1 Stunde	einfach	Töpferarbeiten
Phiole	4 Stunden	komplex	Töpferarbeiten
Vase	1 Stunde	einfach	Töpferarbeiten
Fernrohr	6 Stunden	komplex	Glasbläserei
Tiegel	2 Stunden	einfach	Töpferarbeiten
Brennglas	8 Stunden	komplex	Glasbläserei
Handspiegel	6 Stunden	einfach	Glasbläserei
Stoffbearbeitung	Intervall	Komplexität	Anwendungsgebiet (Einsatzmöglichkeit)
Ballkleid	12 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Filzhut	2 Stunden	primitiv	Filzen
Gugel	2 Stunden	primitiv	Schneidern

Halstuch	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Hängematte	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Hemd	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Hose	4 Stunden	primitiv	Schneidern
Hose mit Hosentasche	5 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Jacke	4 Stunden	einfach	Schneidern
Jonglierball	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Kaftan	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Kapuzenumhang	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Kleid	8 Stunden	primitiv	Schneidern
Korsett	6 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Kutte	4 Stunden	primitiv	Schneidern
Lendenschurz	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Magierrobe	2 Stunden	komplex	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Mantel	4 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Nachthemd	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Rock	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Schal	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Schlafsack	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Schleier	8 Stunden	primitiv	Schneidern
Schnürmieder	6 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Seidenstrümpfe	4 Stunden	einfach	Schneidern (Prunkkleidung herstellen)
Stoffpuppe	4 Stunden	primitiv	Schneidern
Turban	1 Stunde	primitiv	Schneidern
Unterhosen	2 Stunden	primitiv	Schneidern
Wollstrümpfe	2 Stunden	primitiv	Schneidern

Das Material

Bei der schier unendlichen Masse an unterschiedlichen Materialien der verschiedenen Gegenstände wird es schnell unübersichtlich, sie alle aufzuzählen. Stattdessen haben wir das Material in fünf Kategorien eingeteilt: sehr billig, billig, durchschnittlich, hochwertig und sehr hochwertig.

Je nachdem, welches Material bei der Erschaffung verwendet wird, ändern sich die Strukturpunkte. Bei dieser Regelung wird davon ausgegangen, dass sich die Art des Materials nicht ändert (also kein Austausch von Metall durch Glas oder Holz).

Material

Material	Strukturpunkte
sehr billig	-20 %
billig	-10 %
durchschnittlich	+/-0
hochwertig	+10 %
sehr hochwertig	+20 %

Gegenstände aus unterschiedlichen Materialien

Sollte der Held einen Gegenstand herstellen wollen, der aus verschiedenen Materialien besteht, so legt der Meister fest, wie viele Proben bei der Herstellung auf

unterschiedliche Herstellungstalente gehen. Beispielsweise könnte ein Gegenstand aus Metall und Holz sowohl *Holzbearbeitung* als *Metallbearbeitung* erfordern. Der Meister bestimmt, wie viele Proben mindestens auf eines der beiden Talente gehen und wie die Reihenfolge aussieht.

Die Herstellungskosten

Die Herstellungskosten eines Gegenstandes sind nicht zu verwechseln mit dem Verkaufspreis (der höher liegt als die Herstellungskosten, aber nicht Thema der Herstellung ist). Bezahlt werden müssen die Arbeitstage des Herstellers (siehe **Regelwerk** Seite 364). Je länger er also braucht, um einen Gegenstand herzustellen, desto teurer wird dieser auch. Zudem kosten die Materialien zur Herstellung eines Gegenstandes etwa 25 % des Listenpreises aus dem **Regelwerk**. Materialien erhöhen oder senken je nach Qualität den Listenpreis noch mal um ihre Prozente, die in der Materialtabelle angegeben sind.

Gegenstände reparieren

Ein Gegenstand kann beschädigt werden und Strukturpunkte verlieren. Möchte ein Held einen Gegenstand reparieren und ihm die Strukturpunkte wiedergeben, so braucht er entsprechendes Material (dies kostet 20 % des Werts des Gegenstandes). Mit einer Herstellung-Probe kann er dem Gegenstand wieder alle Strukturpunkte zurückgeben.

Die Probe ist um 1/2/3 erschwert, wenn der Gegenstand 25/50/75 % seiner Strukturpunkte verloren hat. Zerstörte Gegenstände (0 Strukturpunkte) können nicht repariert werden. Misslingt die Probe, kann sie nach den üblichen Regeln für Wiederholungsproben für Erfolgsproben, wiederholt werden, allerdings müssen dann wieder 20 % des Werts des Gegenstands bezahlt werden. Um Gegenstände zu reparieren benötigt man ggf. auch das passende Anwendungsgebiet und das entsprechende Berufsgeheimnis, sonst ist eine Reparatur nicht möglich.

Waffenbruchfaktor und Rüstungsverschleiß

Einige der später aufgeführten Materialien und Techniken verändern den Bruchfaktorwert (bei Waffen) bzw. den Stabilitätswert (bei Rüstungen). Dabei handelt es sich um einen Wert, der zu einer Fokusregel gehört, die erst detailliert im Band **Aventurische Rüstkammer** erklärt wird. Wir haben aber die Angaben dieser beiden Werte hier bereits aufgeführt, damit du später die Regel zu Waffen- und Rüstungsbeschädigungen auch mit den vorliegenden Materialien und Techniken einsetzen kannst.

Die Herstellung von Waffen und Rüstungen

Im Grunde funktioniert die Herstellung von Waffen und Rüstungen wie das Herstellen von Gegenständen. Waffen und Rüstungen weisen jedoch einige Besonderheiten auf, die du bei ihrer Erschaffung berücksichtigen musst. Zunächst jedoch erhältst du eine Übersicht darüber, mit welchem Talent du welche Art von Waffe oder Rüstung herstellen kannst.

Herstellungstalente (Waffen)

Für die Herstellung von Waffen sind folgende Talente relevant: Holzbearbeitung, Metallbearbeitung und Steinbearbeitung.

- **Holzbearbeitung:** hölzerne Waffen, z.B. Speere und Holzspeere, Armbrüste, Bögen, Wurfkeulen, aber auch Waffen aus Horn oder Knochen
- **Metallbearbeitung:** metallische Waffen, z.B. Schwerter, Streitäxte, Zweihänder
- **Steinbearbeitung:** steinerne Waffen, z.B. Druidendolch

Herstellungstalente (Rüstungen)

Für die Herstellung von Rüstungen sind folgende Talente relevant: Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Metallbearbeitung und Stoffbearbeitung.

- **Holzbearbeitung:** Holzrüstungen, Hornrüstungen, Knochenrüstungen
- **Lederbearbeitung:** Lederrüstungen, Schuppenrüstungen aus echten Drachenschuppen
- **Metallbearbeitung:** Kettenrüstungen, Schuppenrüstungen, Plattenrüstungen
- **Stoffbearbeitung:** Stoffrüstungen

Komplexität

Um festzustellen, ob ein Held überhaupt eine bestimmte Waffe/Rüstung anfertigen kann oder ob er noch die entsprechenden Kenntnisse benötigt, sind alle Waffen/Rüstungen in drei Kategorien eingeteilt: primitiv, einfach, komplex.

- Es gibt Waffen/Rüstungen, die man ohne die Sonderfertigkeit Waffenbau bzw. Rüstungsbau herstellen kann. Diese Waffen/Rüstungen gelten als primitive Waffen/Rüstungen und können ohne jegliche Sonderfertigkeit oder ein Berufsgeheimnis hergestellt werden.
- Einfache Waffen/Rüstungen hingegen sind schwieriger herzustellen. Für sie benötigt ein Held die SF Waffenbau bzw. Rüstungsbau.
- Darüber hinaus gibt es so komplexe Waffen/Rüstungen, dass für sie neben der SF zusätzlich noch ein entsprechendes Berufsgeheimnis erworben werden muss, um sie anzufertigen.

Primitive Waffen: Beil/Handaxt, Dreschflegel, Dschadra, Fackel, Fuhrmannspeitsche, Hirtenstab, Holzschild, Holzspeer, Kampfstab, Keule, Knüppel, Kriegsflgel, Sturmsense, Lederschild, Magierstab (alle Größen), Messer, Nudel-/Teigholz, Schlagring, Schleuder, Sense, Sichel, Speer, Wurfkeule, Wurfspeer

Einfache Waffen: Anderthalbhänder, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Brabakbengel, Breitschwert, Dolch, Doppelkhunchomer, Dreizack, Entermesser, Großer Sklaventod, Großschild, Haumesser, Hellebarde, Khunchomer, Kriegshammer, Kriegslanze, Kurzbogen, Kurzspeer, Langbogen, Langschwert, Leichte Armbrust, Linkhand, Molokdeschnaja, Morgenstern, Orknase, Parazonium, Rabenschnabel, Rapier, Säbel, Schmiedehammer, Schneidzahn, Schwerer Dolch, Scimshar, Sklaventod, Streitaxt, Streitkolben, Thorwalerschild, Turnierlanze, Turnierschwert, Turnierzweihänder, Waqqif, Wurfbeil, Wurfdolch, Wurfring, -scheibe, -stern, Zweihänder

Komplexe Waffen: Balestrina (4 AP), Basiliskenzunge (2 AP), Drachenzahn (2 AP), Eisenwalder (4 AP), Elfenbogen (5 AP), Felsspalter (3 AP), Florett (3 AP), Handarmbrust (3 AP), Kompositbogen (4 AP), Lindwurmschläger (3 AP), Pailos (4 AP), Robbentöter (3 AP), Rondrakamm (4 AP), Schwere Armbrust (4 AP), Sonnenzepter (2 AP), Tuzakmesser (4 AP), Wolfsmesser (3 AP), Zweililien (2 AP), Zwergenschlägel (3 AP)

Primitive Rüstungen: Stoffrüstung, Hornrüstungen, Knochenrüstungen

Einfache Rüstungen: Lederrüstung, Kettenrüstung, Holzrüstung, Schuppenrüstung, Plattenrüstung

Komplexe Rüstungen: Turnierrüstung (5 AP)

Beispiel: Arbosch möchte eine Streitaxt anfertigen. Dies ist eine einfache Waffe, deshalb braucht er die SF Waffenbau. Bei einer Keule hingegen hätte er keine SF benötigt, da es eine primitive Waffe ist. Bei einer Balestrina (einer komplexen Waffe) wäre sogar noch ein entsprechendes Berufsgeheimnis notwendig gewesen.

Die Herstellung-Probe

Um eine Waffe/Rüstung anzufertigen, muss der Held eine Sammelprobe ablegen, die sogenannte Herstellung-Probe. Das Talent ergibt sich aus dem verwendeten Material. Die Herstellung-Probe kann durch das gewählte Material, die Herstellungstechnik und Verbesserungen modifiziert werden. Alle Modifikatoren sind dabei kumulativ.

Das Intervall bemisst sich nach der Kampftechnik der Waffe oder der Art der Rüstung. Durch die gewählte Herstellungstechnik und Waffen- bzw. Rüstungsverbesserungen kann das Intervall noch modifiziert werden. Die Veränderungen sind dabei kumulativ.

Der Held hat 7 Versuche, um eine Waffe/Rüstung mit der Sammelprobe herzustellen.

Kampftechniken und Intervall

Kampftechnik	Intervall
Armbrüste	3 Tage
Bögen	6 Stunden
Dolche	4 Stunden
Fechtwaffen	1 Tag
Hieb Waffen	2 Stunden
Kettenwaffen	6 Stunden
Lanzen	2 Stunden
Peitschen	2 Stunden
Raufen	2 Stunden
Schilder	4 Stunden
Schleudern	1 Stunde
Schwerter	1 Tag
Stangenwaffen	6 Stunden
Wurfwaffen	4 Stunden
Zweihandhieb Waffen	1 Tag
Zweihandschwerter	1 Tag

Rüstungsart und Intervall

Rüstungsart	Intervall
Normale Kleidung	2 Stunden
Schwere Kleidung	2 Stunden
Stoffrüstung	3 Stunden
Lederrüstung	6 Stunden
Holzrüstung	8 Stunden
Kettenrüstung	1 Tag
Schuppenrüstung	12 Stunden
Plattenrüstung	1 Tag
Turnierrüstung	2 Tage

Beispiel: Das Intervall zur Herstellung der Streitaxt beträgt 2 Stunden (eine Streitaxt ist eine Hieb Waffe, wird unter der gleichnamigen Kampftechnik geführt und diese Technik ist mit einem Intervall von 2 Stunden versehen).

Das Material

In Aventurien können Waffen- und Rüstungshersteller auf eine Vielzahl von Materialien zurückgreifen. Als Standard gilt Stahl für Metallwaffen, für hölzerne Waffen gibt es verschiedene Holzarten, die sich zum Anfertigen eignen. Wir haben an dieser Stelle eine Auswahl an unterschiedlichen Materialien zusammengetragen, u.a. auch das zwergische Toschkiril. Das Material kann sowohl die Werte der Waffe/Rüstung beeinflussen, als auch die Herstellung-Probe ändern.

Beispiel: Arbosch möchte die Streitaxt aus gutem Zwergenschwarzstahl fertigen. Dies hat keine besonderen Effekte, aber die Herstellung-Probe wird um 2 erleichtert (und wenn die Spielrunde mit Bruchfaktorwert spielt, steigt dieser um 2).

Unterschiedliche Materialien

Sollte der Held eine Waffe/Rüstung herstellen wollen, die aus verschiedenen Materialien besteht, so legt der Meister fest, wie viele Proben bei der Herstellung auf unterschiedliche Herstellungstalente gehen. Beispielsweise könnte ein Speer aus Metall und Holz sowohl *Holzbearbeitung* als auch *Metallbearbeitung* erfordern. Der Meister bestimmt, wie viele Proben mindestens auf eines der beiden Talente gehen und wie die Reihenfolge aussieht.

Beispiel: Eine Streitaxt besteht aus dem Axtblatt, das aus Metall gefertigt wird, und einem hölzernen Stiel. Der Meister geht davon aus, dass Metallverarbeitung deutlich wichtiger ist als Holzbearbeitung, aber er möchte das Arboschs Spieler eine Probe der Sammelprobe durch Holzbearbeitung ersetzt.



• Beachte, dass der Standardstahl der Große Fluss-Stahl ist. Der Standardstahl kann auch aus anderen Regionen kommen, aber er unterscheidet sich wertetechnisch nicht vom Stahl des Großen Flusses.

Herstellungstechnik (Waffen)

Technik	Effekte	Herstellung- Probe	Zeitfaktor	Bruchfaktorwert	Anmerkung
Fältelungstechnik	+1 TP	-1	Intervall x 5	+1	nur für Metallwaffen geeignet
Lehmbacktechnik	keine Effekte	+1	Intervall x 3	+2	nur für Metallwaffen geeignet

Herstellungstechnik (Rüstungen)

Technik	Effekte	Herstellung- Probe	Zeitfaktor	Stabilitätswert	Anmerkung
Filigranes Kettenknüpfen	Abzüge auf INI durch BE können ignoriert werden	-1	Intervall x 3	+/-0	nur für Kettenrüstungen geeignet

Material für Waffen

Material	Effekte	Herstellung- Probe	Bruch- faktorwert	Anmerkung
Metall				
Bronze	-1 TP	+1	-4	
Eisen	-1 TP	+1	-2	
Grassodenerz	keine Effekte	-1	-2	
Großer Fluss-Stahl	keine Effekte	+/-0	+/-0	
Khunchomer Stahl	keine Effekte	bei Fechtwaffen: -1; bei Schwerter: +1	-1	
Maraskanstahl	keine Effekte	+1	+1	
Mirhamer Stahl	Resistenz gegen Rost	+/-0	+/-0	
Premier Stahl	keine Effekte	-1	+/-0	
Toschkril	+2 TP, Resistenz gegen Säure	-3	+4	nur 5 Versuche für Herstellung erlaubt
Uhdenberger Stahl	keine Effekte	-1	+/-0	
Zwergenstahl	keine Effekte	+2	+2	
Holz				
Ebenholz	keine Effekte	bei Bögen: +2; bei anderen Kampftechniken: +/-0	+1	
Eisenbaum	+1 TP	-2	+3	
Steineiche	+1 TP	-1	+4	
Zyklopenzeder	keine Effekte	+1	+/-0	
Horn*	-1	+1	-2	
Knochen*	-2	+/-0	-2	
Stein				
Vulkanglas*	-1 TP	+2	-2	
Feuerstein*	-1 TP gegen Metallrüstungen	-4	+1	

*) Nur bestimmte Waffen/Rüstungen, etwa Speere, Beile und Messer eignen sich als Steinwaffen.



Material für Rüstungen

Material	Effekte	Herstellung- Probe	Stabilitäts- wert	Anmerkung
Metall				
Bronze	-1 RS	+2	-4	
Großer Fluss-Stahl	keine Effekte	+/-0	+/-0	
Khunchomer Stahl	Abzüge auf INI durch BE können ignoriert werden	+/-0	-1	
Maraskanstahl	Abzüge auf GS und INI durch BE können ignoriert werden	+1	+1	
Mirhamer Stahl	Resistenz gegen Rost	+/-0	+/-0	
Premier Stahl	keine Effekte	+1	+/-0	
Toschkril	+1 RS	-3	+4	nur 5 Versuche zur Herstellung erlaubt
Uhdenberger Stahl	keine Effekte	-1	+/-0	
Zwergenstahl	keine Effekte	+2	+2	
Holz				
Ebenholz	keine Effekte	+/-0	+1	
Eisenbaum	Abzüge auf GS und INI durch BE können ignoriert werden	-2	+3	
Steineiche	+1 RS, +2 BE	-1	+4	
Zyklopedezeder	keine Effekte	+1	+/-0	
Horn	keine Effekte	-1	-2	
Knochen	keine Effekte	-1	-2	
Stoff				
Drôler Stoff	keine Effekte	+1	+/-0	
Phraischafwolle	Abzüge auf GS durch BE können ignoriert werden	+/-0	+1	
Leder				
Iryanleder	feuerfest*	+1	+/-0	
Wollnashornleder	kein Schaden durch Messergras	-1	+1	

*) Feuerfest: Gegen Angriffe durch Feuer (z. B. einen Ignifaxius oder den Flammenstrahl eines Drachen) zählt der RS doppelt.

Die Herstellungstechnik

Bei Waffen ist die Herstellungstechnik fast genauso bedeutsam wie die Art des verwendeten Materials. Die Herstellungstechnik verändert sowohl den Zeitfaktor der Herstellung als auch bei einigen Techniken die Werte der Waffe. Die vorgestellten Techniken sind Berufsgeheimnisse für Metallwaffen. Sollte ein Held kein solches Berufsgeheimnis anwenden, so stellt er Waffen regulär nach bewehrter Technik her, ohne dass es dafür irgendwelche Boni oder Mali gibt. Gleiches gilt auch für Rüstungen.

Beispiel: Da Arbosch wenig Zeit hat (seine Gefährten drängen zum Aufbruch), entscheidet er sich bei der Technik nicht für Zwergenspan, sondern nur für die Fältelungstechnik. Er besitzt das entsprechende Berufsgeheimnis. Das bedeutet, die Streitaxt bekommt +1 TP, die Herstellung-Probe wird um 1 schwerer (dank Zwergenstahl immer noch eine Erleichterung von 1), das Zeitintervall von 2 Stunden steigt um x 5 (also 10 Stunden). Spielt die Spielrunde mit Bruchfaktor, steigt der Bruchfaktorwert der Waffe um 1.

Waffen- und Rüstungsverbesserungen

Gute Schmiede können Waffen mit einigen zusätzlichen Verbesserungen ausstatten. Diese Verbesserungen gelten zusätzlich zu den Boni und Mali, die durch Herstellungstechnik und das Material anfallen. Allerdings muss der Hersteller für jede dieser Verbesserungen eine zusätzliche Erschwernis bei der Sammelprobe in Kauf nehmen, die auf die Modifikatoren von Technik und Material aufgeschlagen wird. Gleiches gilt für den Zeitfaktor. Maximal kann ein Schmied zwei Verbesserungen vornehmen. Dabei kann es sich auch um zwei gleiche Verbesserungen handeln (außer der Bonus auf den PA-Modifikator / Bonus auf den RS – diese sind nur einmal wählbar). Die Erschwernisse sind kumulativ. Um Verbesserungen durchzuführen, benötigt ein Held die SF Waffenbau/Rüstungsbau.

Waffenverbesserungen

Verbesserung	Herstellung- Probe	Zeitfaktor
+1 AT-Modifikator	-1	Intervall x 2
+1 PA-Modifikator	-2	Intervall x 3
+1 TP	-1	Intervall x 4
+10 % Reichweite von Fernkampfwaffen	-1	Intervall x 3
+1 Bruchfaktorwert	-1	Intervall x 1,5

Rüstungsverbesserungen

Verbesserung	Herstellung- Probe	Zeitfaktor
+1 RS	-5	x 5
Ignorieren von -1 GS durch BE oder zusätz- liche Abzüge	-1	x 2
Ignorieren von -1 INI durch BE oder zusätz- liche Abzüge	-1	x 2
+1 Stabilitätswert	-1	x 1,5

Beispiel: Arbosch hat einfach keine Zeit, sonst würde er Verbesserungen vornehmen.

Nun geht es los mit dem Schmieden und Basteln: Arbosch schafft seine um 1 erleichterte Herstellung-Probe. Er erzielt beim ersten Mal, nach 10 Stunden eine QS von 4. Nach den zweiten 10 Stunden hat er weitere 3 QS dazugewonnen und nach 30 Stunden reiner Arbeitszeit endlich alle 10 QS zusammen. Die Streitaxt ist fertig.

Die Herstellungskosten

Die Herstellungskosten einer Waffe/Rüstung sind nicht zu verwechseln mit dem Verkaufspreis (der höher liegt als die Herstellungskosten, aber nicht Thema der Herstellung ist). Bezahlt werden müssen die Arbeitstage des Herstellers (siehe **Regelwerk** Seite 364). Je länger er also braucht, um eine Waffe/Rüstung herzustellen, desto teurer wird diese auch. Zudem kosten die Materialien zur Herstellung eines Gegenstandes etwa 25 % des Listenpreises aus dem **Regelwerk**.

Waffen reparieren

Optionale Regel

Spielt du mit den Optionalregel der Patzertabellen, kann es geschehen, dass deine Waffe beschädigt oder gar schwer beschädigt wird. In diesem Fall kannst du die Waffe mit einer Probe auf das Herstellungstalent reparieren. Das Intervall beträgt die Hälfte der Zeit, die es benötigt, eine Waffe der verwendeten Kampftechnik herzustellen. Ist die Waffe nur beschädigt, reicht eine unmodifizierte Probe aus, ist sie schwer beschädigt, ist die Probe um 1 erschwert und bei Gelingen gilt die Waffe nur noch beschädigt (und kann mit einer weiteren unmodifizierten Probe wieder ganz hergestellt werden). Man benötigt zudem eventuell Sonderfertigkeiten und Berufsgeheimnisse. Sollte eine Waffe bei der Herstellung solche benötigen, braucht man sie auch bei der Reparatur.



KAPITEL 2: ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

»Nie hätte ich erwartet, dass das ingerimmgefällige Handwerk so viele Ausprägungen kennt. Als Junge war für mich jeder Schmied ein Schmied. Da wusste ich noch nicht, auf was man sich alles spezialisieren kann: Feinmechanik, Waffen, Hufeisen, Plattenpanzer, Turnierrüstungen und Uhren. Mir kam auf meinen Reisen sogar zu Ohren, dass es Schmiede geben soll, die sich nur auf eine einzige Waffenart verstehen, aber dies hundertmal besser als ein gewöhnlicher Schmied. Und nicht nur bei den Schmieden gibt es eine solche Vielfalt. Maler ist nicht gleich Maler, ein Schneider nicht gleich ein Schneider, und wer einen Zuckerbäcker einen Konditor nennt, der erntet manchmal sogar schallendes Gelächter. Nicht, dass ich wüsste, worin der Unterschied liegt.

Söldner ist auch nicht gleich Söldner. In meinem Gewerbe gibt es ebenfalls Unterschiede. Es gibt Plänkler, so wie mich, schwergerüstete Schwertkämpfer, Schützen, Pikeniere, Armbruster. Ja, jeder Beruf besitzt wohl seine Spezialisten.«

—Zoltan Storkel, garetischer Söldner einer Plänklereinheit, 1032 BF

Auf den nachfolgenden Seiten listen wir dir eine Reihe neuer Allgemeiner und Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten auf. Sie helfen dir dabei, deinen Helden noch individueller auszugestalten und mit Besonderheiten zu versehen. Für jede Profession und jedes Talent gibt es eine Handvoll sinnvoller Sonderfertigkeiten, die sich im Verlauf des Heldenlebens als nützlich erweisen können. Die bei den Talenten aufgeführten Berufsgeheimnisse werden in diesem Abschnitt in einer Tabelle zusammengefasst, nicht aber nochmals beschrieben. Ihre genauere Beschreibung kannst du bei den jeweiligen Talenten ab Seite 9 nachschlagen.

Am Ende des Kapitels findest du zudem eine Reihe neuer Sprachen und Schriften. Dabei wird neben aventurischen auch eine Auswahl myranischer und uthurischer Sprachen und Schriften aufgeführt. An dieser Stelle kannst du zudem mehr über die Sprachfamilien und die Lernzeiten der einzelnen Sprachen in Erfahrung bringen. Aufgeführt sind sie ab Seite 116.



Übersicht zu Allgemeinen Sonderfertigkeiten

Der nachfolgende Abschnitt ergänzt die im **Regelwerk** ab Seite 214 vorgestellten Allgemeinen Sonderfertigkeiten. Die neuen Kampfsonderfertigkeiten sind ab Seite 149 aufgeführt. Eine Liste der Berufsgeheimnisse aus dem vorangegangenen Kapitel kannst du auf Seite 115 finden, ebenso wie eine Auflistung der Allgemeinen Sonderfertigkeiten. Am Ende der Aufzählung sind zudem auch noch neue Sprachen und Schriften vorgestellt. Du kannst sie dir ab Seite 116 anschauen.

Die Allgemeinen Sonderfertigkeiten umfassen zahlreiche neue Möglichkeiten für. Für viele der in diesem Band vorgestellten Professionen und die unterschiedlichen Talente gibt es passende Allgemeine Sonderfertigkeiten, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen. Sie verleihen einem Helden neue Anwendungsgebiete, Einsatzmöglichkeiten oder ganz spezielle Fähigkeiten.

Beschreibung der Allgemeinen Sonderfertigkeiten

Unter dem Punkt *Regel* sind die regeltechnischen Aspekte der Sonderfertigkeit aufgeführt. Hier ist zum Beispiel auch angegeben, ob sie ein neues Anwendungsgebiet freischaltet oder eine Einsatzmöglichkeit für ein Talent darstellt.

Die *Voraussetzungen* geben an, was alles erfüllt sein muss, damit ein Held diese Sonderfertigkeit erwerben kann. Meistens handelt es sich dabei um Mindest-Fertigkeitswerte in bestimmten Talenten oder Vor- und Nachteile, die entweder verboten sind oder vorhanden sein müssen. In einigen Fällen kann es aber sein, dass ein Held

auch eine andere Sonderfertigkeit benötigt.

Zu guter Letzt steht eine Angabe zum *AP-Wert*. Diese Kosten müssen vom AP-Konto des Helden bezahlt werden, bevor die Sonderfertigkeit erworben werden kann. Die Auflistung umfasst alle in diesem Buch vorgestellten Allgemeinen Sonderfertigkeiten sowie die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten. Bei diesen handelt es sich um eine Unterkategorie der Allgemeinen Sonderfertigkeiten, die den Einsatz von Schips erfordern.

Berufsgeheimnis vs. Geheimwissen

Wie schon im Kapitel Talente auf Seite 9 vorgestellt, treffen wir bei den Berufsgeheimnissen eine Unterscheidung in normale Berufsgeheimnisse und Geheimwissen. Normale Berufsgeheimnisse bringen zwar keinen regeltechnischen Vorteil mit sich, wenn ein Held über das Geheimnis verfügt, aber er kann dann beispielsweise spezielle Tränke brauen, den Weg zu einem anderen Kontinent entdecken oder bestimmte komplexe Waffen herstellen.

Geheimwissen ist eher ein Hintergrundwissen, das nicht allgemein jeder Aventurier kennt, aber das zunächst keine weiteren Vorteile einbringt. Deshalb kostet Geheimwissen in der Regel nur 1 Abenteurpunkt.

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Abrichter

Der Held hat sich angeeignet, wie man wilde Tiere ausbildet. Er kann Wildtiere dressieren und sie dazu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält der Abenteurer die Einsatzmöglichkeit *Abrichten* im Talent *Tierkunde*. Als Abrichter ist der Abenteurer in der Lage, Wesen abzurichten, die als Wildtiere im Sinne des Anwendungsgebietes *Wildtiere* im Talent *Tierkunde* gelten. Ohne diese SF kann ein Held mit Tierkunde nur domestizierte Tiere abrichten. Das Abrichten bestimmter exotischer Wildtiere gilt als komplex und benötigt ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzung: Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Abrollen

Durch Übung ist die Abenteurerin besonders gut darin, sich bei Stürzen abzurollen und so schwerwiegende Verletzungen zu vermeiden.

Regel: *Abrollen* ist eine Einsatzmöglichkeit von *Körperbeherrschung*. Wer über die Sonderfertigkeit verfügt, der weiß genau, wie er sich bei Stürzen am geschicktesten abrollt.

Beim Vermeiden von Sturzschaden zählen die QS der Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) dreifach und nicht wie üblich zweifach (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Voraussetzung: Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig Körperbeherrschung, kein Nachteil Fettleibig
AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

Ackerbau

Jeder kann Saatgut ausstreuen, aber nicht jeder kennt sich mit dem erfolgreichen Züchten von Feldfrüchten und Getreide aus. Wie kann man Ungezieferbefall aufhalten? Wie viel Wasser brauchen die Pflanzen? Und mit was düngt man am besten den Boden?

Regel: *Ackerbau* ist eine Einsatzmöglichkeit für *Pflanzenkunde* (*Nutzpflanzen*). Ein Held, der über die Sonderfertigkeit verfügt, kennt sich damit aus, Äcker zu bestellen und die Aussaat ordnungsgemäß zu pflegen



• Beachte hier, dass man Talentproben ohne Anwendungsgebiet zwar ablegen kann, aber man mindestens eine Erschwernis von 3 dabei erleidet (siehe Regelwerk Seite 186).

Anpeitscher

Es gibt Anführer, die ihre Untergebenen mit harter Hand antreiben, um sie kurzfristig zu Höchstleistungen zu mobilisieren. Diese verhassten Anpeitscher riskieren aber, dass ihre Untergebenen irgendwann nicht mehr auf sie hören oder zusehends eingeschüchtert sind.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern* ihre Gefährten (oder besser: ihre Schergen) während eines Kampfes unterstützen. Dazu muss sie 1 Aktion aufwenden. Danach legt die Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +2 AT und FK +2 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anpeitscher oder Anführer). Am Ende des Kampfes erhalten alle Personen, die den Bonus bekommen haben, für 24 Stunden den Nachteil Angst vor dem/der Anpeitscher/in I. Die Heldin kann die SF mehrfach hintereinander einsetzen, allerdings steigt damit jedes Mal die Angst um eine Stufe (bis zu einem Maximum von 3, danach funktioniert die Wirkung der SF nicht mehr, bis die 24 Stunden vorüber sind). Alle Personen, die den Bonus erhalten sollen, können sich mit einer Vergleichsprobe mit *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen die obige Probe auf *Einschüchtern (Drohen)* wehren. Gelingt die Probe, erhalten sie weder den Bonus noch den Nachteil. ♦♦ ○

Voraussetzungen: Kriegskunst 4
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

und zu ernten. Ohne die Sonderfertigkeit wird der Ertrag deutlich geringer ausfallen. ♦

Voraussetzung: Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig Pflanzenkunde

AP-Wert:
2 Abenteuerpunkte

Archivar

Überall wo Schriftstücke gehortet werden, kann der Abenteurer die gesuchten Werke schneller als andere ausfindig machen, da er ein Gespür für die Ordnung des Archivs besitzt oder sich sehr schnell in das System der Bibliothek hineindenken kann.

Regel: Der Held stöbert gesuchte Schriftstücke schneller auf als andere Bibliotheksnutzer. Er benötigt bei Recherchen nur 80 % der Zeit. Allerdings funktioniert die Sonderfertigkeit nur, wenn der Abenteurer die Bücher der Bibliothek lesen kann und die Bibliothek einer Ordnung unterliegt.

Voraussetzung: kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Athlet

Die Heldin ist körperlich in guter Verfassung und ist eine geborene Athletin. Bei vielen Handlungen, die Kraft und Geschick erfordern, erzielt sie deutlich bessere Ergebnisse als die Konkurrenz.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit sticht die Heldin bei körperlichen Leistungen hervor, für die ein athletischer Körperbau von Vorteil ist.

Proben auf *Körperbeherrschung (Springen und Laufen)* und *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Heben & Stemmen und Ziehen & Zerren)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: alle genannten Talente 4, kein Nachteil Behäbig, kein Nachteil Fettleibig, kein Nachteil Unfähig in den genannten Talenten, kein Nachteil Verstümmelt, der sie bei der Ausübung der Talente behindert

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

♦♦ Üblicherweise ignorieren (Meister-)Personen diese Widerstandsmöglichkeit, aber sie stellt für Helden eine Möglichkeit dar, dem erzwungenen Bonus wie auch dem damit verbundenen Nachteil am Ende der Wirkung zu entgehen.

Drohgebärden

Barbarinnen und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen.

Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ermutigender Gesang

Der Held kennt eine Reihe von Musikstücken, die seine Zuhörer ermutigen können. Wenn er singt, vertreibt er die Angst aus den Herzen seiner Gefährten.

Regel: Ermutigender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn der Abenteurer ein entsprechendes Lied oder ein Musikstück vorträgt, das mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörern einmal innerhalb von 4 Stunden eine Stufe *Furcht* nehmen. Der Spieler würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann er QS Personen seiner Wahl von der Wirkung profitieren lassen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Faszinierender Gesang

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

Regel: Faszinierender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn die Heldin ein entsprechendes Lied vorträgt, das maximal 5 Minuten andauern darf, sind alle ihre Zuhörer in diesem Zeitraum so gebannt, dass sie als leicht abgelenkt gelten und sie z. B. bei Proben auf *Sinnesschärfe* eine Erschwernis von 1 erhalten (siehe Seite 21). Die Spielerin würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feuerschlucker

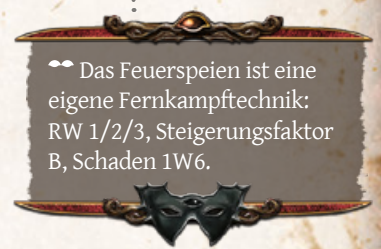
Auf den Jahrmärkten kann man häufig Feuerschlucker bewundern, die scheinbar, ohne sich zu verbrennen, Fackeln in ihrem Mund löschen oder selbst Feuer speien.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt der Held im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuer schlucken*. Er kann extra dafür angefertigte brennende Fackeln in seinem Mund löschen oder mittels einer Brennflüssigkeit Feuer speien. ☹☹

Vom Feuer getroffene Personen gelten aber nicht automatisch als *Brennend* (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Freiklettern

Selbst steile Hänge und Klippen stellen für eine geübte Heldin beim Freiklettern kein unlösbares Problem dar.

Regel: Eine Abenteurerin mit dieser Sonderfertigkeit kann Erschwernisse von bis zu 2 bei Proben auf *Klettern* aufgrund fehlender Werkzeuge ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn die Heldin also eine Erschwernis von 3 auf *Klettern* erhält, weil sie keine Seile zur Verfügung hat, muss sie nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzung: Klettern 8

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Gestählter Wille

Nur wenigen ist es vergönnt, ihre Ängste derart gut im Griff zu haben, dass Bedrohungen ihnen nicht mal Angstschweiß auf die Stirn treiben.

Regel: Proben auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Willenskraft 8, kein Nachteil Angst vor ...

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Guter Gardist, böser Gardist

Es gibt bestimmte Verhörmethoden, die mehr Erfolg versprechen als eine einfache Befragung. Gerade bei Gardisten hat sich eine Methode etabliert, bei der einer der Gesetzeshüter einen Schläger spielt, der andere eine gute Seele. Dadurch kann das Opfer des Verhörs besser in die Mangel genommen werden.

Regel: Diese Sonderfertigkeit lässt sich nur einsetzen, wenn zwei Personen darüber verfügen, sie die Rollen aufteilen und gegenüber einer anderen Person die Verhörmethode einsetzen.

Proben auf *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Folter*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Hauswirtschaft

Patrizier, Granden und Adlige brauchen für ihren Haushalt zuverlässige Personen, die sich um die Verwaltung kümmern. Einkäufe müssen getätigt, Gäste begrüßt und die Einnahmen und Ausgaben verwaltet werden.

Regel: Die Abenteurerin ist in der Lage, die alltäglichen Aufgaben eines großen Haushaltes zu erledigen. Sie bekommt im Talent *Handel* die Einsatzmöglichkeit *Verwaltung* und kann dadurch pro QS bei den monatlichen Ausgaben des Haushalts ihres Herrn 2,5 % an Kosten sparen.

Voraussetzungen: Handel 8, Rechnen 4

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Iglubau

Kaum ein Aventurier, abgesehen von den Nivesen, den Fjarningern und anderen Bewohnern des äußersten Nordens, hat jemals ein Iglu gesehen. Komplet aus Eis und Schnee erbaut, ist das Iglu im Inneren erstaunlich warm und schützt vor Kälte und Wind.

• Iglus gelten im eisigen Norden bei jeder Kältestufe als ein Lager, wo es nicht zu kaltebedingten Abzügen auf die Regeneration von LeP/AsP/KaP während der Regenerationsphase kommt.

Regel: Iglubau ist eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Wildnisleben*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Abenteurer über *Wildnisleben* (Lagerbau) ein Iglu bauen.

Voraussetzungen: Wildnisleben 8, Sonderfertigkeit Geländekunde Eis- & Schneekundig

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kalligraphie

Kalligraphie ist die Kunst, Schriftzeichen auf besonders schöne Art und Weise zu malen. Die Tradition der Kalligraphie ist vor allem in den Tulamidenlanden und auf Maraskan verbreitet, wo es sogar Kalligraphieschulen gibt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kalligraphie*. Der Abenteurer kann Schriftzeichen ästhetisch verzieren und sie beeindruckend aussehen lassen.

Voraussetzung: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

•• Es dauert meistens mehrere Jahrzehnte, bis ein Kristall sichtbar gewachsen ist, insofern sind Proben auf Steinbearbeitung (Kristalle züchten) selten erforderlich. Außerdem kann man mit Steinbearbeitung (Kristalle züchten) beurteilen, wie gut ein Kristall wächst.

Kapellmeister

Als Kapellmeister hat man sich die nötigen Methoden angeeignet, um ein Orchester anzuleiten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Musizieren* das neue Anwendungsgebiet *Dirigieren*. Der Abenteurer ist damit in der Lage, ein Orchester zu dirigieren.

Voraussetzungen: Musizieren 8, Überreden 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Kohlezeichnungen

Auch wenn Kohle ein klassisches Zeichenmaterial darstellt, ist es für den ungeübten Zeichner schwierig, damit prächtige Bilder anzufertigen. Kohlezeichnungen sind aber bei vielen Künstlern eine gern genutzte Übung oder eignen sich für Entwürfe, Skizzen oder Portraits.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kohlezeichnungen anfertigen*. Sie kann nun mit Kohle Zeichnungen und Bilder anfertigen.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Konditor

Auch wenn für den Mittelreicher jeder Bäcker nur ein Bäcker ist, so gibt es doch große Unterschiede zwischen den Ausprägungen dieses Berufes. Ein Konditor, meist auch Zuckerbäcker genannt, hat sich auf Torten und süßes Backwerk spezialisiert.

Regel: *Konditor* ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen)*. Durch diese Sonderfertigkeit ist es dem Helden möglich, nun neben Broten, einfachen Kuchen und anderen Erzeugnissen des Bäckerhandwerks, leckere Torten und süßes Backwerk herzustellen. Einige Torten und Backwerk sind jedoch komplex und erfordern noch zusätzlich ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Kristallzucht

Die fast ausschließlich bei den Zwergen verbreitete Kristallzucht erfordert jahrelange Geduld, denn kaum ein Kristall wächst über Nacht zu stattlicher Größe.

Regel: Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit, kann die Heldin Kristalle züchten und sie pflegen. Die Abenteurerin bekommt im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kristalle züchten*.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Kupferstich

Eine alte, vor allem im Mittelreich verbreitete Kunstform ist der Kupferstich. Beim Kupferstich werden durch die Bearbeitung einer Kupferplatte Bilder erstellt, die dann z.B. über eine Walzenpresse auf Papier gedruckt werden können.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kupferstich anfertigen*. Von nun an kann er eine Kupferplatte so bearbeiten, dass daraus ein Kupferstichbild angefertigt werden kann.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

Kutschenbauer

Um eine Kutsche zu bauen, muss eine Heldin nicht nur über die verschiedenen Modelle Bescheid wissen, sondern vor allem die Besonderheiten des Kutschenbaus kennen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit *Kutschenbauer* wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kutschen bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Kutschen auszuwählen, diese zu entwerfen und zu bauen (gleiches gilt für Karren). Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Kutschen. Um komplexe Kutschen zu bauen, muss der Kutschenbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Leibdiener

Einige Diener sind so hervorragend, dass sie ihren Herrn vorbildlich unterstützen und ihm damit Selbstvertrauen geben oder ihn einfühlsamer gegenüber anderen machen.

Regel: Ein Leibdiener kann alle 24 Stunden eine Probe auf *Etikette (Dienen & Gehorchen)* ablegen. Gelingt die Probe, so kann der Herr des Helden innerhalb der 24 Stunden eine Teilprobe auf ein Gesellschaftstalent wiederholen.

Voraussetzungen: Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sonderfertigkeit Diener

AP-Wert: 3 Abenteurerpunkte

Liebling der Massen

Meisterhaften Demagogen gelingt es durch ihre intensiven Vorbereitungen vor öffentlichen Reden, sich auf alle Eventualitäten vorzubereiten und wie absolut sichere Redner zu wirken.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Heldin Zuhörer bei einem öffentlichen Auftritt leichter von ihren Ansichten überzeugen.

Proben auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8

AP-Wert: 4 Abenteurerpunkte

Möbel herstellen

Fast jeder mag Sägen und Bohren können, doch zum Herstellen richtiger Möbel muss ein Abenteurer die notwendige Erfahrung besitzen.

Regel: Der Held bekommt die Einsatzmöglichkeit *Möbelstücke herstellen* im Talent *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten und Zimmermannsarbeiten)*. Er kann fortan Möbel herstellen. Einige Möbel sind jedoch komplex, sodass der Held für die Herstellung noch ein Berufsgeheimnis benötigt.

Voraussetzungen: Holzbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte



Navigation

Der Abenteurer kennt sich mit der Navigation von Schiffen aus und kann einen Kurs setzen. Er weiß über die üblichen Methoden, die dabei zur Anwendung kommen, Bescheid und kann zumindest rund um seinen Heimatkontinent Kurs setzen.

• Überfahrten zu anderen Kontinenten sind nur möglich, wenn der Navigator über ein entsprechendes Berufsgeheimnis verfügt.

Regel: Diese Sonderfertigkeit gibt dem Helden im Talent *Boote & Schiffe* das neue Anwendungsgebiet *Navigation*. Er kann fortan einen Kurs setzen und berechnen. Allerdings ist diese Sonderfertigkeit auf den Heimatkontinent des Abenteurers beschränkt.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ölmalerei

Auch wenn es anscheinend keinen großen Unterschied zwischen einem Bild aus Wasserfarben und einem Ölgemälde gibt, so ist es in Wahrheit doch deutlich schwieriger, ein gutes Gemälde mit Ölfarben anzufertigen. Im Horas- und Mittelreich gelten Ölgemälde als Symbole des Wohlstandes und reiche Patrizier lassen sich gerne porträtieren.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Ölgemälde malen*. Fortan ist die Heldin in der Lage, Ölgemälde zu malen, die genauen Mischungen der Ölfarben zu bestimmen und anzurühren.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Opernsänger

Im Horasreich und einigen Städten des Mittelreichs erfreut sich die Oper großer Beliebtheit. Der Operngesang ist eine Herausforderung und muss lange geübt werden, bis der Sänger die entsprechenden Tonlagen trifft und halten kann.

Regel: Der Abenteurer erhält durch die Sonderfertigkeit im Talent *Singen* das neue Anwendungsgebiet *Operngesang*. Er kann nun auch bei Opernstücken mitsingen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Orientierung unter Tage

Nicht jeder ist in der Lage, sich ohne den Stand von Sonne, Mond und Sternen in Katakomben und Höhlen zu orientieren.

Regel: Nur wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann Proben auf *Orientierung (Unter Tage)* ohne eine zusätzliche Erschwernis von 3 durchführen (siehe Seite 50).

Voraussetzungen: Orientierung 8

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Provozieren

Einige Kämpfer haben sich darauf spezialisiert, ihre Gegner derart zu provozieren, dass sie sie zu Handlungen zwingen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann dazu eingesetzt werden, um einen Gegner zu provozieren. Die Wirkung betrifft nur einen einzigen Gegner, der in Hör- und Sichtweite sein muss. Außerdem muss er ein Kulturschaffender sein. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gegner schon gegen den Helden kämpft oder noch nicht. Der Held würfelt eine Vergleichsprobe



• Das Provozieren wirkt erst in der folgenden KR, da der Gegner die Beleidigung erst verarbeiten muss.

○ nächsten KR[•] kann der Held eine freie Aktion pro KR benutzen, um den Gegner zu einer der folgenden Entgegnungen zu bewegen (benutzt er die freie Aktion nicht, so findet die Entgegnung in dieser KR nicht statt). Die Wirkung dieser Entgegnungen hält je nach erzielten Netto-QS an.

• **Dich kriege ich!:** Der Gegner setzt 1 freie Aktion ein, um sich GS Schritt auf den Provokateur zu zubewegen, sofern er nicht in einen Kampf gebunden ist. Hat der Gegner keine freien Aktionen mehr, kann diese Handlung nicht aufgezwungen werden. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

• **Koste meinen Stahl!:** Der Gegner reagiert offensiv und vernachlässigt die Deckung; für den Gegner gilt +1 AT, -2 VW. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

• **Schweig, Schurke!:** Als Erwiderung der Provokation ist der Gegner gezwungen, 1 freie Aktion einzusetzen (beispielsweise, um eine Beleidigung auszusprechen). Die Wirkung hält Netto-QS/2 in KR an.

Voraussetzung: Einschüchtern 8, Überreden 8
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Prunkkleidung herstellen

Manche Kleidung erfordert nicht nur, dass ein Schneider gut nähen kann, sondern auch zusätzliche Arbeitsschritte und Verarbeitung von Stoffen.

Regel: Durch diese SF bekommt der Held das neue Anwendungsgebiet *Prunkkleider herstellen* in *Stoffbearbeitung* und kann fortan Kleidung wie Geweihtenornate, Magierroben und besondere höfische Kleidung anfertigen.

Voraussetzung: Stoffbearbeitung 8
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Pyromantiker

Die Herstellung von knallenden Stoffen für ein Feuerwerk ist ein Geheimnis der Alchimisten. Neben der Herstellung ist aber auch die Vorbereitung und die Durchführung eines Feuerwerks eine anstrengende Aufgabe, denn es kann dabei viel schiefgehen. Die seltenen Pyromantiker kennen sich genau damit aus und wissen, wie lange bestimmte Stoffe brauchen, bis sie explodieren oder bei welcher Hitze dies geschieht.

Regel: Die Heldin bekommt im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuerwerk*. Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie in der Lage, Feuerwerkskörper so aufzustellen und vorzubereiten, dass einem wunderschönen Feuerwerk kaum noch etwas im Wege steht. ••○

Voraussetzung: Alchimie 4, Gaukeleien 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Einschüchtern (Provozieren) gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*. Gelingt die Probe, dann reagiert der Gegner auf die Provokation. Ab der

Rahjasutra-Kenntnisse

Das Rahjasutra ist ein altes, rahjaheiliges Buch, welches auf sehr anschauliche Weise verschiedene Liebesstellungen bildlich darstellt.

Regel: Der Held hat die Lehren des Rahjasutras verinnerlicht. Proben auf *Betören (Liebeskünste)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 4, Menschenkenntnis 4
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Rüstungsbau

Neben dem Herstellen von Waffen gilt auch das Anfertigen von Rüstungen als eine Kunst, die nur von hochspezialisierten Handwerkern ausgeführt wird.

Regel: Der Held ist durch diese Sonderfertigkeit in der Lage, komplexere Rüstungen anzufertigen.

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held das neue Anwendungsgebiet *Rüstungsherstellung* in den Talenten *Holzbearbeitung*, *Lederbearbeitung*, *Metallbearbeitung* und *Stoffbearbeitung*. •••○

Damit kann er einfache und komplexe Rüstungen herstellen. Für komplexe Rüstungen benötigt er zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis. Ohne diese Sonderfertigkeit kann der Abenteurer nur primitive Rüstungen herstellen (siehe Seite 96).

Voraussetzungen: je nach verwendetem Rüstungsmaterial: Holzbearbeitung 8, Lederbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Stoffbearbeitung 8 ••••○

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schiffsbauer

In den Werften sind sie die unangefochtenen Könige: die Schiffsbauer. Sie wissen, was ein hochseetaugliches Schiff auszeichnet, wie man es konstruieren muss und welche Materialien sich zum Bau eignen.

••• Um spezielle Herstellungstechniken für Rüstungen zu verwenden, muss der Held zusätzlich die jeweiligen Berufsgeheimnisse kennen (siehe Seite 115).

••• Für den Erwerb dieser SF ist mindestens eines der genannten Talente wichtig. Man kann allerdings die SF nur für eine Rüstung einsetzen, wenn man auch die Voraussetzung des Talents erfüllt, das für die Anfertigung der Rüstung notwendig ist.

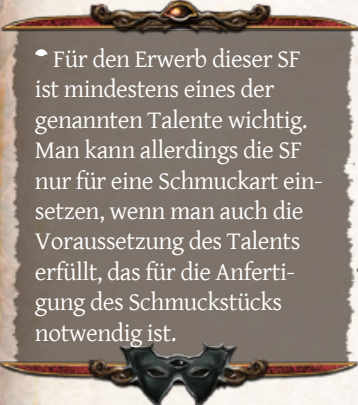
•• Pyromantiker kennen sich meistens auch mit der Herstellung von Feuerwerk aus, allerdings müssen sie dafür das entsprechende Berufsgeheimnis beherrschen. Diese SF beschäftigt sich ausschließlich mit dem Veranstellen des Feuerwerks, nicht mit der Herstellung von Feuerwerkskörpern.

Regel: Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Schiffe auszuwählen, Schiffe zu entwerfen und zu bauen (nicht jedoch Boote). Durch die Sonderfertigkeit *Schiffsbauer* wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schiffe bauen* erworben. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Schiffe, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schmuck herstellen

Wer edle Schmuckstücke herstellen will, muss dazu einiges an Kenntnissen über Material und Verarbeitung aufweisen.



• Für den Erwerb dieser SF ist mindestens eines der genannten Talente wichtig. Man kann allerdings die SF nur für eine Schmuckart einsetzen, wenn man auch die Voraussetzung des Talents erfüllt, das für die Anfertigung des Schmuckstücks notwendig ist.

Regel: Die Heldin bekommt das neue Anwendungsgebiet *Schmuck herstellen* in den Talenten *Holz-, Metall- und Steinbearbeitung*. Sie kann fortan Schmuck anfertigen. Für komplexe Schmuckstücke benötigt sie

• ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: je nach verwendetem Material: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4 oder Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schnellschreiber

Man erzählt sich, dass der bekannteste Schnellschreiber ein al'anfanischer Sklave gewesen sein soll, der von seiner Herrin beauftragt wurde, alle ihre Reden aufzuschreiben.

Regel: Beherrscht ein Abenteuerer die Sonderfertigkeit *Schnellschreiber*, so kann er Gespräche mitschreiben, ohne dass wesentliche Informationen verloren gehen. Er benutzt dabei jedoch ein Verfahren, um die Wörter abzukürzen, damit er nicht aus dem Rhythmus kommt.

Voraussetzungen: Held muss mindestens eine Schrift und die gesprochene Sprache beherrschen

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Seile herstellen

Um ein Kletterseil oder ein Tau herzustellen, muss man sich in der Verarbeitung des Materials auskennen.

Regel: Der Held bekommt im Talent *Fesseln* das neue Anwendungsgebiet *Seile herstellen*. Damit kann er fortan Seile drehen. Es gibt jedoch komplexe Seile, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Fesseln 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Skifahren

Kaum ein Mittel- oder Südenturier hat jemals Ski gesehen. Bei den Nivesen und anderen Bewohnern der schneebedeckten Landschaften des Nordens sind Ski aber beliebte Fortbewegungsmittel.

Regel: Die Abenteurerin hat Kenntnisse von Skiern und weiß auch, wie man sie benutzt. Durch die Sonderfertigkeit *Skifahren* erlangt sie das neue Anwendungsgebiet *Skifahren* im Talent *Körperbeherrschung*.

Voraussetzungen: Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Smutje

Ein Smutje ist nicht nur die Bezeichnung für den Schiffskoch, sondern allgemein auch für jemanden, der aus kaum vorhandenen Vorräten eine Mahlzeit zubereiten kann.

Regel: Ein Smutje kann Erschwernisse beim Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen, Braten & Sieden)* von bis zu 2 aufgrund mangelnder Zutaten ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Lebensmittelbearbeitung erhält, weil er nur wenig Essen zur Verfügung hat, muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Stellmacherei

Für die Herstellung von Karren und Kutschen ist ein Stellmacher unerlässlich, denn er fertigt die hölzernen Räder an.

Regel: Der Held bekommt durch die Sonderfertigkeit *Stellmacherei* im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Räder herstellen*.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Tätowierer

Hautbilder sind in Aventurien vor allem bei den Thorwalern, den Gjalskern, Seeleuten und bei den Geweihten der Rahja verbreitet. Neben einer ruhigen Hand beim Führen des Tätowierwerkzeugs muss eine Abenteurerin, die selbst Tätowieren will, wissen, welche Farben sie benutzen kann und wie man sie herstellt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin das neue Anwendungsgebiet *Tätowierungen* im Talent *Malen & Zeichnen*. Sie kann Tätowierungen stechen und die dazugehörigen Farben anrühren. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)* geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte



Verführungskunst

Viele Verführer der Vergangenheit haben versucht, ihre Ratschläge weiterzugeben oder sogar niederzuschreiben. Es gibt auch heute noch erfolgsversprechende Methoden, wie man das Interesse seines Gegenübers schüren kann.

Regel: Wer in der Kunst der Verführung bewandert ist, der hat es deutlich leichter beim Werben um eine andere Person. Proben auf *Betören (Anbändeln)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 10, Etikette 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Viehzucht

Ohne die zahlreichen Bauern in Aventurien könnte es nicht gelingen, die ganzen Stadtbewohner zu versorgen. Durch ihre Erfahrung in der Landwirtschaft haben sie auch gelernt, auf was es ankommt, wenn man erfolgreich Tiere züchten will.

Regel: Viehzucht ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Tierkunde*. Möchte eine Heldin sich als Züchterin versuchen und ihren eigenen kleinen Bauernhof betreiben, ist diese Sonderfertigkeit unerlässlich. *Viehzucht* gibt ihr die Einsatzmöglichkeit *Tiere züchten* im Talent *Tierkunde (domestizierte Tiere)*. Mit dieser Einsatzmöglichkeit kann sie nur domestizierte Tiere züchten, also beispielsweise Rinder, Schafe und Schweine. Wildtiere und Ungeheuer sind davon ausgenommen.

Voraussetzungen: Tierkunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Waffenbau

Nicht jeder Schmied versteht sich darauf, Schwerter und andere Waffen herzustellen. Vor allem besonders leichte und geschwungene Klingen sind schwierig zu

schmieden und erfordern viel Geschick vom Schmied.

Regel: Nur Schmiede, die sich mit dem Herstellen von Waffen auseinandergesetzt haben, sind auch in der Lage, richtige Waffen anzufertigen.

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held das neue Anwendungsgebiet *Waffenherstellung* in den Talenten *Holzbearbeitung*, *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*. ○ ······

Damit kann er einfache und komplexe Waffen herstellen. Für komplexe Waffen benötigt er zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis. Ohne diese Sonderfertigkeit kann der Abenteurer nur primitive Waffen herstellen (siehe Seite 96).

Voraussetzungen: je nach verwendetem Waffenmaterial: *Holzbearbeitung* 8, *Metallbearbeitung* 8 oder *Steinbearbeitung* 8 ○ ······

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Um spezielle Herstellungstechniken für Waffen zu verwenden, muss der Held zusätzlich die jeweiligen Berufsgeheimnisse kennen (siehe Seite 115).

Für den Erwerb dieser SF ist mindestens eines der genannten Talente wichtig. Man kann die SF allerdings nur für eine Waffe einsetzen, wenn man auch die Voraussetzung des Talents erfüllt, das für die Anfertigung der Waffe notwendig ist.

Wandmalerei

Unter den größten Künstlern des Mittel- und Horasreiches gilt es immer noch als besondere Ehre, Tempel und Paläste mit Wandmalereien zu verzieren. Nur selten kann eine Malerin sich darin üben, sodass jeder Auftrag eine neue Herausforderung darstellt.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit ist die Heldin in der Lage, Wandmalereien ordentlich auszuführen. Sie kennt die richtigen Farben, Mischverhältnisse, hat Ahnung von den Eigenschaften des Untergrundmaterials und kennt die Fallstricke dieses künstlerischen Handwerks.

Sie bekommt für das Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Wandmalerei anfertigen*. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)*, geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Empathie

Ein Abenteuerer, der über eine empathische Gabe verfügt, spürt die Stimmung seines Gegenübers. Er kann deuten, ob sein Gegenüber zornig, fröhlich oder traurig ist.

Regel: Für den Einsatz eines Schip kann der Held erspüren, welche Emotionen eine Person in seiner Nähe gerade spürt. Der Spieler muss eine Person innerhalb der Reichweite von 3 Schritt auswählen. Danach spürt der Abenteuerer das stärkste Gefühl, das diese Person gerade antreibt. Gegenüber dieser Person bekommt der Held für die nächste Probe auf ein Gesellschaftstalent eine Erleichterung von 2. Danach muss er die Kraft erneut einsetzen, wenn er wieder eine Erleichterung haben will. Empathie kann nur bei Kulturschaffenden eingesetzt werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Fleischwunde

Ein Schlag, ein Schrei, und schon liegt ein Abenteuerer am Boden. Doch unter zertrümmerter Rüstung und Blut zeigt sich: Alles nicht so schlimm, eine Fleischwunde, nicht viel mehr als ein Kratzer.

Regel: Erleidet eine Heldin Schaden, beispielsweise im Kampf, durch einen Zauber oder einen Sturz, kann sie einen Schip ausgeben, um den durch diesen Effekt erzeugten Schaden einmalig um $1W6+2$ SP zu senken. Der Spieler muss abwarten, bis die SP feststehen, bevor er diese Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzt, denn er darf sie nur einsetzen, wenn der Schaden ihn *Handlungsunfähig* machen oder er dadurch 0 oder weniger LeP besitzen würde.

Voraussetzung: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Beispiel: Tjalva steckt mitten in einem herausfordernden Kampf gegen einen Tatzelwurm. Sie verfügt nur noch über 7 Lebenspunkte und der Tatzelwurm ist an der Reihe. Seine Attacke gelingt, Tjalvas Verteidigung misslingt und die Meisterin würfeln für den Wurm 11 TP aus. Zwar hat Tjalva eine Lederrüstung an und würde dank des Rüstungsschutzes von 3 nur 8 SP abbekommen, aber das würde ausreichen, um sie umzuhauen. Und sie würde im Sterben liegen. Also entscheidet sich ihre Spielerin, 1 Schip einzusetzen und den Schaden zu einer Fleischwunde zu erklären. Die Spielerin würfeln $1W6+2$ und erzielt 7. Somit kann Tjalva 7 SP durch diesen Treffer ignorieren und kassiert nur noch 1 SP. Tjalva kann den Kampf fortsetzen und steht sogar noch, auch wenn sie nur noch 6 LeP besitzt.

Höhere Prophezeiung

Die Gabe der Prophezeiung ist bei vielen Kulturen verbreitet. Es gibt verschiedene Techniken, etwa das Beobachten des Vogelflugs, das Lesen in den Kadavern von Tieren oder das Werfen eines Knochenorakels.

Regel: Durch Knochenwerfen, die Beobachtung des Vogelflugs oder das Lesen von Inrahkarten kann ein Abenteuerer anderen Mut machen, sie auf ihr Schicksal vorbereiten und ihrer Bestimmung zuführen. Die Durchführung ist nur einmal für maximal fünf Helden während eines Abenteurers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeien bei diesen Helden innerhalb der Frist haben keine Auswirkungen. Jeder Abenteuerer, der durch die Prophezeiung gestärkt wurde, erhält 1 Schip zurück. Der Anwender der SF ist von dieser Stärkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Prophezeiung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Magieespür

Nur Wenige sind mit der Gabe der Magie gesegnet, aber es kommt bisweilen vor, dass es Menschen gibt, die, obwohl sie nicht zaubern können, Magie erspüren.

Regel: Der Held bekommt das neue Anwendungsgebiet *Magiespür* im Talent *Sinnesschärfe*. Setzt der Spieler einen Schip ein, so verfügt sein Held über einen kurzen Zeitraum über Magieespür. Er kann für eine Minute im Umkreis von 5 Schritt magische Gegenstände wie unter der Wirkung des Zauberspruchs ODEM mit QS 1 rot leuchten sehen. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Magieespür)*, um die Gegenstände zu entdecken, ist je nach Mächtigkeit zwischen 3 erschwert und 3 erleichtert (mächtige Gegenstände sind leichter zu entdecken als schwache). Die Zone des Magieespürs bewegt sich mit dem Held, aber der Spieler muss für jeden Gegenstand eine Probe würfeln, um ihn als magisch zu identifizieren.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Über Höhere Prophezeiung darf innerhalb einer Heldengruppe nur ein Held verfügen, da die SF ansonsten zu viele Schips generiert.

•• Diese SF kann auch intuitiv eingesetzt werden, der Meister also in Absprache mit dem Spieler die Fertigkeit einsetzen. Allerdings sollte dies nicht dazu führen, dass der Meister dem Spieler dadurch einfach Schips wegnimmt.

Prophezeiung

Mittels eines Inrahsets oder dem Werfen von Knochen, kann eine Heldin einer anderen Person eine Prophezeiung aussprechen und sie dadurch leiten.

Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann einem anderen Abenteuerer Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist nur einmal bei einem Held während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere

Anwendungen von Prophezeiung bei diesem Abenteuer innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Der Held, an den die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Abrichter	Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig Tierkunde	5 Abenteuerpunkte
Abrollen	Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig Körperbeherrschung, kein Nachteil Fettleibig	8 Abenteuerpunkte
Ackerbau	Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig Pflanzenkunde	2 Abenteuerpunkte
Anpeitscher	Kriegskunst 4	10 Abenteuerpunkte
Archivar	kein Nachteil Blind	3 Abenteuerpunkte
Athlet	alle genannten Talente 4, kein Nachteil Behäbig, kein Nachteil Fettleibig, kein Nachteil Unfähig in den genannten Talenten, kein Nachteil Verstümmelt, der ihn bei der Ausübung der Talente behindert	20 Abenteuerpunkte
Bauchreden	Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4	5 Abenteuerpunkte
Bildhauerei	Steinbearbeitung 8	2 Abenteuerpunkte
Bootsbauer	Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8	5 Abenteuerpunkte
Buchdrucker	Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Mechanik 4	3 Abenteuerpunkte
Diener	Etikette 4	2 Abenteuerpunkte
Drohgebärden	Einschüchtern 4	10 Abenteuerpunkte
Ermutigender Gesang	Singen 8	10 Abenteuerpunkte
Faszinierender Gesang	Singen 8	10 Abenteuerpunkte
Feuerschlucker	Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4	5 Abenteuerpunkte
Freiklettern	Klettern 8	6 Abenteuerpunkte
Gestählter Wille	Willenskraft 8, kein Nachteil Angst vor ...	5 Abenteuerpunkte
Guter Gardist, böser Gardist	Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2	3 Abenteuerpunkte
Hauswirtschaft	Handel 8, Rechnen 4	8 Abenteuerpunkte
Iglubau	Wildnisleben 8, Sonderfertigkeit Geländekunde Eis- & Schneekundig	5 Abenteuerpunkte
Kalligraphie	Malen & Zeichnen 4	2 Abenteuerpunkte
Kapellmeister	Musizieren 8, Überreden 4	2 Abenteuerpunkte
Kohlezeichnungen	Malen & Zeichnen 4	2 Abenteuerpunkte
Konditor	Lebensmittelbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Kristallzucht	Steinbearbeitung 8	2 Abenteuerpunkte
Kupferstich	Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Kutschenbauer	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8	5 Abenteuerpunkte

Leibdiener	Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sonderfertigkeit Diener	3 Abenteuerpunkte
Liebling der Massen	Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8	4 Abenteuerpunkte
Möbel herstellen	Holzbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Navigation	Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8	10 Abenteuerpunkte
Ölmalerei	Malen & Zeichnen 4	2 Abenteuerpunkte
Opernsänger	Singen 8	2 Abenteuerpunkte
Orientierung unter Tage	Orientierung 8	3 Abenteuerpunkte
Provozieren	Einschüchtern 8, Überreden 8	12 Abenteuerpunkte
Prunkkleidung herstellen	Stoffbearbeitung 8	2 Abenteuerpunkte
Pyromantiker	Alchimie 4, Gaukeleien 8	5 Abenteuerpunkte
Rahjasutra-Kenntnisse	Betören 4, Menschenkenntnis 4	3 Abenteuerpunkte
Rüstungsbau	je nach verwendetem Rüstungsmaterial: Holzbearbeitung 8, Lederbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Stoffbearbeitung 8	15 Abenteuerpunkte
Schiffsbauer	Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8	10 Abenteuerpunkte
Schmuck herstellen	je nach verwendetem Material: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4 oder Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Schnellschreiber	Held muss mindestens eine Schrift und die gesprochene Sprache beherrschen	2 Abenteuerpunkte
Seile herstellen	Fesseln 4	2 Abenteuerpunkte
Skifahren	Körperbeherrschung 4	4 Abenteuerpunkte
Smutje	Lebensmittelbearbeitung 4	3 Abenteuerpunkte
Stellmacherei	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8	4 Abenteuerpunkte
Tätowierer	Malen & Zeichnen 4	2 Abenteuerpunkte
Verführungskunst	Betören 10, Etikette 4	5 Abenteuerpunkte
Viehzucht	Tierkunde 4	2 Abenteuerpunkte
Waffenbau	je nach verwendetem Waffenmaterial: Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Steinbearbeitung 8	12 Abenteuerpunkte
Wandmalerei	Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Empathie	keine	10 Abenteuerpunkte
Fleischwunde	keine	15 Abenteuerpunkte
Höhere Prophezeiung	Prophezeiung	25 Abenteuerpunkte
Magieespür	keine	10 Abenteuerpunkte
Prophezeiung	keine	5 Abenteuerpunkte



Berufsgeheimnisse in der Übersicht

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Drachenschuppen	Lederbearbeitung 8, Tierkunde 12	4 Abenteuerpunkte
Drôler Spitze	Stoffbearbeitung 12, Sonderfertigkeit Prunkkleidung herstellen	2 Abenteuerpunkte
Dunkle Pforten (Geheimwissen)	Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	1 Abenteuerpunkt
Durch den Efferdwall und zurück	Boote & Schiffe 16, Geographie 12	10 Abenteuerpunkte
Fältelungstechnik	Metallherstellung 8, Sonderfertigkeit Waffenbau	3 Abenteuerpunkte
Feuerwerk	Alchimie 12	3 Abenteuerpunkte
Filigranes Kettenknüpfen	Metallherstellung 4, Sonderfertigkeit Rüstungsbau	3 Abenteuerpunkte
Gefäße des Rohal (Geheimwissen)	Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	1 Abenteuerpunkt
Inseln im Nebel (Geheimwissen)	Sagen & Legenden 8, Sternkunde 12	1 Abenteuerpunkt
Iryanleder	Lederbearbeitung 8, Tierkunde 8, Sonderfertigkeit Rüstungsbau	2 Abenteuerpunkte
Landsegler	Boote & Schiffe 8, Geländekunde Eis- und Schneekundig	2 Abenteuerpunkte
Lehmbacktechnik	Metallherstellung 8, Sonderfertigkeit Waffenbau	2 Abenteuerpunkte
Magierphilosophie (Geheimwissen)	Götter & Kulte 8, Magiekunde 8	1 Abenteuerpunkt
Menacoriten (Geheimwissen)	Magiekunde 8, Sternkunde 12	1 Abenteuerpunkt
Myranor-Geographie	Geographie 8	5 Abenteuerpunkte
Orkischer Kalender (Geheimwissen)	Sternkunde 8	1 Abenteuerpunkt
Schaumkuss	Lebensmittelbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Konditor	2 Abenteuerpunkte
Schokolade	Lebensmittelbearbeitung 8, Sonderfertigkeit Konditor	2 Abenteuerpunkte
Tulmadron-Abbau	Steinbearbeitung 8	2 Abenteuerpunkte
Unauer Porzellan	Alchimie 12, Berufsgeheimnis Porzellan	4 Abenteuerpunkte
Uthuria-Geographie	Geographie 8	5 Abenteuerpunkte
Vinsalter Ei	Mechanik 12	3 Abenteuerpunkte
Vorfahren der Mittelländer (Geheimwissen)	Geschichtswissen 8	1 Abenteuerpunkt
Wahrscheinlichkeitsrechnung	Rechnen 8	2 Abenteuerpunkte
Weg durch die Sargasso-See	Boote & Schiffe 16, Geographie 12	10 Abenteuerpunkte
Zeitalterforschung (Geheimwissen)	Geschichtswissen 12	1 Abenteuerpunkt
Zwergische Tresore	Mechanik 8	2 Abenteuerpunkte
Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Aussatz	Heilkunde Krankheiten 4	2 Abenteuerpunkte
Blaue Keuche	Heilkunde Krankheiten 8	3 Abenteuerpunkte
Blutiger Rotz	Heilkunde Krankheiten 8	2 Abenteuerpunkte

Gilbe	Heilkunde Krankheiten 4	3 Abenteuerpunkte
Jahresfieber	Heilkunde Krankheiten 4	2 Abenteuerpunkte
Schwarze Wut	Heilkunde Krankheiten 8, Tierkunde 8	3 Abenteuerpunkte
Sumpffieber	Heilkunde Krankheiten 4	2 Abenteuerpunkte
Tollwut	Heilkunde Krankheiten 8, Tierkunde 4	3 Abenteuerpunkte
Zorganpocken	Heilkunde Krankheiten 8, Götter & Kulte 8	5 Abenteuerpunkte

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Kelmon	Heilkunde Gift 8, Pflanzenkunde 8	2 Abenteuerpunkte
Kukris	Heilkunde Gift 8, Pflanzenkunde 8	4 Abenteuerpunkte
Omrais	Heilkunde Gift 8, Tierkunde 8	4 Abenteuerpunkte
Sunsura	Heilkunde Gift 8, Tierkunde 8	2 Abenteuerpunkte
Tulmadron	Heilkunde Gift 8, Steinbearbeitung 8	6 Abenteuerpunkte

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Boltan	Brett- & Glücksspiel 4	2 Abenteuerpunkte
Garadan	Brett- & Glücksspiel 4	2 Abenteuerpunkte
Inrahspiel	Brett- & Glücksspiel 4	1 Abenteuerpunkt
Kamelspiel	Brett- & Glücksspiel 4	2 Abenteuerpunkte
Pentagramm	Brett- & Glücksspiel 4, Rechnen 4	1 Abenteuerpunkt
Schlacht von Jergan	Brett- & Glücksspiel 4	1 Abenteuerpunkt
Die böse Eins	Brett- & Glücksspiel 4, Rechnen 4	1 Abenteuerpunkt

Sprachen und Schriften Deres

In den nachfolgenden Tabellen findest du weitere aventurische Sprachen und Schriften, die jene ergänzen, die du im **Regelwerk** ab Seite 222 nachschlagen kannst. Damit dein aventurischer Held zudem auch die Möglichkeit hat, die Sprachen und Schriften anderer Kontinente zu erlernen, findest du eine Auswahl der bekanntesten Sprachen und Schriften Myranors und Uthurias. Der Abschnitt enthält zudem Fokusregeln zu Lernzeiten sowie zu Sprachfamilien, Misch- und Verkehrssprachen. Damit kannst du genau bestimmen, wie lange ein Held braucht, um sich Dialekte, die Sprache eines neuentdeckten Waldmenschenstammes oder die Schrift einer fremden Kultur anzueignen.

Lernzeiten von Sprachen und Schriften

Möchte ein Held eine neue Sprachstufe oder Schrift erlernen, muss er dafür die entsprechenden Abenteuerpunkte ausgeben. Soll das Erlernen aber detaillierter abgehandelt werden, so kannst du auf folgende Fokusregel Stufe I für den Themenkomplex Sprachen & Schriften zurückgreifen. Die Regel beschreibt im Einzelnen, wie lange ein Held braucht, um eine Sprache zu erlernen.

Es gelten folgende Lernzeiten:

- Jeder Tag Lernzeit steht hierbei für 4 Stunden. Es muss sich nicht um reines Wissen aus Büchern oder

dem Unterricht bei einem Lehrmeister handeln, sondern auch der tägliche Gebrauch einer Sprache mit Muttersprachlern kann als Lernzeit angerechnet werden.

- Um eine Sprache auf Stufe I zu erlernen, sind 4 Tage notwendig.
- Wer eine Sprache auf Stufe II erwerben möchte, muss sich dafür 40 Tage Zeit nehmen.
- Eine Sprache auf Stufe III zu beherrschen erfordert 400 Tage.
- Sprachen können die Eigenschaft *primitiv* oder *kompliziert* aufweisen. Bei primitiven Sprachen reduziert sich die Lernzeit um die Hälfte, bei komplizierten Sprachen erhöht sie sich auf das Doppelte (siehe Kasten **Primitive und komplizierte Sprachen**).
- Sprachfamilien und Mischsprachen können die Zeit ebenfalls senken (siehe Seite 116/117).
- Bei der Schrift hängt die Lernzeit vom AP-Wert ab. Jeder Abenteuerpunkt, den eine Schrift kostet, entspricht 10 Tagen Lernzeit.

Sprachfamilien

Bei Sprachfamilien handelt es sich um Sprachen, die miteinander verwandt sind. Sie sind sich so ähnlich, dass ein Held, dessen Muttersprache zur gleichen Sprachfamilie gehört, weniger lange braucht, um sie zu erlernen.

Primitive und komplizierte Sprachen

Primitive Sprachen: Amuurak, Dschuku, Ferkina, Fjarningisch, Goblinisch, Golp, Goropo, Mohisch, Myranisch, Ogrisch, Oloarkh, Petaya, Rssahh-Dra, Tiefzergisch, Uthurisch, Yetan, Zhulchammaqra

Komplizierte Sprachen: Alt-Imperial/Aureliani, Angram, Archäisch, Asdharia, Drachisch, Grolmisch, Hjaldingsch/Saga-Thorwalsch, Hoch-Gryphonisch, Hummerisch, Mahrisch

Sollte ein Held eine Sprache erlernen wollen, die ein Teil der Sprachfamilie seiner Muttersprache ist, so kostet ihn das Erlernen nur die Hälfte der üblichen Lernzeit. Sollte die Sprache zudem als primitiv eingestuft sein, dann wird die Lernzeit noch ein weiteres Mal halbiert, sodass der Held nur ein Viertel der Lernzeit benötigt.

Beispiel: Mirhiban hat vor, sich weiterzubilden und möchte Ferkina erlernen. Da Ferkina zur Tulamidya-Sprachfamilie gehört, genauso wie Mirhibans Muttersprache Tulamidya, ist die Lernzeit halbiert. Mirhiban bräuchte also statt 4 Tage nur 2 Tage. Zudem ist Ferkina eine primitive Sprache. Die 2 Tage werden also noch mal halbiert. Mirhiban benötigt nur 1 Tag für die erste Sprachstufe der Ferkina-Sprache.

Sprachfamilien in der Übersicht

- **Echsen-Sprachfamilie:** Krakonisch, Rssahh, Rssahh-Dra (Uthuria), Shingwanisch (Myranor)
- **Elfen-Sprachfamilie:** Asdharia, Isdira
- **Felide-Sprachfamilie:** Hoch-Gryphonisch (Uthuria), Gemein-Amaunal, Hiero-Amaunal, Leonal (Myranor), Pardiral (Myranor), Schwarz-Gryphonisch (Uthuria)
- **Garethi-Sprachfamilie:** Alt-Imperial/Aureliani, Bosparano, Garethi, Zyklopäisch

Ausgestorbene Sprachen und Schriften

Einige der nachfolgenden Sprachen und Schriften sind als ausgestorben bzw. beinahe ausgestorben gekennzeichnet. Dies bedeutet, dass ein Held es besonders schwer haben wird, an einen entsprechenden Lehrmeister der Sprache oder der Schrift zu gelangen.

- **Imperiale-Sprachfamilie:** Alt-Imperial/Aureliani, Draydalanisch, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial, Hjaldingsch/Saga-Thorwalsch
- **Maritime-Sprachfamilie:** Krakonisch, Loualil (Myranor), Mahrisch, Neckergesang, Rissaal, Z'Lit
- **Oger-Sprachfamilie:** Ogrisch, Poropo (Uthuria)
- **Ork-Sprachfamilie:** Oloarkh, Ologhaijan
- **Schrat-Sprachfamilie:** Golp, Trollisch, Yetan
- **Thorwal-Sprachfamilie:** Fjarningisch, Gjalskisch, Hjaldingsch/Saga-Thorwalsch, Thorwalsch
- **Tulamidya-Sprachfamilie:** Alaani, Ferkina, Gjalskisch, Kemi, Rabensprache, Ruuz, Tulamidya, Ur-Tulamidya, Zelemja, Zhulchammaqra
- **Utulu-Sprachfamilie:** Mohisch, Petaya (Uthuria)
- **Zwergen-Sprachfamilie:** Angram, Rogolan, Tiefzergisch

Mischsprachen

Einige Sprachen stellen eine Mischung aus mehreren Sprachen dar. Bestes Beispiel ist das aventurische *Bukanisch* oder das *Dschuku* der uthurischen Jucumaqh-Stämme. Der Spielleiter kann bei Mischsprachen festlegen, dass sie als Teil der Sprachfamilie der enthaltenen Sprachen zählen und somit ihre Lernzeit halbiert wird.

Verkehrssprachen

Auf den derischen Kontinenten haben sich einige Verkehrssprachen herausgebildet, die es Reisenden ermöglichen sollen, sich rudimentär mit allen übrigen Bewohnern des Kontinents zu verständigen.



Die beiden bekannten Verkehrssprachen sind *Myranisch* und *Uthurisch*. Verkehrssprachen gelten immer als primitive Sprachen, wenn es um die Berechnung der Lernzeit geht. In Aventurien ist Garethi auf dem besten Weg,

sich zu einer Verkehrssprache zu entwickeln. Der Einfachheit halber wird Garethi deshalb auch als Verkehrssprache behandelt.

Sprachen Aventuriens

Sprache	Sprachspezialisierung	Schrift	Beschreibung
Amuurak	keine	keine	Die Sprache der primitiven Affenmenschen ist eine Mischung aus Grunzlauten und Gesten. Amuurak besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Bukanisch	keine	keine	Das Bukanische ist eine Mischsprache aus Garethi, Tulamidya, Thorwalsch und dem Mohischen. Es wird vom südaventurischen Volk der Bukanier gesprochen, das sich aus Menschen unterschiedlicher Herkunft zusammensetzt.
Drachisch	keine	Drakned-Glyphen (angeblich)	Die Sprache der Drachen funktioniert über Telepathie und Gedankenbilder, nicht über das gesprochene Wort. Viele Begriffe der Drachensprache erscheinen im Geist eines Menschen als Wörter mit unterschiedlicher Bedeutung. Anmerkung: Drachisch kann nur mittels Magieeinsatz gesprochen werden.
Ferkina	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Eng mit dem (Ur-)Tulamidya verwandt ist die Sprache der barbarischen Ferkinas. Sie ist jedoch weniger elegant und ihr Wortschatz geringer.
Gjalskisch	unterschiedliche Stammesdialekte	Gjalsker-Runen	Die mit dem Thorwalschen und dem Alaani verwandte Sprache der Gjalsker kennt eine eigene Runenschrift, die aber nur die Schamanen lesen können.
Golp	keine	keine	Golp ist eine extrem einfache Sprache, die das Volk der Wühlschrate benutzt. Sie erfordert den Einsatz von Gesten. Golp besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Grolmisch	keine	keine	Über die Sprache der Grolme ist nur wenig bekannt, da sie ihre Handelspartner in der Regel nicht auf Grolmisch, sondern in deren eigener Sprache ansprechen. Das Grolmische besteht aus Schnalz- und Knacklauten.
Hummerisch	keine	keine	Als Hummerisch wird die Sprache des hummerartigen Volkes der Hummerier bezeichnet. Anmerkung: Nur Hummerier können diese Sprache erlernen.
Kemi*	keine	Kemi-Symbole	Beim Kemi handelt es sich um eine aus dem Zelemja entwickelte Sprache der Trahelien, die nur noch von wenigen Südaventurieren gesprochen wird. Es gibt Gemeinsamkeiten zum uthurischen Khami.
Koboldisch	keine	keine	Die Sprache der Kobolde klingt wie ein Schnattern, was daran liegt, dass die Sprache extrem schnell gesprochen wird. Anmerkung: Koboldisch kann nur mittels Magieeinsatz gesprochen werden.
Krakonisch	keine	keine	Die nach einem Quaken klingende Sprache der Krakonier ist eine besondere Form des Rssahh. Warum das maritime Volk der Krakonier eine echsische Sprache verwendet, ist unbekannt, aber es wäre möglich, dass es eine gemeinsame Ursprache der Echsen und der maritimen Völker gibt.
Mahrisch*	Mar'sa (blaue Mahre), Mar'ka (schwarze Mahre)	Mahrische Glyphen	Die Sprache der blauen und schwarzen Mahre ist so gut wie ausgestorben – genau wie die Mahre selbst. Neben Schnalz- und Knacklauten besteht die Sprache aus einer Art Gesang.
Molochisch	keine	keine	Das Molochische ist eine nur von der kleinen Gruppe der Molochen gesprochene Sprache, eines efferdtreuen Menschenvolkes.

Necker- gesang	keine	keine	Das Meeresvolk der Necker verfügt über einen melodischen Gesang und nutzt zugleich Gedankenbilder. Anmerkung: Voraussetzung, um Neckergesang auf Stufe II und III zu sprechen, ist der Einsatz von Magie.
Riesen- sprache*	keine	keine	Die mittlerweile so gut wie ausgestorbene Sprache der Riesen. Sie wird nur noch von den sieben lebenden aventurischen Riesen gesprochen.
Rissoal	unterschiedliche Dialekte der Rissovölker	keine	Die bei den Fischmenschen der Risso gesprochene Sprache erinnert an das Z'Lit, mit dem es offenbar verwandt ist, allerdings sind auch Landlebewesen in der Lage, Rissoal zu erlernen.
Tief- zwegisch	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Obwohl man den Tiefzwegen keine eigene Sprache zutrauen würde, können die Höhlenbewohner sich mit fremdklingenden Lauten verständigen. Es gibt Anzeichen dafür, dass die Sprache mit dem Rogolan und dem Angram verwandt ist, was aber kein echter Zwerg zugeben würde. Tiefzwegisch besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Yetan	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Yetan ist die aus Knacklauten bestehende, einfache Sprache der Schneeschrate.
Z'Lit	keine	keine	Z'Lit ist die Muttersprache der Ziliten, eines friedliebenden Fischmenschenvolkes. Es stellt für die maritimen Völker eine Art gemeinsame Verkehrssprache dar. Anmerkung: Nur Kiementräger können diese Sprache erlernen.
Zhulcham- maqra	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Das Zhulchammaqra ist mit dem Ur-Tulamidyda bzw. dem Alaani verwandt und wird von den Trollzacker-Barbaren verwendet.
Zyklopisch	keine	keine	Die monoton klingende Sprache der Zyklopen. Das Zyklopische sollte nicht mit dem Zyklopäischen, einer menschlichen Sprache, verwechselt werden.

*) Die Sprache gilt in Aventurien als so gut wie ausgestorben.

Schriften Aventuriens

Schrift	Steigerungskosten	Alphabet	zugeordnete Sprache
Amulashtra-Glyphen, alt	6	um 300 Zeichen	Ur-Tulamidyda
Amulashtra-Glyphen, modern	4	24 Lautzeichen	Tulamidyda
Arkanil*	8	unbekannte Zeichenzahl	keine
Drakhard-Zinken	4	24 Lautzeichen	Bosparano
Drakned-Glyphen*	6	unbekannte Zeichenzahl	Drachisch (angeblich, aber ungewiss)
Gimaril	4	29 Laut- und Deutzeichen	Garethi
Gjalsker Runen	4	unbekannte Zahl an Runen	Gjalskisch
Kemi-Symbole*	6	mehrere Tausend Wort- und Deutzeichen	Kemi
Mahriscche Glyphen*	6	viele Hundert Bildzeichen	Mahriscch

*) Die Schrift gilt in Aventurien als so gut wie ausgestorben.

Uthurische Sprachen

Sprache	Sprachspezialisierung	Schrift	Beschreibung
Dschuku	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Die Sprache der Jucumaqh, eines Barbarenvolks in Norduthuria, ist eine zusammengesetzte Mischsprache aus südaventurischen und norduthurischen Sprachen.
Goropo	keine	keine	Das Goropo ist die primitive Sprache der Schwarzoger. Es weist Gemeinsamkeiten mit dem Ogrischen und dem Mohischen auf.
Hoch-Gryphonisch*	keine	Hoch-Gryphonisches Alphabet	Die Sprache der mysteriösen Gryphonen, Praios' erwähltem Volk, und die alte Sprache der Khartariak, der gefallenen Gryphonen.
Khami	keine	Khami-Hieroglyphen	Das Khami ist eine Sprache, die dem aventurischen Kemi sehr ähnlich ist und von der Hochkultur der Khami verwendet wird.
Mahrisch*	unterschiedliche Dialekte der mahrischen Völker	Mahrische Glyphen	Die Sprache der blauen und schwarze Mahre ist so gut wie ausgestorben – genau wie die Mahre selbst. Neben Schnalz- und Knacklauten besteht die Sprache aus einer Art Gesang.
Nathani	unterschiedliche Stammesdialekte	Zhayad-Zeichen	Die Sprache des grünhäutigen Menschenvolkes der Nanshemu ist eine eng mit dem Zhayad verwandte Sprache, die als Schrift das gleichnamige Alphabet verwendet.
Petaya	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Das Petaya ist die Sprache der Owangi, der uthurischen Verwandten der Utulu.
Rssahh-Dra	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Gesprochen wird das Rssahh-Dra von einigen echsischen Barbarenvölkern Norduthurias, z. B. den Chaz'shirr, Verwandten der Achaz. Die Sprache ist eine Rückentwicklung des Rssahh. Rssahh-Dra besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Schwarz-Gryphonisch	keine	Hoch-Gryphonisches Alphabet	Die heutige Gemeinsprache der Khartariak, besteht aus Hoch-Gryphonisch, weiteren Elementen aus den Sprachen ihrer Dienervölker (z. B. Dschuku und Goropo) und Zhayad.
Uthurisch	keine	keine	Uthurisch ist die Verkehrssprache Uthurias, mit Elementen aus vielen uthurischen Sprachen. Uthurisch besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Xoxota	regionale Dialekte	Xo'Artal-Glyphen	Das Xoxota ist die Sprache der Xo'Artal. Verwandt mit dem Rssahh und dem Mohischen.

*) Die Sprache gilt in Uthuria als so gut wie ausgestorben.

Uthurische Schriften

Schrift	Steigerungskosten	Alphabet	zugeordnete Sprache
Chuchas*	4	etwa 20.000 Schriftzeichen	frühes Rssahh
Hoch-Gryphonisches Alphabet*	8	unbekannte Anzahl an Lautzeichen und Piktogrammen	Hoch-Gryphonisch, Schwarz-Gryphonisch
Khami-Hieroglyphen	6	mehrere Tausend Wort- und Deutzeichen	Khami
Mahrische Glyphen*	6	viele Hundert Bildzeichen	Mahrisch
Xo'Artal-Glyphen	4	einige Tausend Schriftzeichen quadratischer Form, ergänzt durch Silbenzeichen	Xoxota

*) Die Schrift gilt in Uthuria als so gut wie ausgestorben.

Myranische Sprachen

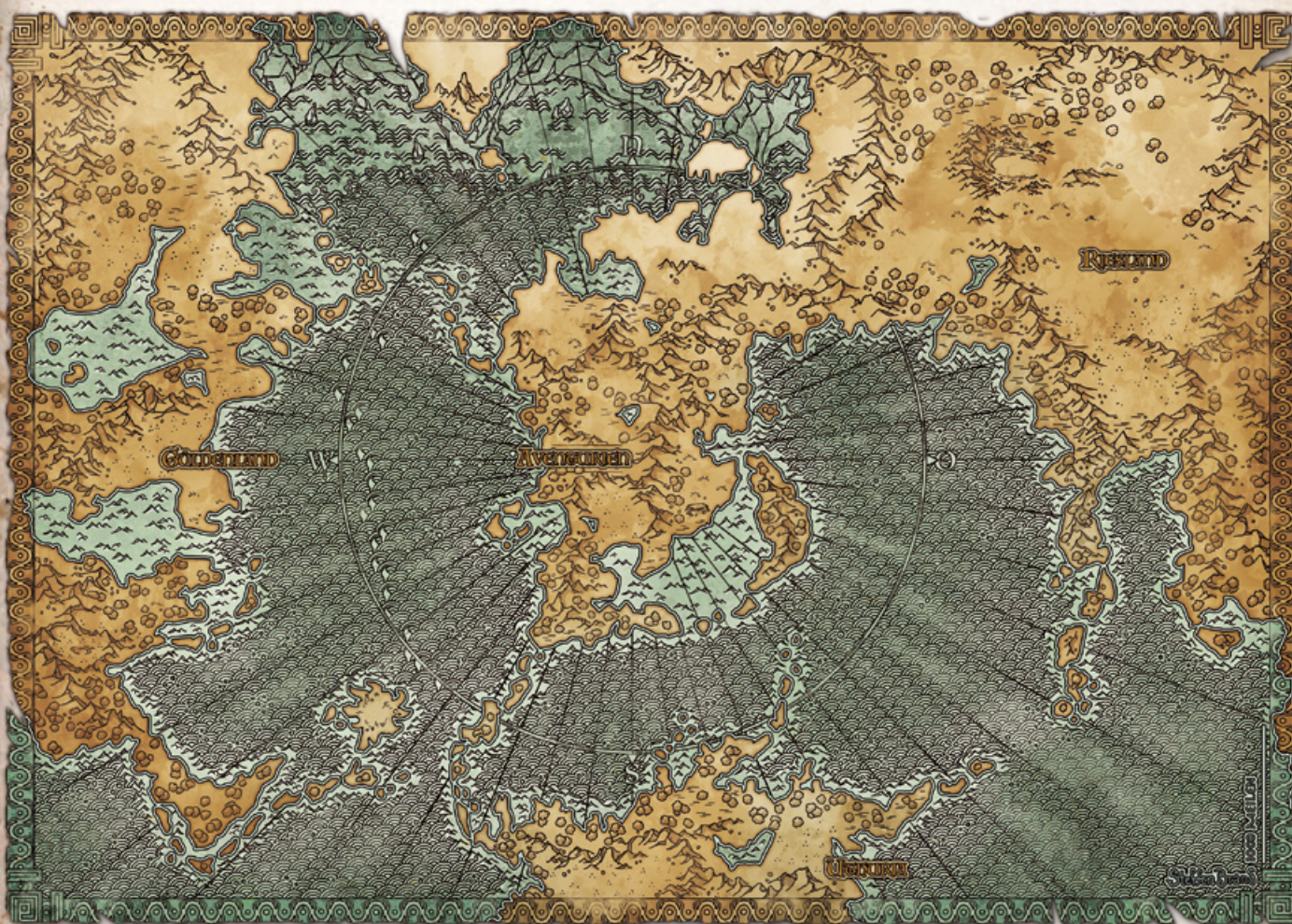
Sprache	Sprachspezialisierung	Schrift	Beschreibung
Alt-Imperial (Alt-Güldenländisch, Aureliani)	regionale Dialekte	Alt-Imperiale Buchstaben	Beim Alt-Imperial handelt es sich um die Sprache des frühen zweiten myranischen Imperiums. In Aventurien ist es auch als Alt-Güldenländisch oder Aureliani bekannt.
Archäisch (Bashurisch)*	keine	Arkanil	Das Bashurisch ist die Sprache der mysteriösen, magiebegabten und dreiäugigen Gründer des myranischen Imperiums, auch bekannt als die Alten, Bashuriden oder Archäer. Bemerkenswert ist, dass die Schrift des Bashurischen offenbar Arkanil ist.
Draydalanisch	regionale Dialekte	Draydalanische Schriftzeichen	Die Sprache der grausamen und den Namenlosen verehrenden Draydal ist eine Abspaltung des Proto-Imperial mit vesayischen Einflüssen.
Früh-Imperial*	regionale Dialekte	Früh-imperiale Glyphen	Das Früh-Imperial ist die Sprache des ersten myranischen Imperiums, welches aus dem Proto-Imperial entstand. Es gilt heute als ausgestorben.
Gemein-Amaunal (AhMa)	regionale Dialekte	amaunische Kratzschrift	Das Gemein-Amaunal ist die heutige Sprache der Amaunir, eines Volks von Katzenmenschen.
Gemein-Imperial	regionale Dialekte	Imperiale Buchstaben	Das Gemein-Imperial ist die Sprache des einfachen Volkes des myranischen Imperiums. Es ist mit Wörtern aus anderen Sprachen durchsetzt.
Grolmurisch	keine	Grolmurische Silbenzeichen	Dies ist die Sprache der G'Rolmur.
Hiero-Amaunal (AhMaGao)	regionale Dialekte	amaunische Kratzschrift	Als Hiero-Amaunal wird die alte Sprache der Amaunir bezeichnet, einem Volk von Katzenmenschen.
Hiero-Imperial	regionale Dialekte	Alt-Imperiale Buchstaben.	Das Hiero-Imperial ist eine Weiterentwicklung des Alt-Imperial und wird von den Optimaten verwendet, der Adelsschicht des myranischen Imperiums.
Hjaldingsch (Saga-Thorwalsch)*	regionale Dialekte	Imperiale Buchstaben / Hjaldingische Runen	Die Sprache der Vorfahren der aventurischen Thorwaler, bei ihnen noch als Saga-Thorwalsch bekannt. Die Sprache entstammt dem Proto-Imperial.
Kerrishitisch	unterschiedliche Inseldialekte	Kerrishitische Silbenzeichen	Dies ist die Sprache der Kerrishiter.
Leonal (Khorru)	unterschiedliche Stammesdialekte	Khorru-Symbolzeichen	Das Leonal ist die Sprache der Leonir, einem Volk von Löwenmenschen.
Loualilisch	keine	keine	Dies ist die schriftlose Sprache der Loualil.
Myranisch	keine	keine	Myranisch ist die Verkehrssprache Myranors, mit Elementen aus vielen myranischen Sprachen. Myranisch besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Neristal	keine	Imperialen Buchstaben	Das Neristal ist die moderne Sprache der Neristu, die aus dem Alt-Neristal hervorgegangen ist. Anmerkung: Neristal kann nur von Wesen mit vier oder mehr Armen mit einer Stufe von II oder III erlernt werden.
Pardiral (Bhagrach)	unterschiedliche Stammesdialekte	keine	Das einfache Pardiral ist die Sprache der Paddir, einem Volk von Panthermenschen.
Shingwanisch	unterschiedliche Stammesdialekte	Kalshinshi	Dies ist die Sprache der echsengestaltigen Shingwa.
Shinoq	keine	keine	Dies ist die Sprache des echsischen Volkes der Shinoqi.
Vinshinisch	keine	Narkramarische Silbenzeichen	Dies ist die Sprache der Vinshina, eine Entwicklung aus dem Alt-Tesumurrischen.

*) Die Sprache gilt in Myranor als so gut wie ausgestorben.

Myranische Schriften

Schrift	Steigerungs- kosten	Alphabet	zugeordnete Sprache
Alt-Imperiale Buchstaben	4	57 Zeichen Alt-Im- periale Buchstaben	Beim Alt-Imperial handelt es sich um die Sprache des frü- hen zweiten myranischen Imperiums. In Aventurien ist es auch als Alt-Güldenländisch oder Aureliani bekannt.
Amaunische Kratzschrift	4	um 250 Silbenzeichen	Hiero-Amaunal, Gemein-Amaunal
Anneristalya-Bilder- schrift*	6	über 10.000 Wortzeichen	Alt-Neristal
Arkanil*	8	unbekannte Zeichenzahl	keine
Draydalanische Schriftzeichen	4	mehrere Hundert Silbenzeichen	Draydalanisch
Früh-Imperiale Glyphen	4	mehrere Hundert Silbenzeichen	Früh-Imperial
Hjaldingsche Runen*	4	um 30 Buchstaben und mehrere Dut- zend Piktogramme	Hjaldingsch (Saga-Thorwalsch)
Imperiale Buchstaben	4	25 Zeichen	Hiero-Imperial, Gemein-Imperial, Hjaldingsch
Kerrishitische Silbenzeichen	4	etwa 70 Silbenzei- chen und ein Dut- zend Hilfszeichen	Kerrishitisch
Khorru-Symbole	2	um 400 Bildzeichen	Leonal

*) Die Schrift gilt in Myranor als so gut wie ausgestorben.



KAPITEL 3: ERWEITERTE KAMPFREGELEN



»Mein Volk, die Angroschim, kämpfen seit Jahrtausenden auf die traditionelle Weise. Kein Mensch ist so geübt wie wir, wenn es um den Tunnelkampf, das Schießen mit einer Armbrust oder das Schwingen eines Felsspalters geht. Auf meinen Reisen stellte ich jedoch fest, dass wir Angroschim die anderen Völker nicht unterschätzen sollten. Die Menschen lernten in all den Jahrhunderten ihre eigene Art zu kämpfen. Und ein paar von ihnen machen das nicht mal schlecht. Die Großlinge reiten auf Pferden, was sie zu beweglichen Kriegern werden lässt. Die Ritter, wie sich jene Reiterkrieger nennen, veranstalten regelmäßig in ihren Städten große Feste, sogenannte Turniere, wo sie ihre Fähigkeiten gegeneinander erproben. Zwerge sind nicht zum Reiten geschaffen, auch wenn Calamans Erben das anders sehen mögen. Einen menschlichen Streiter auf einem Pferd sollte jedoch kein Angroschim unterschätzen.

Die Menschen sind ein großes Volk und in jedem Land der Großlinge gibt es andere Arten von Kämpfern. Die Thorwaler nutzen, ähnlich wie wir, Axt und Schild. Im Unterschied zu uns mögen sie aber das Wasser und sind zu groß, um gut in beengter Umgebung kämpfen zu können. Die Horasier benutzen schlanke Zahnstocher als Waffen, die zwar kaum durch eine echte Rüstung dringen können, aber sie sind schnell und greifen ungeschützte Stellen an.

Und die Maraskaner nutzen vergiftete Waffen. Nicht sehr ehrenhaft, aber zugegebenermaßen effektiv.«

— Hardas Sohn des Kurolas, ambosszergischer Abenteurer, 1033 BF

Im **DSA5-Regelwerk** wurden bislang die Grundregeln des Kampfes vorgestellt. Nun werden dir einzelne Aspekte des Kampfes näher beleuchtet. Bei all diesen Regeln handelt es sich um Fokusregeln der Stufe I zum Thema Kampf.

Die einzelnen Themen sind Trefferzonen-Regeln, neue Angriffsarten wie das Provozieren von Gegnern, unterschiedliche bewaffnete und waffenlose Kampfstile, ausführliche Turnier-Regeln und der Kampf im Wasser, in der Luft, auf Reittieren und Streitwagen.

Im nächsten Kapitel ab Seite **149** werden die neuen Kampfsonderfertigkeiten aufgeführt.



Übersicht zu erweiterten KampfregeIn

Vorteile und Nachteile, die nur eingesetzt werden können, wenn du mit einer passenden Fokusregel spielst, sind extra durch ein FR für Fokusregel hervorgehoben.

Besondere Angriffsmöglichkeiten im Kampf

Der Bereich neue Angriffsmöglichkeiten bezieht einen völlig neuen Aspekt im Kampf mit ein. Hier werden Talente wie Einschüchtern mit in die Kampfhandlung eingebaut, um z. B. das Provozieren von Gegnern zu ermöglichen. Aber auch andere Talente kommen hier zum Einsatz, um dem Kampf mehr Tiefe zu verleihen.

Trefferzonen-Regeln

Das Spiel mit Trefferzonen erweitert den Kampf um den Aspekt, wo ein Held oder Gegner getroffen wird, beispielsweise am Arm, Bein oder Kopf, und welche unterschiedlichen Auswirkungen ein solcher Treffer hat. Außerdem werden bei den Trefferzonenregeln Wundschwellen vorgestellt, denn je nach Treffer sind Bereiche des Körpers stärker oder schwächer, und auch die

Trefferzonen für Tiere und Ungeheuer, die einen anderen Körperbau als Humanoide aufweisen, sind in bei diesen Fokusregeln bedacht worden.

Turnier-Regeln

In Aventurien gibt es zahlreiche Turniere, wo Ritter und andere Turnierteilnehmer ihr Geschick und ihre Stärke miteinander messen können. Da Turniere zum Abenteuerleben dazu gehören, sind im Kompendium die unterschiedlichen Waffengattungen samt Regeln beschrieben, sowie das Turnier und die Durchführung als Ereignis für die gesamte Gruppe. Darunter fallen auch Preise und ein umfangreicher Turnierkalender.

Kampfstile

Mit den Kampfstilen führen wir eine besondere Art von Kampfsonderfertigkeit ein, die Kriegern und Schwertgesellen mehr Spezialisierungsmöglichkeiten bietet. Ein Kampfstil unterliegt strengen Voraussetzungen, um ihn zu erlernen, dafür gewährt er aber auch Zugriff auf weitere Sonderfertigkeiten, über die nicht jeder Kämpfer verfügen kann.

Besondere Handlungsmöglichkeiten im Kampf

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Handlungen/Aktionen.



Neben dem üblichen Attacke- und Parade-Schlagabtausch stehen einem Kämpfer weitere Möglichkeiten offen, um in eine Auseinandersetzung entscheidend einzugreifen. Wir stellen dir in diesem Abschnitt Regeln für das Provozieren eines Gegners, für den Einsatz von Talenten und für die Kampfumgebung vor.

Das Provozieren ermöglicht es, sein Gegenüber zu bestimmten Handlungen im Kampf zu verleiten und den Gegner so angreifbarer zu machen. Die Regeln zur Einbeziehung der Umgebung gehen auf einige spezielle Angriffsarten ein, etwa das Schwingen an einem Seil oder das Ziehen an einem Teppich. Unter dem Thema Talenteinsatz werden zahlreiche Beispiele vorgestellt, wie man Talente während des Kampfs einsetzen kann, um damit seinen Gefährten zu helfen oder das Überleben der Gruppe zu sichern.

Benutzung der Kampfumgebung

Es gibt kaum einen Helden, der nicht schon einmal die Kampfumgebung zu seinem Vorteil nutzen wollte. Der Einsatz dieser Optionen erfordert in den meisten Fällen eine Probe. Jeder Held kann, sofern die Kampfumgebung die Möglichkeit dazu bietet, diese Optionen nutzen. Er benötigt dazu keine Sonderfertigkeit. Um die Kampfumgebung zu nutzen, sind Aktionen notwendig. Die genaue Anzahl ist bei der Beschreibung der Option angegeben.

Das Einbeziehen der Umgebung wirkt sich in den meisten Fällen positiv für den Helden aus. Der größte Nachteil ist jedoch, dass eine passende Kampfumgebung vorhanden sein muss, was nicht in jedem Kampf der Fall ist. Außerdem gilt bei allen Optionen, dass ein Misslingen der Probe einen Passierschlag nach sich zieht, sofern ein Gegner sich in Angriffsdistanz befindet.

Wie stellen dir einige dieser Optionen für die Kampfumgebung vor, aber es handelt sich längst nicht um alle Möglichkeiten, die man nutzen kann, sondern nur um Beispiele. Scheue nicht davor zurück, dir weitere zu überlegen. In offiziellen Abenteuern können weitere Möglichkeiten aufgeführt sein und auch die aufgeführten Beispiele können regeltechnisch variieren, je nach Situation.

Am Teppich ziehen

Sollten ein oder mehrere Gegner auf einem Teppich stehen, so kann ein Held versuchen seinen Widersachern diesen unter den Füßen weg zu ziehen, um sie so zu Fall zu bringen.

Regel: Diese Option erfordert 1 Aktion. Der Spieler legt eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* ab, die pro 50 vollen Stein Gewicht auf dem Teppich um 1 erschwert ist. Gelingt die Probe, muss jeder auf dem Teppich Stehende eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um QS/2 aus *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bestehen. Bei Misslingen erleiden die Opfer dieses Angriffs den Status *Liegend*.

Am Gelände herunterrutschen

Den geschicktesten Kämpfern unter den Helden kann es gelingen, an einem Gelände herunterzurutschen und dabei noch einen Schurken zu treten.

Regel: Die Option erfordert 1 Aktion. Um an einem Gelände herunterzurutschen, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um 1 notwendig. Gelingt die Probe, hat der Held zwei Möglichkeiten:

- Der Held kann sich so bis zu 4 Schritt weiter bewegen, als er es üblicherweise durch eine Handlung schaffen würde (allerdings nur in die Richtung, in die er rutscht).
- Möchte der Held einen Gegner am Ende des Geländers mit einem Tritt erwischen, so muss ihm eine um 2 erschwerte Raufen-AT (ohne Basis- oder Spezialmanöver) gelingen. Wird der Angriff nicht erfolgreich verteidigt, erleidet der Gegner 1W6+1 TP, wird 1W3 Schritt zurückgeschleudert und erleidet den Status *Liegend*. Wird der Angriff pariert, erleidet der Gegner keinen Schaden, wird aber 1W3 Schritt weggeschleudert. Eine gelungene Verteidigung durch einen Schild oder Ausweichen bedeutet, dass der Gegner weder TP erleidet, noch weggeschleudert wird.

Behinderung durch Vorhang/Baldachin

Ein Vorhang kann sich dazu eignen, Gegner kurzfristig aufzuhalten und zu behindern. Gleiches gilt für einen niederfallenden Baldachin.

Regel: Die Option erfordert 1 Aktion. Der Held reißt einen Vorhang herunter und versucht so seinen Gegner zu behindern. Je nach Größe des Vorhangs können auch mehrere Gegner betroffen sein. Um den Vorhang erfolgreich herunterzuziehen, ist eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* erschwert um 1 erforderlich. Gelingt die Probe, muss jeder unter dem Vorhang Stehende

eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um QS/2 aus *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bestehen. Bei Misslingen muss jeder Gegner mit 1W6 würfeln: 1-2: Der Gegner erhält den Status *Liegend*; 3-4: Der Gegner erleidet den Status *Eingeengt* bis zum Ende der nächsten Kampfrunde; 5-6: Der Gegner erleidet den Status *Fixiert* bis zum Ende der nächsten Kampfrunde.

Fässer rollen lassen

Große Fässer lassen sich hervorragend zum Rollen bringen und können Gegner unter sich begraben oder sie zumindest zu Fall bringen.

Regel: Die Option erfordert 1 Aktion. Sollten die Fässer gesichert sein, muss mindestens noch 1 weitere Aktion aufgewendet werden. Zum Entsichern ist zudem eine Probe auf *Fesseln (Knotenkunde)* nötig oder das Durchtrennen des Sicherungsseils (5 Strukturpunkte), indem die Strukturpunkte auf 0 reduziert werden (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Der Held legt eine Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* ab, die pro 50 vollen Stein Gewicht der Fässer um 1 erschwert ist. Die Gegner können ausweichen, wozu sie eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* bestehen müssen, erschwert um 1 pro angefangenen 3 Fässern. Bei Misslingen muss jeder Gegner mit 1W6 würfeln: 1-2: Der Gegner erleidet 1W6+1 TP; 3-4: Der Gegner erleidet den Status *Liegend*; 5-6: Der Gegner bekommt bis zum Ende der nächsten Kampfrunde 1 Stufe *Betäubung*.

• Bei einer schiefen Ebene ist die Probe um bis zu 2 erleichtert.





Kleines Objekt werfen

Um Zauberer und Geweihte vom Wirken von Zaubersprüchen und Liturgien abzulenken, eignet sich das Werfen von kleinen Objekten. Diese richten zwar keinen Schaden an, aber sie sind groß genug, um die Konzentration desjenigen zu stören, der sie gegen den Kopf bekommt.

Regel: Die Option erfordert 1 Aktion. Objekte wie Datteln, Spielwürfel und Ähnliches können mit einer Probe auf Fernkampf geworfen werden. Die zugrundeliegende Fernkampftechnik ist

Wurfaffen, die Reichweite in der Regel 5/10/15⁺, die Ladezeit beträgt 1 Aktion. Wie bei anderen Fernkampfangriffen durch Wurfaffen kann man auch den kleinen Objekten ausweichen oder sie mit einem Schild parieren. Treffer richten keine TP an, aber der Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*), erleichtert um 2, ablegen, um länger dauernde Handlungen nicht abzubrechen.

◊ Je nach Objekt kann die Reichweite vom Meister auch modifiziert werden.

◄◄ Je nach Objekt kann es auch andere Modifikatoren geben. Datteln können auch eine Erleichterung von 3 einbringen, Spielwürfel nur eine Erleichterung von 1.

Kronleuchter fallen lassen

Die meisten Kronleuchter Aventuriens sind an Seilen oder Ketten befestigt und sobald man die Halterung oder den Knoten löst, lassen sich die schweren Konstrukte als Waffe gegen jene einsetzen, die sich direkt darunter befinden.

Regel: Zunächst muss entschieden werden, wie die Halterung gelöst wird: Entweder wird das Seil/die Kette durchtrennt oder der Knoten der Halterung gelöst. Beim Versuch, den Knoten zu lösen, benötigt man 1 Aktion pro Probe. Beim Zerschneiden kann der Held eine Attacke pro Aktion gegen das Seil/die Kette durchführen. Je nach Strukturpunkten und Waffe dauert es kürzer oder länger, den Kronleuchter zum

Herunterstürzen zu bringen.

Zum Entknoten muss eine Probe auf *Fesseln* (*Knotenkunde*) erschwert um 2 gelingen. Beim Durchtrennen müssen die Strukturpunkte des Seils (5 Strukturpunkte) oder der Kette (10 Strukturpunkte) auf 0 reduziert werden (siehe **Regelwerk** Seite 349). Je nach Größe des Kronleuchters können auch mehrere Gegner betroffen sein. Dem Kronleuchter kann man durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver* oder *Springen*) entgehen. Bei Misslingen muss jeder Gegner mit 1W6 würfeln: 1-2: Der Gegner erleidet 1W6+4 TP; 3-4: Der Gegner erleidet den Status *Liegend*; 5-6: Der Gegner erleidet den Status *Fixiert* bis zum Ende der nächsten Kampfunde.

Schwingen am Seil/an einer Kette

Manchmal möchte ein Held sich an einem Seil oder einer Kette festhalten und wegschwingen – entweder, um an eine andere Stelle des Kampfesgeschehens zu gelangen oder, um einen Gegner mit der Wucht des Schwungs zu treffen.

Regel: Zunächst muss der Held ein zum Schwingen brauchbares Seil oder eine Kette erreichen. Dazu muss eventuell eine Handlung zum Bewegen aufgewandt und mit 1 Aktion eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) bestanden werden. Danach hat er zwei Möglichkeiten:

- ☛ Sollte der Abenteurer das Seil erreicht haben, kann er sich mit 1 Aktion im Rahmen der Möglichkeiten, die ihm das Seil bietet, dorthin schwingen, wo er hin möchte. Die Reichweite hängt von der Länge des Seils und der Umgebung ab. Um zu einem gleichhohen oder niedrigeren Ziel zu gelangen, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) erschwert um 2 gelingen. Bei einem höher gelegenen Ziel muss er zusätzlich eine Probe auf *Klettern* bestehen. Dies kostet ihn 1 weitere Aktion. Misslingt eine Probe, so hat er es nicht geschafft und die Aktion(en) verbraucht, kann es aber in der nächsten Kampfunde wieder probieren.
- ☛ Möchte der Held einen Gegner mit einem Schlag oder Tritt treffen, so muss ihm eine um 2

erschwerte Raufen-AT (ohne Basis- oder Spezialmanöver) gelingen. Misslingt die Probe, muss er sich mit Sturzschaden auseinandersetzen (die Höhe ergibt sich aus der jeweiligen Situation). Wird der Angriff nicht erfolgreich verteidigt, erleidet der Gegner 1W6+1 TP, wird 1W3 Schritt zurückgeschleudert und erleidet den Status *Liegend*. Wird der Angriff pariert, erleidet der Gegner keinen Schaden, wird aber 1W3 Schritt weggeschleudert. Eine gelungene Verteidigung durch einen Schild oder Ausweichen bedeutet, dass der Gegner weder TP erleidet, noch weggeschleudert wird.

Talenteinsatz

Im eigentlichen Kampf kann es immer wieder wichtig sein, dass einer der Helden ein Talent einsetzt. So könnte der Einbrecher, während die übrigen Helden sich den Stadtwachen in den Weg stellen, die Tür knacken, hinter der der Fluchttunnel liegt, oder ein Mechanikus ist gerade dabei, in einem Raum, der sich beständig mit Wasser und Alligatoren füllt, die Mechanik zu stören, die dafür verantwortlich ist.

Normalerweise sollte sich eine Talentprobe im Kampf über mehrere Kampfrunden hinziehen, um die notwendige Spannung zu erhalten. Das bedeutet, dass sich vor allem die Sammelprobe dazu eignet. Allerdings kann auch eine Vergleichsprobe oder eine Erfolgsprobe sinnvoll sein.

Eine Vergleichsprobe könnte beispielsweise dann gebraucht werden, wenn ein Held gegen einen Gegner agieren muss. Ein klassisches Beispiel wäre das Zudrücken der Tür, während der Feind auf der anderen Seite versucht, die Tür aufzustoßen.

Erfolgsproben kann man immer nutzen, wenn der Meister mit den QS genauer festlegen will, was passiert. Dies kann z.B. nützlich sein, wenn man den Gegnern Hindernisse in den Weg stellen will.

Neben dem Einsatz für einen einzigen Helden kann auch eine Gruppensammelprobe oder eine Gruppenvergleichsprobe sinnvoll sein.

Da eine Kampfrunde eine Zeitspanne von nur wenigen Sekunden umfasst, sollte das gewählte Zeitintervall einer Probe ebenfalls nur 1 KR betragen. Je nach Situation kann aber auch ein anderes Intervall gewählt werden.

Talenteinsatz im Kampf kann gerade die Nichtkämpfer unter den Helden fordern und sie ihre Spezialgebiete einsetzen lassen. Es gibt sicherlich unzählige Möglichkeiten, wie man Talente während eines Kampfgeschehens nutzen kann. Aus diesem Grund wollen wir dir eine Reihe praktischer und abenteuerrelevanter Beispiele vorstellen.

Große Felsbrocken verschieben

Um einen Felsbrocken oder etwas Vergleichbares zu bewegen, ist eine Sammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Heben & Stemmen)*, 1 KR, notwendig. Die Anzahl der Probenversuche sollte dabei angeben, wie schwierig sich der Fels bewegen lässt.

Kleine Felsen: Hierzu kannst du die gleichen Regeln wie bei Fässer rollen lassen verwenden (siehe Seite 125).

Hoch-/Runterklettern

Oftmals müssen Helden innerhalb einer bestimmten Zeit irgendwo hinauf- oder hinunterklettern. Sie könnten z. B. unter Beschuss geraten und Deckung erreichen wollen, oder sie müssen rechtzeitig auf einen Wachturm klettern, um das Fallgatter herunterzulassen.

Um das zu erreichen, ist eine Sammelprobe auf *Klettern (eventuell Anwendungsgebiet)*, 1 KR, notwendig.

Mechanik aktivieren / deaktivieren

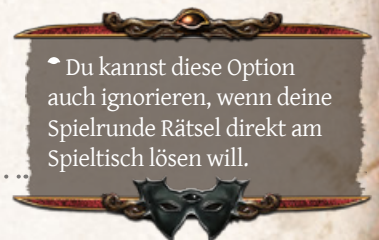
Komplexe Mechaniken zu bedienen, um sie entweder zu aktivieren oder zu deaktivieren, erfordert eine Sammelprobe auf *Mechanik (Hebel, Hydraulik oder komplexe Systeme)*, 1 KR. Der Meister kann die Anzahl der Versuche begrenzen.

Pferde scheu machen

Um die Pferde eines Feindes zu verscheuchen, damit dem Gegner Flucht- oder Verfolgungsmöglichkeiten fehlen, reicht es meistens aus, die Pferde zu erschrecken. Dazu muss eine Vergleichsprobe *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gegen *Willenskraft* der Pferde abgelegt werden, die um 1 erschwert ist. Geht der Held als Sieger hervor, bewegen sich die Tiere solange mit maximaler GS weg, bis sie eingefangen werden, ein natürliches Hindernis sie dazu zwingt oder sie vor Erschöpfung zusammenbrechen. Eine Probe dauert 1 Aktion. Die Tiere dürfen keinen Reiter tragen, wenn sie scheu gemacht werden sollen.

Rätsel lösen

Um unter Zeitdruck ein Rätsel zu lösen, beispielsweise, um magische Worte zu entschlüsseln, damit sich ein Zaubertor öffnet, oder, um schnell eine Sternenkarte zu Decodieren, ist eine Sammelprobe auf entsprechende Wissenstalent notwendig (Zeitintervall 1 KR). • ○



Schloss knacken

Ein Türschloss (oder ein anderes Schloss) zu knacken, erfordert im Kampf eine Sammelprobe auf *Schlösserknackern (Bartschlösser oder Kombinationsschlösser)*. Das Intervall sollte 1 KR betragen und die Anzahl der Versuche angeben, wie schwierig es ist, das Schloss während des Kampfes zu öffnen. Bei einfachen Schlössern kann die Anzahl der Versuche auch unbegrenzt sein.

Tür aufbrechen

Um eine Tür aufzubrechen, stehen dem Helden zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Er kann mit Waffengewalt die Strukturpunkte der Tür senken oder es mit einer Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* versuchen. Wenn der Held Waffengewalt anwendet, gelten die Regeln für Strukturschaden aus dem **Regelwerk** Seite 349. Hierbei ist zu beachten, dass nicht jede Waffe geeignet ist, eine Tür zu beschädigen: Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Armbrüste, Bögen und Wurfaffen richten in der Regel keinen nennenswerten Schaden an.

Außerdem können sich oft bis zu zwei Helden gleichzeitig damit beschäftigen, gegen die Tür zu schlagen. Setzt der Held auf das Eintreten einer Tür, so muss der Meister festlegen, ob die Tür stabil ist oder nicht. Wenn sie nicht stabil ist, dann reichen 1 Aktion und eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* aus, um die Tür aufzubrechen (die Probe und die erreichten QS zählen auch für die Sammelprobe bei stabilen Türen). Ist die Tür hingegen stabil, dann muss der Held eine Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 1 KR, bestehen. Die Anzahl der Versuche sollte angeben, wie schwierig es ist.

Tür/Fenster zuhalten/aufdrücken

Nicht selten tritt der Fall ein, dass ein oder mehrere Helden eine Tür oder ein Fenster blockieren wollen, damit

der Gegner nicht in den Raum eindringen kann. Umgekehrt kann es auch manchmal vorkommen, dass die Helden eine Tür aufdrücken wollen.

In beiden Fällen ist eine Vergleichsprobe zwischen *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Ziehen & Zerren)* und *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Ziehen & Zerren)* notwendig. Der Meister sollte auf beiden Seiten die gleiche Menge an Personen die Probe ablegen lassen (also ggf. eine Gruppenvergleichsprobe verlangen). Zusätzliche Helfer sollten die Probe um bis zu 3 erleichtern.

Gibt es keinen Gegner, der die Tür zuhalten oder aufdrücken will, sondern klemmt sie einfach nur, dann muss eine Sammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Ziehen & Zerren)*, 1 KR, abgelegt werden. Die Anzahl der Versuche sollte angeben, wie schwierig es ist.

Trefferzonen-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



Im **Regelwerk** wird davon ausgegangen, dass eine Verletzung, beispielsweise durch einen Angriff, immer die gleiche Auswirkung hat. Deshalb wird der Rüstungsschutz für den ganzen Körper angerechnet. Es wird nicht berücksichtigt, wo das Ziel getroffen wird.

Wenn du den Kampf detailreicher ausgestalten möchtest, kannst du die folgenden Regelungen verwenden. Die Regeln zu Trefferzonen sind dazu gedacht, Treffer an verschiedenen Körperteilen mit unterschiedlichen Konsequenzen zu belegen. So kann ein schwerer Treffer am Bein dazu führen, dass der Gegner zu Fall gebracht wird, während ihn ein harter Schlag gegen den Kopf betäuben kann. Erkauft wird dieser Detailgrad mit einigen zusätzlichen Regeln, die den Kampf langwieriger gestalten.

Trefferzonen

Wie beim Kampf ohne Trefferzonen wird zuerst ein Angriff, also eine Attacke oder ein Fernkampfangriff, ausgeführt. Wenn der Angriff gelungen ist, kann das Ziel eine Verteidigung nutzen. Misslingt die Verteidigung,

wird jedoch nicht gleich der Schaden bestimmt, sondern es wird erst festgelegt, an welchem Körperteil das Ziel getroffen wird. Dies wird durch einen Wurf mit 1W20 festgelegt. Die nachfolgenden Tabellen geben darüber Auskunft, wo genau der Treffer erfolgt. Je nach Art des Wesens gelten unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten. Wir haben die häufigsten Arten aufgelistet, es mag jedoch Wesen geben,

die andere Körperformen und damit andere Wahrscheinlichkeiten der Trefferlokation aufweisen.

Die meisten Humanoiden verfügen über folgende Trefferzonen: Kopf, Torso, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein und rechtes Bein. Bei Wesen wie den Achaz kommt noch der Schwanz hinzu. Aber auch hier gilt, dass es Wesen geben kann, die von diesen Standardzonen abweichen, z. B., weil sie mehr als zwei Arme aufweisen.

Ein kleiner Gegner muss zudem gegen einen mittelgroßen Helden auf der Tabelle für große Humanoide würfeln, ein großer Gegner gegen einen mittelgroßen Helden auf der Tabelle für kleine Humanoide.

Gleichzeitiges Würfeln

Optionale Regel

Um die Trefferzonenregeln schneller anzuwenden, kannst du bei deiner Attacke oder beim Auswürfeln des Schadens gleich die Trefferzone mitbestimmen, indem du einen zusätzlichen W20 einsetzt. Somit kannst du sofort ablesen, wohin der Held oder die Meisterperson gezielt hat und musst nicht noch einmal würfeln.

Allerdings musst du den W20 zur Bestimmung der Trefferzonen von dem Würfel, mit dem du die Attacke würfelst, unterscheiden, beispielsweise durch eine andere Farbe oder durch einen offiziellen Trefferzonenwürfel.

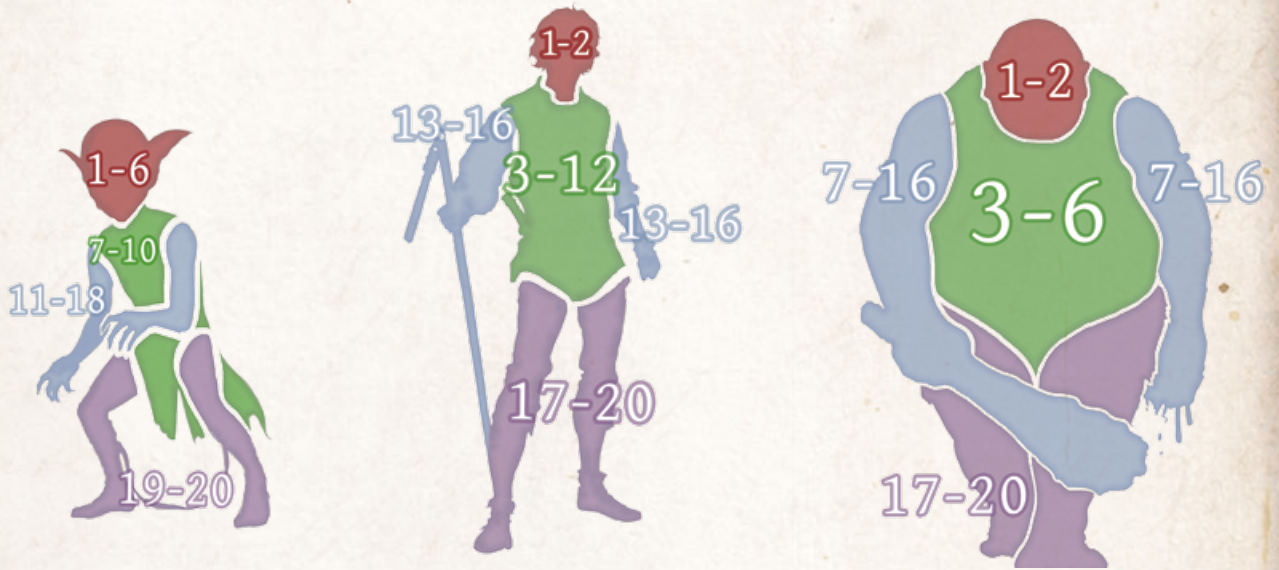
Beispiel: Geron kämpft mit einem Ork und die Spielrunde hat sich entschlossen, mit den Trefferzonen-Regeln zu spielen. Der Söldner hat erfolgreich attackiert und die Verteidigung des Schwarzpelzes ist misslungen. Nun würfelt Geron's Spielerin erst mal die Zone aus, wo der Ork getroffen wurde. Es macht einen deutlichen Unterschied, wo der Treffer erfolgte, denn der Ork trägt zwar eine Lederrüstung, die den Torso schützt, aber weder seine Arme noch Beine oder der Kopf sind geschützt. Geron's Spielerin würfelt mit dem W20 eine 5 und liest von der Tabelle ab, dass mittlere Humanoide, zu denen auch der Ork zählt, bei einem solchen Ergebnis am Torso getroffen wurden.

• Wie im Regelwerk wird nach dieser Fokusregel Stufe I noch nicht unterschieden, dass ein Held an verschiedenen Trefferzonen auch unterschiedliche Rüstungen trägt. Ein Magier in einem wattierten Waffenrock oder ein Jäger in einer Lederrüstung wird aber sicherlich nicht immer auch einen Helm tragen. Für diese Unterscheidungen wirst du in der Aventurischen Rüstkammer entsprechende Fokusregeln vorfinden.

Trefferzone (W20)

Humanoid, Größenkategorie klein		Humanoid, Größenkategorie mittel		Humanoid, Größenkategorie groß	
Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone
1-6	Kopf	1-2	Kopf	1-2	Kopf
7-10	Torso	3-12	Torso	3-6	Torso
11-18	Arme	13-16	Arme	7-16	Arme
19-20	Beine	17-20	Beine	17-20	Beine

Ein gerades Ergebnis ist ein Treffer der rechten Arm- oder Beinzone, ein ungerades Ergebnis trifft die linke Seite.



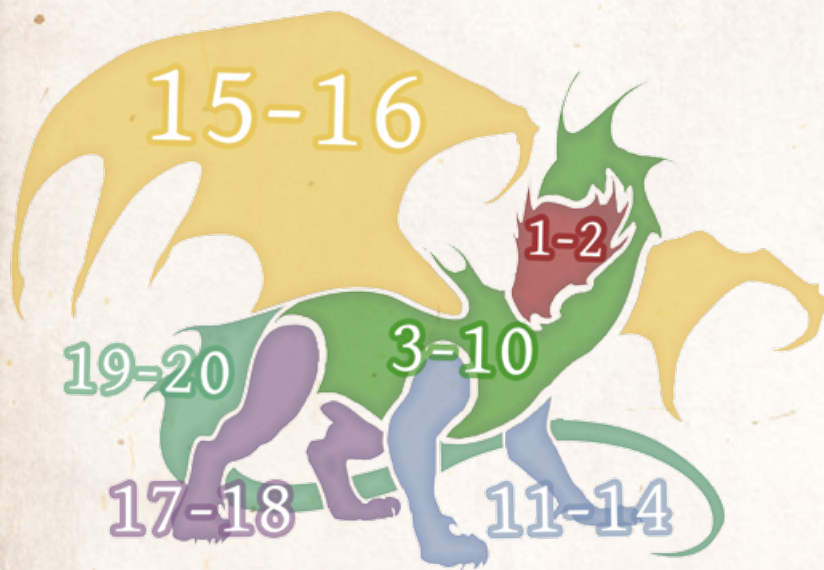
Trefferzone (W20)

Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie klein (z. B. Ziege)		Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie mittel (z. B. Wolf)		Nicht humanoid, vierbeinig, Größenkategorie groß (z. B. Rind)	
Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone
1-4	Kopf	1-4	Kopf	1-5	Kopf
5-12	Torso	5-10	Torso	6-11	Torso
13-16	vordere Beine	11-16	vordere Beine	12-16	vordere Beine
17-20	hintere Beine	17-20	hintere Beine	17-20	hintere Beine



Trefferzone (W20)

Nicht humanoid, sechs Gliedmaßen und Schwanz, Größenkategorie groß (z.B. Tatzelwurm)		Nicht humanoid, sechs Gliedmaßen und Schwanz, Größenkategorie riesig (z.B. Drachen)		Nicht humanoid, Fangarme, Größenkategorie mittel bis riesig (z.B. Krakenmolch)	
Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone	Ergebnis	Zone
1-4	Kopf	1-2	Kopf	1-2	Kopf
5-12	Torso	3-10	Torso	3-6	Torso
13-14	vordere Gliedmaßen	11-14	vordere Gliedmaßen	Der Rest der Zahlen verteilt sich gleichmäßig auf die Fangarme, Überschüsse werden auf den Torso aufgeschlagen.	
15-16	mittlere Gliedmaßen (z.B. Beine oder Flügel)	15-16	mittlere Gliedmaßen (z.B. Beine oder Flügel)	Nicht Humanoid, keine unterschiedlichen Zonen (z.B. Riesenamöbe)	
17-18	hintere Gliedmaßen	17-18	hintere Gliedmaßen	Ergebnis	Zone
19-20	Schwanz	19-20	Schwanz	1-20	Körper



Gezielte Angriffe

Es ist möglich, gezielt Körperteile anzugreifen. Solche gezielten Schläge und Schüsse sind, wie in der unten aufgeführten **Tabelle Erschwernisse beim Anvisieren von Trefferzonen** beschrieben, erschwert. Wenn das Opfer den Status *Überrascht* erlitten hat (siehe **Regelwerk** Seite 36), ist die Erschwernis in jeder Zone um 2 gesenkt. Besitzt ein Held die Sonderfertigkeit *Gezielter Angriff* bzw. *Gezielter Schuss* (siehe Seite 152/153), sind die Erschwernisse halbiert. Die Erschwernisse ersetzen die Modifikatoren der Größenkategorie (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Bei überraschten Zielen und dem Einsatz der SF wird erst halbiert und dann die Erschwernis noch um 2 gesenkt.

Beispiel: Geron möchte bei seinem nächsten Angriff unbedingt den rechten Waffenarm des Orks treffen. Zum einen trägt der Ork dort keine Rüstung, zum anderen hofft Geron, dass dadurch sein Feind die Waffe fallen lässt (Erschwernis -8). Geron verfügt nicht über die Kampfsonderfertigkeit Gezielter Angriff. Würde er darüber verfügen und hätte der Ork den Status Überrascht erlitten, wäre die Attacke nur noch um 2 erschwert (-8 halbiert ergibt 4, +2 für Überrascht ergibt -2).

tung, zum anderen hofft Geron, dass dadurch sein Feind die Waffe fallen lässt (Erschwernis -8). Geron verfügt nicht über die Kampfsonderfertigkeit Gezielter Angriff. Würde er darüber verfügen und hätte der Ork den Status Überrascht erlitten, wäre die Attacke nur noch um 2 erschwert (-8 halbiert ergibt 4, +2 für Überrascht ergibt -2).

Erschwernisse beim Anvisieren von Trefferzonen

Humanoid, Größenkategorie klein bis groß	
Trefferzone	Modifikator auf AT oder FK
Kopf	-10
Torso	-4
Arme	-8
Beine	-8

Besonders empfindliche Stellen anvisieren

Das Anvisieren von bestimmten Körperstellen kann nicht nur dabei helfen, die Rüstung eines Kämpfers zu umgehen oder einen zusätzlichen Wundeffekt anzurichten, sondern auch empfindliche Stellen von Ungeheuern, Tieren oder Humanoiden anzugreifen. Es gibt Wesen, die an bestimmten Körperstellen gut gepanzert, an anderen wiederum nur leicht geschützt sind. Oder es gibt Zonen, wo ein Treffer ausgesprochen schmerzhaft ist oder das Wesen erheblich verletzt, wenn dort eine Verwundung entsteht. Ein Held muss über das Wissen verfügen, dass ein Wesen eine solche empfindliche Stelle aufweist, was meist durch eine Probe auf *Tierkunde* herausgefunden werden kann und bei dem Wesen angegeben ist. Weiß er dies nicht, kann er die Stelle nicht anvisieren.

Auch diese Stellen lassen sich durch die Regeln für gezielte Angriffe treffen. Je nach Größe der Stelle, aber auch je nach Erreichbarkeit für den Helden, sind diese Zonen mehr oder weniger schwer zu treffen. Die Erschwernisse liegen in einem Bereich von -2 bis -8, dies ist bei den



jeweiligen Wesen beschrieben. Sollte es dem Helden gelingen, die empfindliche Stelle zu treffen, so tritt nicht nur wie gewohnt Schaden durch den Angriff auf, sondern ebenso die Folgen entsprechenden Regel für das Wesen.

Beispiel: Geron steht einem Riesenhirschkäfer gegenüber. Der Riesenhirschkäfer verfügt über einen allgemein hohen RS, aber an seinem Bauch und den Gelenkansätzen ist der RS statt 5 nur 2 bzw. 0. Geron hat die SF Gezielter Angriff und nimmt eine Erschwernis von 2 in Kauf, um den Bauch des Riesenhirschkäfers anzuvisieren. Wenn Geron's Angriff erfolgreich verläuft, hat der Riesenhirschkäfer nur einen RS von 2 zur Verfügung, um die Trefferpunkte zu senken.

Beispiele für empfindliche Stellen

Nachfolgend sind einige Beispiele für Erschwernisse genannt:

Drachen: Bauch (-2), Flügel (-6), Hals (-4), Halsansatz (-6), Schwanz (-2)

Krakonier: Nervenzentrum (-8)

Riesenhirschkäfer: Bauch (-2), Gelenkansätze (-4)

Wundschwelle und Wundeffekte

Ein Treffer in einer Trefferzone kann sogenannte Wundeffekte erzeugen. Ein kräftiger Schlag gegen den Kopf kann so beispielsweise eine Stufe *Betäubung* verursachen, während ein Gegner durch eine Verwundung des Beins zu Fall gebracht werden kann.

Ein Wundeffekt kann immer eintreten, wenn ein Held mindestens so viele Schadenspunkte durch eine Verletzung erlitten hat, wie seine Wundschwelle beträgt. Die Wundschwelle entspricht dem halben KO-Wert. Immer, wenn dieser Wert oder ein Vielfaches davon bei einem Treffer als Schadenspunkte verursacht wird, erleidet das Opfer Wundeffekte. Wurde ein Vielfaches der Wundschwelle an Schaden angerichtet, so ist die darauffolgende Probe um den Wert des Vielfachen erschwert.

Bei einer KO von 11 und damit einer Wundschwelle von 6 würde ein Abenteurer also bei 6 Schadenspunkten eine um 1 erschwerte Probe ablegen müssen, bei 12 eine um 2 erschwerte Probe, bei 18 eine um 3 erschwerte Probe. Gegen den Wundeffekt kann man sich mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren oder Störungen ignorieren)* zur Wehr setzen, je nachdem, wo man getroffen wurde. Gelingt die Probe, geschieht nichts. Es muss nur eine Probe abgelegt werden, egal wie viele Wundeffekte erzielt wurden.

Beispiel: Carolan wurde von seinem Gegner getroffen. Sein Widersacher hatte gezielt Carolans Kopf angegriffen und versucht nun durch Schaden einen Wundeffekt zu erzielen. Carolan hat eine KO von 11. Das bedeutet, dass seine Wundschwelle bei 6 liegt (11 / 2 = 5,5, also 6). Der Gegner erzielt 12 SP. Damit hat er das Zweifache der Wundschwelle von 6 erreicht. Carolans Spielerin muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) erschwert um 2 ablegen, da das Zweifache der Wundschwelle erreicht wurde. Misslingt die Probe, bekommt Carolan 1 Stufe Betäubung.

Neue Vorteile

Eisern



Es gibt Helden, die sich in einem Kampf zäher erweisen als erwartet. Sie können schwere Treffer ohne größere Einbußen überstehen und lassen sich selbst von einem Kopftreffer kaum beeindrucken.

Regel: Die Wundschwelle des Helden steigt durch den Vorteil um 1.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Hart im nehmen



Manche Heldin kann trotz eines schweren Treffers die Zähne zusammenbeißen und diesen ignorieren.

Regel: Muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren oder Störungen ignorieren)* bei Wundeffekten abgelegt werden, bekommt die Spielerin eine Erleichterung von 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Wundeffekte

Trefferzone	Effekt	Probe zum Widerstehen
Kopf	Eine Stufe Betäubung	Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)
Torso	Zusätzlich 1W3+1 SP	Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)
Arme	Held lässt in dieser Hand gehaltene Objekte los. Dies kann dazu führen, dass eine Einhandwaffe oder ein anderer Gegenstand zu Boden fällt. Waffen, die mit zwei Händen gehalten werden, und Schilde sind davon nicht betroffen.	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)
Beine	Held geht zu Boden und erleidet den Status Liegend.	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)

Ins Auge und durch die Hand

Optionale Regel

Das Trefferzonensystem ermöglicht das Anvisieren von verschiedenen Trefferzonen: Arme, Beine, Torso und Kopf. Wir haben bewusst darauf verzichtet, die Zonen noch detaillierter auszuarbeiten und so beispielsweise Erschwernisse und Auswirkungen für Schüsse ins Auge oder durch den Hals anzugeben. Dies liegt daran, dass solche Treffer in der Regel sofort tödlich enden. Da DSA aber über ein Lebensenergiesystem verfügt und der Tod nicht durch einen einzigen Angriff während des Kampfes eintreten soll, haben wir auf diese Regelung bislang verzichtet.

Wer dennoch solche Zonen anvisieren möchte, kann dazu die Erschwernisse auf 10 bis 16 erhöhen. Wir haben in der Tabelle Beispiele für einige mögliche Ziele und damit verbundene Erschwernisse aufgeführt.

Die genauen Auswirkungen von Wundeffekten muss sich der Spielleiter überlegen.

Die Erschwernisse ersetzen die Modifikatoren der Größenkategorie (siehe Regelwerk Seite 239) und gelten nur für kleine bis große Humanoide.

Körperteil	Erschwernis
Auge	-16
Fuß	-12
Hals	-14
Hand	-12



Neue Nachteile

Gläsern



Einige Helden schreien bereits bei kleinen Verletzungen im Kampf auf oder sie erleiden deutlich schlimmere Einbußen bei einem Treffer als andere Abenteurer.

Regel: Die Wundschwelle des Helden sinkt durch den Nachteil um 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Verweicht



Nicht jede Abenteurerin steckt eine Verletzung im Kampf gut weg. Eine verweichtete Heldin wird eher zu Boden geworfen, verliert ihre Waffe oder ist stärker von einem Kopftreffer betroffen als üblich.

Regel: Bei der Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren oder Störungen ignorieren)* bei Wundeffekten bekommt die Heldin eine Erschwernis von 2.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kampf in drei Dimensionen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



Nicht alle Kämpfe finden auf einer flachen Ebene mit sich direkt gegenüber stehenden Kontrahenten statt. Fahren Helden zur See oder halten sie sich in der Nähe von Gewässern auf, kann es schnell geschehen, dass sie sich während einer Auseinandersetzung im Wasser wiederfinden. Ebenso mag es zu Kämpfen kommen, in denen sich einige oder sogar alle beteiligten Wesen in der Luft befinden, da sie über Flügel, einen Hexenbesen oder einen fliegenden Teppich verfügen. Diese Situationen erfordern besondere Regeln, welche die bisher vorgestellten ergänzen (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Kampf im Wasser

Beim Kampf im Wasser sind drei grundsätzliche Gegebenheiten zu unterscheiden.

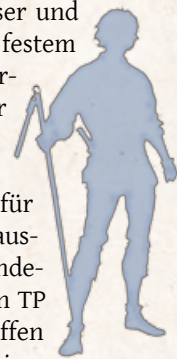
☛ Zum einen kann es vorkommen, dass sich der Unterkörper des Helden im kühlen Nass befindet, das Wasser also mindestens bis zur Hüfte, nicht jedoch bis zu den Achseln reicht. In diesem Fall muss er eine Erschwernis von 2 auf alle Attacken und Paraden hinnehmen, ist jedoch ansonsten nicht weiter eingeschränkt.



☛ Kann er zwar noch auf festem Grund stehen, ist er jedoch über die Achseln hinaus von Wasser umgeben, erhöht sich die Erschwernis auf 4. Zudem ist es ihm nicht mehr möglich, Kettenwaffen oder Fernkampfaffen einzusetzen, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen halbieren sich die erzielten TP, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen weiterhin vollen Schaden anzurichten.



☛ Befindet sich der Held im Wasser und hat er seine Füße nicht auf festem Grund, erhöht sich die Erschwernis auf 6. Kettenwaffen oder Fernkampfaffen können unter Wasser nicht eingesetzt werden, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen werden die erzielten TP geviertelt, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen immerhin halben Schaden anzurichten. Zudem können keine Aktionen unternommen werden oder Situationen entstehen, die einen festen Boden erfordern. Insbesondere ist es nicht möglich, das Manöver Zu Fall bringen einzusetzen, oder andere Manöver, deren Auswirkungen den Status *Liegend* zur Folge haben. Generell gilt, dass man unter Wasser nicht den Status *Liegend* erleiden kann.



Unter Wasser ist es auch ohne Geländemerkmale möglich, sich eine vorteilhafte Position (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen. Dafür wird jedoch nicht wie üblich auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gewürfelt, sondern stattdessen auf *Schwimmen (Kampfmanöver)*. Auf der anderen Seite wird die Fortbewegung gehemmt, sodass sich die GS eines Helden halbiert, wenn er sich schwimmend fortbewegt. Die Halbierung findet vor eventuellen Abzügen durch Belastung oder anderen Faktoren statt. Auch sind die Regeln für den Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 314) zu beachten, da sich ein Kämpfer im Normalfall nicht unbegrenzt unter Wasser aufhalten kann, ohne zu ertrinken.

Kampf im Wasser

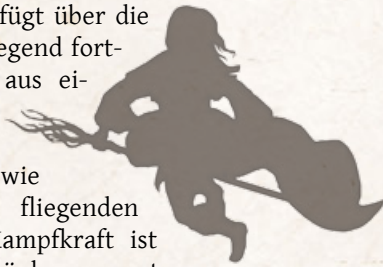
Situation	Modifikator auf AT und PA
Wasser reicht bis zur Hüfte	-2
Wasser reicht bis zur Achsel	-4
Kampf im bodenlosen Wasser	-6

Kampf in der Luft

Manch ein Held verfügt über die Möglichkeit, sich fliegend fortzubewegen, sei es aus eigener Kraft oder dank des Einsatzes von Hilfsmitteln wie Hexenbesen oder fliegenden Teppichen. Seine Kampfkraft ist dabei keinen Einschränkungen unterworfen, solange er seine Hände nicht dafür einsetzen muss, ein eventuelles Fluggerät zu steuern. Im Gegenteil: Es bieten sich ihm einige Vorteile.

So ist es fliegend auch ohne Geländemerkmale möglich, sich eine vorteilhafte Position (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen. Dafür wird jedoch nicht wie üblich auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gewürfelt, sondern stattdessen auf *Fliegen* (*Kampfmanöver*). Kämpft ein fliegender Held gegen einen nicht fliegenden Gegner, befindet er sich automatisch immer in einer vorteilhaften Position. Zudem können gegen einen fliegenden Gegner keine Aktionen unternommen oder Situationen herbeigeführt werden, die einen festen Boden erfordern. Insbesondere ist es nicht möglich, das Manöver Zu Fall bringen einzusetzen oder andere Manöver, deren Auswirkungen den Status *Liegend* zur Folge haben. Generell gilt, dass man in der Luft nicht den Status *Liegend* erleiden kann.

Sollte der Kämpfer durch einen Status, eine Fesselung oder einen ähnlichen Umstand seine Flugfähigkeit verlieren, gehen auch die damit verbundenen Vorteile verloren. Zudem stürzt der Held in der Regel in die Tiefe und muss sich mit Sturzschaden auseinandersetzen (siehe **Regelwerk** Seite 340).



Kampf auf einem Reittier

Aventurien ist von einer Vielzahl verschiedener Kreaturen bevölkert, die eine Person auf ihrem Rücken tragen können, seien es Pferde, Kamele oder sogar Wildschweine. Genutzt werden sie nicht nur zur Fortbewegung, sondern auch, um einen Vorteil im Kampf zu erlangen.

Selbst erfahrene Soldaten vermögen wenig gegen einen Ritter in vollem Galopp auszurichten und auch ein schwächerer Goblin wird zu einem ernstzunehmenden Gegner, wenn er auf einem wilden Eber sitzt. Beim Einsatz eines Reittiers sind neben den grundsätzlichen Regeln des Reiterkampfs (siehe **Regelwerk** Seite 240) noch einige weitere Besonderheiten zu beachten. Diese gelten vor allem für den Kampf auf einfachen Tieren, insbesondere Pferden. Sie können zwar auch für das Reiten intelligenter Wesen wie Greifen oder Drachen verwendet werden, jedoch agieren derartige Kreaturen meist eigenständig, statt die Befehle ihres Reiters zu befolgen.

Befehle für Reittiere

Die meisten Reiter ziehen es vor, ihre Gegner selbst zu attackieren, doch können sie stattdessen auch ihren Reittieren einen *Befehl* erteilen (siehe **Regelwerk** Seite 240). Dazu ist eine Probe auf *Reiten* (*Kampfmanöver*) notwendig. Mislingt die Probe, wird der Befehl nicht ausgeführt, der Reiter erleidet aber keine weiterführenden Konsequenzen.

Neben den bereits im **Regelwerk** vorgestellten Befehlen existieren die im Folgenden aufgeführten. Der Reiter muss allerdings die entsprechende



Befehls Sonderfertigkeit beherrschen, um den Befehl einsetzen zu können, und das Reittier muss auch über die entsprechende Sonderfertigkeit verfügen. Zudem ist es möglich, dem Reittier zu befehlen, eine normale Attacke auszuführen.

Beispiel: Bruder Hilbert ist es gelungen, ein Mammut zu zähmen. Während er mit seinem neuen Reittier durch das Gjalskerland reitet, wird er von einem Ork angegriffen, der in dem Mammut eine wertvolle Jagdbeute sieht. Hilberts Spieler hat jedoch die Befehls Sonderfertigkeit Trampeln erworben und das Mammut verfügt ebenfalls über die SF Trampeln. Wenn Hilbert an der Reihe ist, gibt er dem Mammut den Befehl Trampeln und das Mammut nutzt bei seiner Attacke nun die SF, um den Ork anzugreifen.

• **Befehl Flugangriff:** Ein Flugangriff ermöglicht es, dem Angriff eines fliegenden Reittiers eine besondere Wucht zu verleihen. Damit der Angriff erfolgreich ist, muss dem Reittier eine um 2 erschwerte Attacke gelingen. Das Manöver kann nur durchgeführt werden, wenn das Tier eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Der Schaden ist der Beschreibung des jeweiligen Reittiers zu entnehmen, steigt bei einem erfolgreichen Flugangriff jedoch um 2. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke des Angegriffenen gegen Reiter wie Reittier in dieser KR um 6 erschwert, da beide am Gegner vorbeifliegen. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen um GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht.

• **Befehl Klammergriff:** Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann das Reittier einen Gegner umschlingen, anheben und würgen. Dem Tier muss dazu eine um 4 erschwerte Attacke mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Tier keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs.

Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene



Vergleichsprobe auf *Krafttakt* (Ziehen & Zerren) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gelingt.

• **Befehl Mächtiger Schlag:** Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können. Bei einer gelungenen Attacke des Reittiers müssen Gegner der Größenkategorien *mittel* und *klein* eine Probe auf *Krafttakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Krafttakt* gewürfelt werden.

- **Befehl Trampeln:** Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenskategorie kleiner ist als die des angreifenden Reittiers, können Opfer eines Trampel-Angriffs werden. Führt das Tier eine Trampel-Attacke durch, erleidet es einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.
- **Befehl Überrennen:** Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Gegner endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Gegner erwischt hat. Das Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn das Reittier eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen erfolgreich, so ist eine Attacke des Angegriffenen gegen Reiter oder Reittier in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Reittier GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht.

Kampf auf einem Streitwagen

Berittene Kämpfer stellen die schlagkräftigsten Truppen aventurischer Heere dar, doch war dies nicht immer so. Bevor Ritter in glänzenden Rüstungen hoch zu Ross in die Schlacht reiten konnten, bedurfte es der Erfüllung einiger Voraussetzungen. Zunächst mussten Schlachtrösser gezüchtet werden, die groß und kräftig genug waren, eine mit Rüstung und Waffen ausgestattete Person über längere Zeit hinweg zu tragen. Auch war es vor der Verbreitung des Sattels deutlich schwieriger, sich auf dem Rücken eines Tiers zu halten, während es erst die Erfindung des Steigbügels ermöglichte, die volle Wucht eines Angriffs auf einen Gegner zu übertragen. All dies ist jedoch nicht notwendig, um einen Streitwagen zu lenken. Auch schwächeren Tieren ist es möglich, ein mit Rädern ausgestattetes Gefährt hinter sich her zu ziehen. Dies gilt insbesondere für Streitwagen, die meist aus besonders leichtem Holz und Leder gebaut und mit gewichtssparenden Rädern ausgestattet werden. Auf diesem Wege wird nicht nur der Transport von größerem Gewicht ermöglicht, sondern zudem auch die erreichte Geschwindigkeit erhöht. Viele Heere vergangener Zeiten griffen daher auf Streitwagen zurück und vereinzelt bedienen sie sich ihrer noch heute, wenn auch die meisten Reiche längst die deutlich flexiblere Kavallerie bevorzugen.

Die Möglichkeiten eines Streitwagens erstrecken sich hauptsächlich auf vier verschiedene Funktionen: Er erlaubt den Transport ausgeruhter Fußtruppen in ein Gefecht, stellt ein sehr schnelles Reisemittel für einzelne Personen dar, kann als mobile Plattform für Fernkämpfer dienen und ermöglicht frontale Angriffe, die gegnerische Formationen aufzubrechen vermögen. Letzteres geschieht entweder durch das Niederreiten der feindlichen Streiter oder ist eine Folge des furchteinflößenden Anblicks, den ein heranrasender Streitwagen bietet.

Ablauf des Streitwagenkampfes

Bei dem Einsatz eines Streitwagens kommen nicht die Regeln für den Reiterkampf zur Anwendung, sondern stattdessen die im Folgenden aufgeführten.

- Jede als Reittier geeignete Kreatur kann vor einen Streitwagen gespannt werden.
- Streitwagen lassen sich nur auf Flächen einsetzen, die keine Hindernisse aufweisen, andernfalls ist kein Vorankommen möglich.
- Da die Tiere das zu bewegende Gewicht nur ziehen müssen, statt es zu tragen, wird ihre doppelte Tragkraft herangezogen.
- Ein Streitwagen kann sich maximal mit der GS des langsamsten Zugtiers fortbewegen. Ist eines der Tiere nicht mehr zu Bewegungen fähig – beispielsweise durch Verletzungen oder Zustände – ist keine Fortbewegung mehr möglich. Tritt die Bewegungsunfähigkeit während der Fahrt ein, muss den Mitfahrern aufgrund des abrupten Halts eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingen. Misslingt die Probe, stürzen sie vom Streitwagen, was den Schaden eines Sturzes aus 1 Schritt Höhe (Schritt, Trab) bzw. 2 Schritt Höhe (Galopp) mit sich bringt (siehe **Regelwerk Seite 340**).
- Sollen die Tiere eine Änderung von einer Bewegungsform (Stand, Schritt, Trab, Galopp) in eine beliebige andere vollziehen, muss der Fahrer 1 Aktion aufwenden und eine gelungene Probe auf *Fahrzeuge (Kampfmanöver)* ablegen. Das gleiche gilt, wenn die Fahrtrichtung geändert werden soll. Misslingt die Probe, kommt es zu keiner Bewegungs- oder Richtungsänderung, der Fahrer erleidet aber keine weiterführenden Konsequenzen.
- Die volle Wendung eines Streitwagens nimmt eine Strecke von 20 Schritt in Anspruch.
- Statt einer normalen Fortbewegung kann der Fahrer den Tieren unter Aufwendung vom 1 Aktion einen der folgenden Befehle des Reiterkampfes geben: *Flucht*, *Klammergriff*, *Mächtiger Schlag*, *Niederreiten*, *Sichelangriff*, *Trampeln* und *Überrennen* (vorausgesetzt, das Reittier kann die entsprechenden Sonderfertigkeiten ausführen; Ausnahme sind hier *Flucht* und der *Sichelangriff* – für diesen benötigt nur der Reiter eine SF, siehe Seite 167). Dazu ist eine gelungene Probe auf *Fahrzeuge (Kampfmanöver)* notwendig. Misslingt die Probe, wird der Befehl nicht ausgeführt, der Fahrer erleidet aber keine

weiterführenden Konsequenzen. Sind die Zugtiere hintereinander gespannt, können nur jene in der vordersten Reihe Kampfbefehle ausführen.

- **Sichelangriff:** Nur mit Streitwagen einsetzbar ist der Sichelangriff, bei dem nahestehenden Wesen Schaden zugefügt wird. Seine Durchführung erfordert es, dass sich die Zugtiere im *Galopp* befinden und das Gefährt mit Sicheln ausgestattet ist. Gelingt die Probe auf *Fahrzeuge (Kampfmanöver)*, bewegt sich der Streitwagen mit voller GS vorwärts. Alle Gegner, die sich maximal einen halben Schritt neben seiner Bahn befinden, erhalten jeweils eine Attacke, die 1W6+2 TP zuzüglich GS/2 anrichtet und nur mit einer gelungenen Probe auf Ausweichen abgewendet werden kann. Die Sichel können abhängig von den jeweiligen Umständen auch solchen Personen Schaden zufügen, die nicht gezielt angegriffen werden. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn sich der Streitwagen durch eine enge Passage oder eine dichtgedrängte Menge bewegt.
- *Lanzenangriffe* sind von einem Streitwagen aus nicht möglich.
- Der Streitwagenfahrer verwendet zur Initiative-Bestimmung den niedrigsten INI-Basiswert der Zugtiere. Die Mitfahrenden greifen hingegen auf ihren eigenen INI-Basiswert zurück.
- Der Insasse eines Streitwagens befindet sich gegenüber Fußkämpfer in einer vorteilhaften Position.

- Auf einem Streitwagen mitfahrende Fernkämpfer müssen die Einschränkungen des Fernkampfes zu Pferd (siehe **Regelwerk** Seite 242) hinnehmen. Die Erschwernisse durch die Bewegung des Reiters sind aber nur halbiert (siehe Tabelle **Modifikatoren vom Streitwagen**).
- Paraden sind von einem Streitwagen aus wie gewohnt möglich, das Ausweichen ist jedoch um 2 erschwert, es sei denn, man springt vom Streitwagen herunter. In diesem Fall kann die Erschwernis ignoriert werden.
- Im Fall von Passierschlägen können Fußkämpfer nur das Reittier oder den Wagen angreifen, nicht aber den Wagenlenker oder Mitfahrer.
- Werden auf einem Streitwagen befindliche Personen Ziel eines Fernkampfangriffs, wird ihre Größekategorie aufgrund der vorhandenen Deckung um 1 Stufe gesenkt, wenn der Angriff von vorn oder von der Seite erfolgt.

Modifikatoren vom Streitwagen

Streitwagen steht	+/-0 auf FK
Tier/e im Schritt	-2 auf FK
Tier/e im Trab	fast unmöglich (nur Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier/2 im Galopp	-4 auf FK

Turnier-Regeln

Gelegentlich kommt es vor, dass Helden ein Turnier besuchen. Für einen Aventurier ist ein Turnier ein aufregendes Erlebnis, schließlich versammeln sich hier der Adel und die Mächtigen der Region. Es gibt bei solchen Veranstaltungen gute Gelegenheiten für phexgefällige Abenteurer etwas Wertvolles zu stehlen, sich etwas auf den Märkten des Turniers zu kaufen, oder als Zuschauer die Ritter für ihr Kampfgeschick zu bewundern.

Es kann jedoch durchaus vorkommen, dass unter den Helden selbst Turnierteilnehmer sind. Sei es, weil sie am Bogenschießen teilnehmen oder an der Königsdisziplin, dem Lanzengang.

Der vorliegende Abschnitt wird die einzelnen Turnierdisziplinen genauer vorstellen, ebenso beispielhafte Preise, einen Turnierkalender und exemplarische Gegner.

Teilnehmer

Turniere haben sich im Laufe der Zeit zu einem regelmäßigen Zeitvertreib für Ritter und den Adel entwickelt. Es gibt Ritter, die das ganze Jahr über von Turnier zu Turnier ziehen, und neben Ruhm und Ehre vor allem hinter den Preisgeldern her sind. Denn das Turnier kann, wenn man gut ist, ein einträgliches Geschäft sein. Diese Ritter werden gemeinhin als Turnierreiter bezeichnet.

Allerdings sind sie nicht die einzigen, die an einem Turnier teilnehmen dürfen. Einige Wettbewerbe sind auch für das gemeine Volk zugelassen.

Turnierdauer

In der Regel dauert ein Turnier vier Tage, aber es gibt auch Turniere wie das große Kaiserturnier in Gareth, die noch länger gehen. Kaum ein Turnier dauert weniger als zwei Tage. Meistens hängt die Zahl der Tage von der Größe der Veranstaltung ab. Je mehr Ritter erscheinen und je mehr Disziplinen es gibt, desto länger ist ein Turnier. Der Tag beginnt nach Sonnenaufgang durch ein Fanfaren-signal. Die Wettbewerbe starten etwa eine Stunde später, genug Zeit für die Teilnehmer des Turniers sich vorzubereiten und für die Zuschauer, um sich zur Wiese zu begeben. Mittags gibt es üblicherweise eine Pause. Abends versammelt sich der Adel in einem großen Festzelt oder im Rittersaal der Burg und feiert den Turniertag mit Speis' und Trank. Außerhalb findet meist bis in die Nachtstunden ein großes Volksfest statt.

Austragungsort

Ein Turnier wird meistens außerhalb von Stadt oder Burg ausgetragen. Als Austragungsort wird eine Fest- oder Kampfwiese verwendet.

Auf dem Turnierfeld bauen die angereichten Adligen ihre Zelte auf (wobei angemerkt sei, dass nicht jeder Adlige in einem Zelt schläft; viele Ritter bevorzugen eine gemütliche Herberge). Am Rand des Kampfplatzes gibt es meistens eine Tribüne, wo die Zuschauer sitzen oder stehen können, um dem Geschehen zu folgen.

Anmeldung

Es hängt vom Stand einer Person ab, in welcher Disziplin sie antreten darf. Aufgabe des Turniermarschalls und seiner Bediensteten ist es, die Teilnehmer der einzelnen Wettbewerbe zu notieren, bei den ritterlichen Disziplinen zu überprüfen, ob die Teilnehmer befugt sind, daran teilzunehmen, in dem sie die Wappenrolle und die heraldischen Dokumente konsultieren, und alle eventuell aufkommenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen zu beantworten.



Jeder muss sich verbindlich für die Disziplinen anmelden, an denen er teilnehmen möchte, bei Freien und Bürgern wird meist nur der Rufname aufgenommen, bei Wettkämpfen wie der Tjoste oder dem Kampf mit Schwert und Schild wird genauer kontrolliert, ob man überhaupt die Zugangserlaubnis besitzt. Danach wird häufig das Familienbanner an den Rändern des Turnierfelds aufgezogen. Manchmal dürfen die Teilnehmer der Tjoste einen Gegner auswählen, was für gewöhnlich dadurch geschieht, dass ein Herausforderer mit der Lanze auf das Wappen seines ausgewählten Kontrahenten schlägt.

Alle Waffen werden durch die Bediensteten des Turniermarschalls geprüft und für tauglich oder anstößig befunden. Ritter, die ohne passende Rüstung oder ein Streitross erscheinen (oder keine entsprechenden Waffen vorweisen können), erhalten bei der Anmeldung häufig die Chance, sich gegen eine Gebühr alle fehlenden Ausrüstungsgegenstände zu leihen. Die einzelnen Disziplinen erfordern zudem meistens eine Gebühr, die der Teilnehmer vor Beginn bezahlen muss.

Turnierdisziplinen

Auf jedem Turnier werden unterschiedliche Disziplinen angeboten, an denen man teilnehmen kann. Bei großen Turnieren werden viele unterschiedliche Disziplinen angeboten, bei kleinen und regionalen Turnieren sind es hingegen oft nur zwei bis drei.

Bei kaum einem Turnier wird jedoch auf die Tjoste verzichtet, die als eine besonders angesehene Disziplin gilt. Nachfolgend sind die bekanntesten Disziplinen aufgeführt, aber in mancher Ortschaft mag es noch weitere geben, etwa Baumstammwerfen oder Straußenreiten.

- Bogenschießen und Axtwerfen
- Buhurt
- Ringstechen
- Schildstechen
- Streitwagenfahren
- Tjoste
- Zweikampf (mit Einhandwaffe und Schild oder zweihändigen Waffen)

Bogenschießen und Axtwerfen

Die Fernkampfdisziplinen sind beliebte Wettbewerbe für Bürger und Freie. Adlige nehmen nur selten daran teil, da sie sich auf die angeseheneren Disziplinen konzentrieren. Dennoch kann man als geschickter Bogenschütze Ruhm und Ehre erlangen, vor allem, wenn es einem gelingt, mit allen Pfeile ins Schwarze zu treffen. Das Axtwerfen steht in seiner Bedeutung noch unter dem Bogenschießen und zieht vor allem die ärmeren Schichten an. Armbrüste kommen bei Turnieren fast nie zum Einsatz, da sie als unrundrianisch gelten.

Teilnehmer: keine Einschränkung

Voraussetzungen: Bogen bzw. Wurfaxt

Teilnahmegebühr: 1 Dukat

Bogenschießen und Axtwerfen in Regeln

- Bei Schuss- und Wurf-Wettbewerben wird auf den FK-Wert von Bögen oder Wurfwaffen gewürfelt, je nach Art des Wettbewerbs.
- Der Wurf wird wie üblich durch die Entfernung und die Größe des Ziels modifiziert. Es gibt 3 Durchgänge mit je 3 Schüssen/Würfen. In jedem Durchgang befinden sich die Zielscheiben in einer der drei Reichweitenkategorien der entsprechenden Waffe, und nach jedem Durchgang werden sie eine Kategorie weiter weggestellt (nah/mittel/weit). Die Zielscheibe gilt als kleines Ziel. Wird die Mitte anvisiert, so ist dies ein winziges Ziel.
- Jeder Treffer zählt 1 Punkt. Wurde auf die Mitte gezielt und getroffen, gibt es 2 Punkte. Ein Kritischer Erfolg ergibt immer 1 Extrapunkt.
- Haben alle ihre Würfe ausgeführt, werden die Zielscheiben in die nächstgrößere Reichweite verlegt.
- Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Sollte es am Ende Punktgleichheit geben, kommt es auf die Turniervorgabe an, was geschieht. Bei einigen Turnieren gibt es ein Unentschieden, bei anderen wird solange weitergeworfen, bis ein Mitspieler das Ziel verfehlt.

Buhurt

Beim Buhurt geht es darum, die gegnerischen Reiter vom Pferd zu stoßen oder ihre Helmzier zu zerschlagen. Die Reiter haben sich im Vorfeld zu zwei gleich großen Gruppen zusammengetan oder wurden vom Turniarmarschall eingeteilt. Die beiden Mannschaften schlagen mit Turnierschwertern auf eine hölzerne Markierung am Helm des Gegners ein, bis diese zerbricht und der Reiter somit ausscheidet. Gleiches gilt, wenn er vom Pferd fällt. Der Buhurt bildet bei Turnieren in der Regel den Abschluss des Turniers.

Teilnehmer: Turnierritter (Vorteil Adel mindestens I), Kriegerbrief oder sehr guter Leumund (z.B. als Held bekannt), Knappen

Voraussetzungen: Pferd, Platten- oder Turnierrüstung, Turnierschwert, Helm

Teilnahmegebühr: 5 Dukaten

Buhurt in Regeln

- Der Buhurt folgt den Regeln des Reiterkampfes. Er wird in vielen Teilen Aventuriens mit einem Turnierschwert ausgeführt.
- Das Turnierschwert kann bei Angriffen im Buhurt nicht zerbrechen.
- Um das Ziel am Helm zu treffen, ist eine AT erschwert um 8 notwendig. Die Helmzier weist 4 Strukturpunkte auf.
- Man kann einem solchen Angriff wie üblich ausweichen oder ihn parieren.
- Wird der Reiter mit dem Turnierschwert getroffen, so erleidet er ganz regulär Schaden. Wird bei den TP eine 4-6 auf dem W6 gewürfelt, muss der Reiter eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

- Wessen Helmzier zerstört wurde oder wer vom Pferd fällt, scheidet aus.
- Treffer gegen das Pferd gelten als unrondrianisch und werden manchmal mit Disqualifikation bestraft. Treffer gegen den Reiter, die nicht auf die Helmzier zielen, werden meistens akzeptiert, gelten aber als nicht sonderlich rondrianisch.
- Der Wettbewerb endet, wenn nur noch eine Seite übrig ist.

Ringstechen

Das Ringstechen ist bei den Zuschauern beliebt, gehört aber zu den weniger edlen Disziplinen, sodass viele Ritter sie nur zum Aufwärmen für die Tjoste nutzen. Beim Ringstechen geht es darum, mit dem Pferd an einer Reihe von hängenden oder befestigten Ringen vorbeizureiten und möglichst viele von ihnen aufzuspießen.

Teilnehmer: keine Einschränkung

Voraussetzungen: Pferd, Lanze

Teilnahmegebühr: 2 Dukaten

Ringstechen in Regeln

- Dieser Wettkampf wird durch Proben auf AT der Kampftechnik Lanzen abgehandelt.
- In 3 aufeinander folgenden Durchgängen treten die Reiter nacheinander an. Sie können Punkte ansammeln, indem sie Ringe auf ihre Lanze auffädeln. Die Hälfte der Teilnehmer mit den meisten Punkten erreicht den nächsten Durchgang.
- Ein Wettkampf hat üblicherweise 3 solcher Durchgänge und ein Finale, ausgetragen über zwei Tage. Nach einem Durchgang fängt die Punktezahl von neuem an.
- Der Reiter kann pro Durchgang dreimal versuchen, einen der Ringe aufzuspießen. Die einfachsten Ringe zählen 1, die mittelschweren 2 und die ganz schweren 3 Punkte. Um sie zu erwischen, ist die Attacke um 0/-2/-4 erschwert (von leichten Ringen zu schwereren Ringen). Gelingt dies nicht, wird der Versuch mit 0 Punkten gewertet.
- Derjenige mit den meisten Punkten im Finale gewinnt. Sollte am Ende Punktgleichheit herrschen, kommt es auf die Turniervorgabe an, was geschieht. Bei einigen Turnieren gibt es Unentschieden, bei anderen folgen weitere Durchgänge, bis sich ein Teilnehmer absetzen kann.

Schildstechen

Beim Schildstechen tritt der Reiter gegen eine hölzerne Figur an, die sich nach einem Schildtreffer um die eigene Achse dreht und mit einem Morgenstern nach dem Angreifer schwingt. Trifft der Angreifer den Holzreiter, muss er sich vor dessen Bewegung in Acht nehmen, sonst droht er, getroffen und vom Pferd gestoßen zu werden. Das Schildstechen gilt vor allem als Übung, hier wird selten ein Sieger ermittelt, sondern es geht vor allem darum, sich zu beweisen und sich nicht zu blamieren.

Teilnehmer: keine Einschränkung

Voraussetzungen: Pferd, Lanze

Teilnahmegebühr: 2 Dukaten

Schildstechen in Regeln

- Diese Disziplin kennt keinen Sieger und dient hauptsächlich der Profilierung von Rittern vor dem Turnier, denn hier wird bereits um die Gunst des Publikums gebuhlt. Aber auch Knappen und Gemeine wollen sich häufig im Schildstechen beweisen.
- Der Angriff auf den Schild eines hölzernen Ritters („Holzalrik“) wird mit einer Probe auf AT der Kampftechnik Lanzen abgehandelt.
- Hat man erfolgreich getroffen, muss man dem sich drehenden Ziel mit einer Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* ausweichen. Bei Misslingen erleidet man 1W6+2 TP und stürzt vom Pferd (siehe **Regelwerk** Seite 340).
- Hat ein Ritter erfolgreich am Schildstechen teilgenommen, so kann er in der Tjoste Höhergestellte besser herausfordern. Für die Probe auf *Etikette (Benahmen)* erhält er bei der Teilprobe auf CH einen Bonus von +1.
- Verfehlt er hingegen mit seiner Lanzen-Attacke oder wird er vom Holzalrik getroffen, so ist die gesamte Probe auf *Etikette (Benahmen)* zum Fordern in der Tjoste um 1 erschwert.

Streitwagenfahren

Das Streitwagenfahren ist eine seltene Disziplin, die meistens nur in Arenen stattfindet. Durch die Seltenheit und die oftmals spektakulären Unfälle der Fahrer zieht ein Streitwagenrennen fast jeden Zuschauer in seinen Bann. Zudem gibt es keine Einschränkungen, auch Bürger dürfen mitfahren, solange sie die Voraussetzungen erfüllen.

Der Sichelwagen ist bei einigen Turnieren verboten, bei anderen hingegen zulässig. Es geht jedoch nicht darum, das gegnerische Fahrzeug zu zerstören, sondern als erster über die Ziellinie zu gelangen. In einigen Regionen werden Streitwagenrennen auf einer geraden Strecke ohne Arena ausgetragen.

Teilnehmer: keine Einschränkung

Voraussetzungen: Streitwagen und Pferde

Teilnahmegebühr: 10 Dukaten

Streitwagenfahren in Regeln

- Zunächst muss die Rundenanzahl festgelegt werden (meist 12 Runden).
- Jede Runde steht für eine Aktion, die ein Fahrer durchführen kann.
- Die Reihenfolge wird nach dem Start durch eine Probe auf *Fahrzeuge (Wettrennen)* angegeben. Der Fahrer mit der höchsten QS ist vorne, der mit zweithöchsten zweiter usw. Bei Gleichstand ist man auf der gleichen Position. Die Punkte aus dieser Probe werden über die Runden hinweg weiter angesammelt (wie bei einer Sammelprobe).

• Während des Rennens können Manöver ausgeführt werden, beispielsweise ein Sichelangriff (siehe Seite 167).

• Zusätzlich können die Fahrer noch folgende zwei Befehle ausführen: Rammen und Überholen.

• Überholen wird immer dann notwendig, wenn ein Fahrer an einem anderen vorbeiziehen will. Der führende Fahrer kann nämlich den Weg blockieren.

Überholen kann nur eingesetzt werden, wenn man sich 1 QS hinter dem zu überholenden Fahrzeug befindet oder auf gleicher Position ist. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Fahrzeuge (Wettrennen)* notwendig. Gelingt die Probe, so konnte der Gegner überholt werden und man befindet sich 1 QS vor ihm.

Überholen ist immer notwendig, um einen Gegner zu überholen, außer beim Start.

• Rammen funktioniert wie ein Sichelangriff, richtet aber 2W6+6 TP an der Struktur des gegnerischen Fahrzeugs an und erschwert die nächste Probe auf *Fahrzeuge* um 1. Um einen Rammangriff einzusetzen, ist eine Probe auf *Fahrzeuge (Kampfmanöver)* notwendig. Bei Misslingen erleidet das Fahrzeug des Angreifers 1W6+2 TP gegen die Struktur.

• Muss eine Probe gegen ein Fahrzeug mit höherer GS als das eigene abgelegt werden, erschwert dies die Probe um 1 bis 3 Punkte nach Maßgabe des Meisters.

• Werden die Strukturpunkte eines Streitwagens auf die Hälfte reduziert, muss der Fahrer eine Probe auf *Fahrzeuge (Wettrennen)* erschwert um 2 bestehen, ansonsten scheidet er aus, da das Fahrzeug fahruntüchtig ist.

• Ein erfolgreicher Angriff mit Sichelangriff erfordert ebenfalls eine solche Probe. Sollten auf einer Seite alle Räder zerstört worden sein, scheidet der Streitwagen sofort aus.

• Ein Patzer bei einer Probe sorgt für einen Unfall. Der Streitwagen scheidet aus dem Rennen aus.

• Wer am Ende der 12. Runde vorn liegt, gewinnt.

Tjoste

Die Tjoste ist die Königsdisziplin des Turniers. Zwei Reiter treten mit Lanzen gegeneinander an und versuchen sich im Vorbeireiten zu treffen. Für die erste Turnierreunde wird per Los entschieden, wer als Herausforderer (Reizer) und wer als Gegner (Trutzer) auftritt. So bilden sich die ersten Tjostpaarungen. Sie reiten einen oder mehrere Durchgänge, bis einer der beiden vom Pferd gestoßen wird und ausscheidet. Danach ergeben sich die Forderungen aus einem komplizierten Geflecht aus Stand, dem Vorhandensein von Fehden, bisherigen Siegen, deren Leichtigkeit oder Heldenhaftigkeit.

Teilnehmer: Turnierritter (Vorteil Adel mindestens I), Kriegerbrief oder sehr guter Leumund (z.B. als Held bekannt)

Voraussetzungen: Pferd, Platten- oder Turnierrüstung (in Weiden sind auch Kettenrüstungen erlaubt), Schild und Turnierlanzen; Sonderfertigkeit Berittener Kampf, Lanzengang

Teilnahmegebühr: 20 Dukaten

Die Tjoste in Regeln

- Regeltechnisch folgt die Tjoste dem Reiterkampf (siehe **Regelwerk** Seite 239 ff.). Teilnehmer müssen über das Manöver *Lanzenangriff* und damit auch über *Berittener Kampf* verfügen.
- Eine Probe auf *Etikette (Benehmen)* entscheidet, ob es dem Helden gelingt, erfolgreich einen Höhergestellten zu fordern. Dazu muss eine QS mehr erreicht werden, als die zweifache Differenz der Stufe des Sozialen Standes des Herausgeforderten beträgt (siehe **Regelwerk** Seite 338). Ranggleiche oder Gegner mit niedrigerem Stand kann der Held ohne Probe erfolgreich herausfordern. Bei Misslingen der Probe lassen sich am Turniertag nur Gegner finden, die einen niedrigeren Sozialen Stand aufweisen.
- Die Initiative der Reittiere bestimmt, welcher Spieler zuerst für den Angriff würfelt. Während des Lanzengangs treffen die Gegner aber gleichzeitig aufeinander.
- Es ist keine Probe auf *Reiten* notwendig, um anzulopplieren und die Pferde aufeinander zu lenken.
- Der Tjoster mit der höheren INI der Pferde würfelt eine AT auf die Kampftechnik Lanzen.
- Bei Misslingen der Probe verfehlt der Angreifer seinen Gegner bzw. der Treffer hat keine Auswirkungen.
- Bei Gelingen der Attacke kann der Getroffene eine Parade mit dem Schild ausführen. Ist sie erfolgreich, reduziert sie den Schaden des Treffers auf die Hälfte der SP.
- Beide Teilnehmer nutzen eine Turnierlanze, mit der ein Treffer 1W6+8 TP verursacht. Alle Modifikatoren, die den Schaden beeinflussen, sind bereits eingerechnet.
- Ein getroffener Reiter muss eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um die SP x 2 bestehen, um sich im Sattel halten zu können. Bei Misslingen stürzt er vom Pferd. Die Erde ist weich, sodass die TP

bei Stürzen um 2 verringert sind (siehe **Regelwerk** Seite 340).

- Bei einem Treffer mit einer Turnierlanze erhält der Reiter durch die Wucht des Aufpralls zudem eine Stufe *Betäubung*. Durch die QS der vorhergehenden Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* kann die Dauer der *Betäubung* reduziert werden. Ein Tjostdurchgang dauert etwa 30 Sekunden. Wie lange eine Pause zwischen zwei Durchgängen ist, kommt auf die Verfassung der Reiter an. Manchmal geht es sofort weiter, manchmal dauert es noch ein paar Augenblicke, die dazu genutzt werden, zerbrochene Lanzen zu ersetzen oder Verletzungen zu überprüfen. Mehr als weitere 30 Sekunden gewährt der Turnierrichter aber nicht. Dauert es länger, wird der für die Verzögerung verantwortliche Teilnehmer disqualifiziert.

Qualitätsstufe	Dauer der Betäubung
QS 1	3 Stunden
QS 2	30 Minuten
QS 3	3 Minuten
QS 4	60 Sekunden
QS 5	10 Sekunden
QS 6	1 Kampfrunde

- Die Turnierlanze zerbricht bei 11 oder mehr TP. Für einen Fortgang des Kampfes wird eine neue Turnierlanze gebraucht. Die Kosten betragen 30 Silbertaler pro Lanze.
- Um sich bei Turnieren vor den Lanzen zu schützen, gibt es spezielle, maßangefertigte Turnierrüstungen. Sie besitzen einen RS von 8 und eine BE von 5. Die Kosten einer solchen Turnierrüstung betragen mindestens 3.000 Silbertaler.
- Der Teilnehmer mit der niedrigeren INI verfährt wie sein Kontrahent.



- Die Angriffe erfolgen zeitgleich, es kann also passieren, dass beide Kämpfer getroffen werden und vom Pferd stürzen.
- Die Durchgänge werden wiederholt, bis einer der Reiter vom Pferd stürzt, *Handlungsunfähig* ist oder aufgibt.
- Sieger einer Begegnung ist der Ritter, der am längsten im Sattel bleibt. Bei einem Unentschieden wird der Durchgang in der Regel wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Zweikämpfe

Zweikämpfe mit einhändigen oder zweihändigen Waffen sind beim Publikum ähnlich beliebt, stehen beim Ansehen im Adel dennoch unter der Tjoste. Dies mag daran liegen, dass bei diesen Disziplinen viele Nichtadlige antreten und deshalb die Zweikampfdisziplinen nicht mehr so elitär sind wie die Tjoste.

Gekämpft wird um Punkte bei Treffern. Die Waffen sind in der Regel aber nicht scharf, sodass vor allem Blutergrüsse und Prellungen entstehen, selten aber ein solcher Kampf einen tödlichen Ausgang nimmt.

Teilnehmer: Zweikampf mit Einhandwaffe und Schild: Adlige (Vorteil Adel mindestens 1); Zweikampf mit Waffen zu zwei Händen: Adlige (Vorteil Adel mindestens 1), Kriegerbrief, Waffenknecht eines Adligen oder sehr guter Leumund (z. B. als Held bekannt)

Voraussetzungen: entsprechende Waffe und eventuell ein Schild; einige Turniere lassen nur bestimmte Waffen zu

Teilnahmegebühr: 5 Dukaten

Zweikämpfe in Regeln

- Führe den Kampf nach den üblichen Kampfregeln durch.
- Das Turnierschwert verursacht 1W6+1 TP (Kampftechnik Schwerter, Schadensschwelle GE/KK 16, AT/PA-Modifikator 0/0, RW mittel). Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht es, was einen Wechsel der Waffe erforderlich macht und dem Gegner 1 Punkt einbringt. Pro unverteidigtem Treffer erzielt man 1 Punkt.
- Wer beim einhändigen Kampf zuerst 5 Punkte erzielt, gewinnt den Kampf.
- Beim zweihändigen Waffengang werden ebenfalls stumpfe Waffen verwendet, meist ein Turnierzweihänder (1W6+3 TP, Kampftechnik Zweihandschwerter, Schadensschwelle GE/KK 16, AT/PA-Modifikator 0/-2, RW mittel). Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht die Klinge, was einen Wechsel der Waffe erfordert und dem Gegner 1 Punkt einbringt. Pro unverteidigtem Treffer erzielt man 1 Punkt.
- Wer beim Zweikampf mit Zweihandwaffen zuerst 3 Punkte erzielt, gewinnt den Kampf.

Turnierpreise

Üblicherweise gibt es neben Ruhm und Ehre noch einen Grund, bei einem Turnier anzutreten: Siegerpreise. Bei einigen Turnieren gibt es neben dem Preis für den Sieger einer Disziplin auch für den Zweit- und/oder Drittplatzierten Preise. In einigen Fällen gibt es Punkte für die einzelnen Disziplinen, damit ein Gesamtsieger des Turniers bestimmt werden kann, der einen Hauptpreis gewinnt. Preise sollten sich zwischen 50 und 200 Dukaten bewegen.

Hier einige Beispiele, was die Helden auf einem Turnier gewinnen können.

- ein mit Edelsteinen verzierter Großschild (Wert: 120 Dukaten)
- ein ausgebildeter Sturmfalke (Wert: 150 Dukaten)
- ein prunkvolles Zelt mit den heraldischen Symbolen des Turnierausrichters (Wert 100 Dukaten)
- ein wertvoller Wandteppich, der sich einst im Besitz des Rondraheiligen Leomar von Baburin befunden haben soll (Wert: 80 Dukaten)
- ein ausgebildeter Gepard (Wert: 200 Dukaten)
- ein gut verarbeitetes und mit Smaragden verziertes Langschwert (Wert: 150 Dukaten)

Turnier nach Pervalschen Regeln

Benannt nach einem berüchtigten Herrscher des Mittelreiches, Kaiser Perval, gibt es noch eine Form des Turniers, bei dem die Regeln zum Schutz des Gegners nicht gelten. Bei einem Turnier nach Pervalschen Regeln werden keine Turnierwaffen verwendet, sondern echte, scharfe Waffen. Die übrigen Regeln bleiben erhalten, doch kommt es unter diesen Umständen häufiger zum Tod eines Teilnehmers.

Der aventurische Turnierkalender

Im Horas- und Mittelreich gibt es einen eigenen Turnierkalender, der alle Turniere aufführt, sodass ein Turnierritter genau weiß, wann er wo zu erscheinen hat. Der Kalender wird meist zusätzlich mit den Daten von Turnieren aus anderen Ländern versehen, denn auch dort gibt es Veranstaltungen, für die es sich lohnt, eine weite Reise auf sich zu nehmen. In den Wintermonaten Boron bis Firun pausiert die Turniersaison, da wegen Kälte, Eis und Schnee die Reisen für Turnierritter und Händler zu mühselig sind.

Der nachfolgende Turnierkalender enthält längst nicht alle Turniere, die regelmäßig in Aventurien ausgetragen werden, aber er führt die größten und wichtigsten aktuellen Turniere auf. Viele Turniere finden nur unregelmäßig statt, vor allem dann, wenn der Grundherr es sich leisten kann und einen Grund hat, ein Turnier zu veranstalten, beispielsweise, weil es die Hochzeit seines Erben würdig zu feiern gilt.

Turnierkalender

Turnierort	Beschreibung	Datum
Belhanka	Zu Turnierbeginn wird der Unabhängigkeitstag der Stadt gefeiert.	19. bis 25. Tsa
Lowangen	eine Woche lang bis zum letzten Rohalstag Markt und Spiele in Lowangen, seit 500 Jahren, Bogenschießen, Balkenstoßen, querfeldein Pferderennen, keine klassischen Disziplinen, gleichzeitig einwöchiger Markt, Versteigerung, Freibier und Siegerehrung am letzten Tag des Phex	Ende Phex
Havena	klassisches, mittelreichisches Turnier	letzter Erdstag des Peraine-Monats bis zum folgenden Praiostag
Eslamsgrund	Eröffnung der garetischen Turniersaison.	1. Ingerimm
Gratenfels	Der Bogenschusswettbewerb gilt als besonders traditionsreich, am zweiten Praiostag Schützenfest zu Gratenfels: entwickelte sich vom reinen Bogenschusswettbewerb zum bedeutenden Turnier, das vom Erdstag bis zum Praiostag geht	Mitte Ingerimm
Ferdok	Ferdoker Lanzen: Tjoste und Ringstechen zwischen den Lanzerinnen des Fürsten, anschließend Gestampfe zwischen den Lanzerinnen und anderen Teilnehmern	Anfang Rahja, erster Markttag und Praiostag
Ragath	Turniertheater	Mitte Rahja, zweiter Markttag und Praiostag
Gareth	Kaiserturnier mit großem Volksfest	1. bis 8. Praios
Reichsforst	Grafenturnier	Mitte Praios, dritter Markttag und Praiostag
Abagund	Feenreiten zu Abagund, jeweils vor dem Gut des Vorjahressiegers	Ende Praios, letzter Markttag und Praiostag
Bomed	Ritterturnier um die Goldene Lanze	3. bis 4. Rondra
Neetha	Das Rennen um Thalionmels Rock	10. Rondra
Baburin	Ritterturnier in Baburin, traditionelle Wettkämpfe und Pferderennen, Tjoste, Ringstechen, Handwaffen, Bogen- und Armbrustschießen	12. bis 14. Rondra
Nostria	Ritterturnier in Nostria, nur Tjoste, Ringstechen und Handwaffen	13. bis 14. Rondra
Andergast	Ritterturnier und Königsball in Andergast, nur Tjoste, Ringstechen und Handwaffen	14. Rondra
Trallop	Herzogenturney zu Trallop: großes Gestampfe, traditionelle Bärenhatz	15. Rondra
Perricum	Heilige Zwölfgöttertjoste zu Perricum: nur alle zwölf Jahre (997, 1009, 1021, 1033 (verschoben auf 1037), jeweils BF)	15. bis 16. Rondra
Diverse Orte	Tag des Hl. Leomar, Streitwagenrennen in allen größeren Arenen	22. Rondra
Rivilauken	Festenländisches Gesteck: Turnier von Rivilauken	Ende Rondra, letzter Markttag und Praiostag
Arinken	Banquirische Turney: für eine Woche, bedeutendes Ritterturnier	Anfang Efferd, ab dem ersten Rondratag
Burg Draustein	Treffen der Besten auf Burg Draustein, nur Albernier	Mitte Efferd, am dritten Praiostag
Elenvina	Herzogenturnier	Anfang Travia, am ersten Rondratag
Angbar	Großes Turnier zu Angbar: anlässlich des Geburtstages Fürst Blasius' vom Eberstamm	15. Travia
Winterpause	im Boron, Hesinde und Firun	

Typische Turniergegner

Die weiter unten aufgeführten Werte stellen typische aventurische Turnierritter und andere Gegner dar, auf die die Helden während eines Turniers treffen können. Um den Schwierigkeitsgrad für Helden differenzierter zu gestalten, sind die Gegner in drei unterschiedlichen Erfahrungsgraden gelistet (erfahren, kompetent, meisterlich).

Ritter(in) (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/14/15 KL 12/12/12 IN 13/14/15 CH 12/12/12

FF 11/11/11 GE 13/14/15 KO 14/15/16 KK 14/15/16

LeP 33/36/39 AsP – KaP – INI 11/12/13+1W6

SK 1/2/2 ZK 2/3/3 AW 5/5/6 GS 8

Langschwert: AT 11/13/15 PA 6/7/8 TP 1W6+4/
1W6+4/1W6+5 RW mittel

Turnierschwert: AT 11/13/15 PA 6/7/8 TP 1W6+1/
1W6+1/1W6+1 RW mittel

Zweihänder: AT 11/13/15 PA 3/4/5 TP 2W6+4/
2W6+4/2W6+5 RW mittel

Turnierlanze: AT 11 TP 1W6+8 RW mittel

RS/BE 6/2 (in den Werten berücksichtigt) oder 8/4
(entsprechend noch GS, INI, AW, AT und PA –2)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 6/8/10, Kraftakt 7/9/11, Reiten 10/12/14, Selbstbeherrschung 10/12/14, Sinnesschärfe 5/7/9, Verbergen 0/0/0, Einschüchtern 5/7/9, Willenskraft 3/5/7

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Aufgabe beim Verlust von 25 % der LeP

Bogenschützen und Axtwerfer

(erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 12/13/14 KL 12/12/12 IN 13/14/15 CH 12/12/12

FF 13/14/15 GE 13/14/15 KO 12/13/14 KK 13/14/15

LeP 29/32/35 AsP – KaP – INI 13/14/15+1W6

SK 1/2/2 ZK 1/2/2 AW 7/7/8 GS 8

Kurzbogen FK 11/13/15 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Langbogen FK 11/13/15 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/100/160
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss I

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 6/8/10, Kraftakt 7/9/11, Selbstbeherrschung 8/10/12, Sinnesschärfe 8/11/14, Verbergen 3/5/7, Einschüchtern 2/5/7, Willenskraft 3/5/7

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Streitwagenfahrer(in)

(erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 12/13/14 KL 12/12/12 IN 12/12/12 CH 13/14/15

FF 13/14/15 GE 13/14/15 KO 13/14/15 KK 12/13/14

LeP 31/36/39 AsP – KaP – INI 13/14/15+1W6

SK 1/1/2 ZK 1/2/2 AW 7/7/8 GS 8

Kurzbogen FK 11/13/15 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Wurfspeer FK 11/13/15 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Berittener Kampf

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 6/8/10, Kraftakt 6/8/10, Reiten 10/12/14, Selbstbeherrschung 8/10/12, Sinnesschärfe 6/8/10, Verbergen 3/5/7, Einschüchtern 2/5/7, Willenskraft 3/5/7

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 25 % der LeP



Kampfstile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampfsonderfertigkeiten.



Bei einem Kampfstil handelt es sich um eine spezielle Sonderfertigkeit, die es einem kämpfenden Helden erlaubt, besondere Angriffe und Verteidigungen auszuführen. Kampfstile stehen nicht jedem Helden frei zur Verfügung, sondern sind mit der Ausbildung an einer bestimmten Kriegerakademie, einer Schwertmeisterschule oder einem persönlichen Lehrmeister verbunden.

Wir stellen an dieser Stelle die Kampfstile der vorgestellten Kriegerakademien und Schwertgesellschaften vor sowie Beispiele für Rondrageweihete, Ritter und Zwergenkämpfer. Dabei handelt es sich nur um eine Auswahl, längst aber nicht um alle Kampfstile.

Durch Kampfstile kann man als Spieler seinen Helden deutlich aus der Masse der übrigen Kämpfer hervorheben. Nicht jeder Soldat oder Söldner verfügt über diese Art von Kampfsonderfertigkeit, sondern ein Held muss dafür einige Jahre den Stil verinnerlicht haben.

Kampfstilsonderfertigkeiten

Jeder Kampfstil wird über eine Kampfstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine reguläre Kampfsonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen, kann nur mit bestimmten Kampftechniken angewandt werden und kostet Abenteurpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Kampfstilsonderfertigkeit erlaubt ein bestimmtes Manöver im Kampf oder verschafft dem Helden einen anderen Vorteil.

Allerdings gibt es auch Unterschiede zu den regulären Kampfsonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige *bewaffnete* Kampfstilsonderfertigkeit und nur über eine *waffenlose* Kampfstilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht erlaubt, dass ein Held z. B. zwei bewaffnete Kampfstilsonderfertigkeiten erwirbt.
- Wer eine Kampfstilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Kampfstil dazugehörige erweiterte Kampfsonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Kampfsonderfertigkeiten können nur erworben werden, wenn man die passende Kampfstilsonderfertigkeit besitzt.

Über die SF Kampfstil-Kombination kann ein Held zwei bewaffnete Kampfstile kombinieren, siehe Seite 153.

Es dauert mehrere Jahre, bis ein Kämpfer den Stil so verinnerlicht hat, dass er die Kampfstilsonderfertigkeit erlernen kann.

- Kampfstilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einer Kriegerakademie, der Schule eines Schwertmeisters oder bei einem Meister des waffenlosen Kampfes.

Die Beschreibungen der einzelnen Kampfstilsonderfertigkeiten findest du unter den Kampfsonderfertigkeiten ab Seite 156.

Beispiel: Geron hat sich entschieden, den waffenlosen Kampfstil Bornländisches Raufen zu erlernen. Er erfüllt die Voraussetzungen, gibt die Abenteurpunkte dafür aus und hat auch einen Lehrmeister dafür gefunden.

Er kann danach noch eine bewaffnete Kampfstilsonderfertigkeit erlernen, da Bornländisches Raufen ein waffenloser Stil ist. Für einen bewaffneten Stil müsste er aber erst ein paar Jahre an der Schule den Stil üben.

Kampfstilarten

Die nachfolgende Beschreibung umfasst zwei Arten von Kampfstilen: bewaffnete und waffenlose Kampfstile:

- Ein bewaffneter Kampfstil unterstützt alle Kampftechniken mit Ausnahme von Raufen und wird in der Regel an Kriegerakademien, in Rondratempeln oder Schwertmeisterschulen unterrichtet.
- Waffenlose Kampfstile werden in der Regel nicht in einer Akademie unterrichtet, sondern von einzelnen Lehrmeistern an ihre Schüler weitergegeben. Sie unterstützen die Kampftechnik Raufen.

Bewaffnete Kampfstile

Adersin-Stil

Kaum ein anderer Schwertmeister-Stil ist so bekannt und berüchtigt wie der Garetische Stil der Familie Adersin. Die Adersins waren die ersten, die das Schwertgesellentum im Mittelreich durchsetzten, auch gegen den Widerstand vieler Krieger. Im Laufe der Jahre veränderte sich der Adersin-Stil und er wird heute mit einer Plattenrüstung und einem Anderthalbhänder ausgeführt. Dabei setzt der Stil einerseits auf Kraft, andererseits auf geschickte Finten und das Binden des Gegners. Trotz der schweren Rüstung sind Adersin-Schwertgesellen gewandte Kämpfer, die die Geschwindigkeit eines Duells immer wieder variieren können.

Baburin-Stil

An der Akademie Keshal Hashinnah in Baburin lernen die Kriegerinnen einen altehrwürdigen Kampfstil. Sie werden in der Kunst des Streitwagenfahrens ausgebildet und dabei müssen sie sowohl die Lenkung des Wagens als auch den Einsatz der Fernkampfwaffen beherrschen,

die vom Streitwagen aus auf Gegner geschleudert werden. In erster Linie ist dies der Wurfspeer, aber auch Kurzbögen kommen zum Einsatz. Selbstverständlich werden Zöglinge ebenfalls im Nahkampf geschult. Hier liegt der Schwerpunkt auf dem Kampf mit dem Khunchomer. Schwerere Waffen werden üblicherweise nicht benutzt. Neben dem Streitwagen wird auch in Strategie und Taktik ausgebildet.

Baliho-Stil

Der an der Akademie von Schwert und Schild zu Baliho vermittelte Kampfstil ähnelt in einigen Belangen der Kampfweise eines Ritters, was im traditionsreichen Weiden nicht verwundert. Ein Balihoer Krieger versteht es, mit Langschwert und Schild umzugehen, eine besondere Phase der Ausbildung bringt ihm aber auch den Einsatz und die Vorteile einer Kriegslanze näher. Der Kampf zu Pferd, egal ob mit der Lanze oder dem Schwert, gehört zum Kampfstil eines Absolventen der Akademie dazu. Eine Besonderheit sind die Streitwagenfahrer. Zwar stellt die Ausbildung auf diesen archaischen Kriegswagen nicht mehr den Schwerpunkt dar, aber noch immer gibt es Zöglinge, die sich darin ausbilden lassen.

Cendrasch-Stil

Unter den Zwergenvölkern haben sich über die Jahrhunderte diverse Kampfstile etabliert. Ein Stil, der von Generation zu Generation weitergegeben wird, ist der des Zwergenkriegers Cendrasch Sohn des Carandrasch. Es ist ein urtümlicher Stil, der in dieser oder ähnlicher Form bei allen Zwergenvölkern verbreitet ist. Der Stil lehrt insbesondere den Umgang mit den klassischen Zwergenwaffen wie dem Felsspalter oder dem Lindwurmschläger, und wie ein Angroschim den Angriffen eines größeren Feinds wie Oger, Tatzelwurm oder Drache am besten entgeht.

Dajin-Stil

Auf der Insel Maraskan unterrichten zahlreiche Schwertmeister, die höchst unterschiedlichen Philosophien anhängen. Allgemein wird der Stil als Buskur-Stil bezeichnet, was aber aufgrund der großen Unterschiede keine Rechtfertigung ist, alle maraskanischen Stile über einen Kamm zu scheren. Meister Dajin bildet seine Schüler beispielsweise in der alten Kunst der fließenden Bewegungen aus, bei der sein Schüler von einer Grundposition aus das Tuzakmesser mit tödlicher Eleganz schwingt und alles zerteilt, was ihm im Wege steht. Der Dajin-Stil ist nicht für die Verteidigung geschaffen, aber man überlässt dem Gegner zumeist den ersten Angriff, um danach mit tödlicher Präzision zurückzuschlagen.

Elenvina-Stil

Von den mittelreichischen Kriegerakademien verkörpert die Schule in Elenvina vermutlich die klassischste

Ausbildung. Die Schüler lernen mit dem Langschwert, dem Streitkolben und dem Schild umzugehen. Auch Reiten gehört zur Ausbildung, wiewohl es nicht den Schwerpunkt bildet. Krieger aus Elenvina verfügen einerseits über eine ansehnliche Auswahl an Angriffsmänövern, andererseits liegt ihre Stärke aber in ihrer Führungsqualität. Sie können andere gut motivieren und sind geborene Anführer.

Fedorino-Stil

Der von dem alten Fechtmeister Fedorino geprägte Kampfstil gilt als Urbild des im Horasreich bevorzugten Kämpfens. Mit dem leichten Rapier und einem Linkhanddolch können die Fedorino-Schwertgesellen es auch mit schwerbewaffneten Gegnern aufnehmen. Mit Manövern wie dem Kreuzblock und dem Todesstoß stehen ihnen sowohl gute Verteidigungsmöglichkeiten als auch Angriffsarten zur Verfügung. Der Stil ist auf Schnelligkeit und Geschick ausgelegt, nicht auf rohe Gewalt. Mit Binden-Manövern arbeiten die Schwertgesellen aus der Verteidigung heraus und überraschen ihre Gegner schließlich, wenn sie an ihnen vorbeiziehen und blitzschnell zuschlagen.

Hylailos-Stil

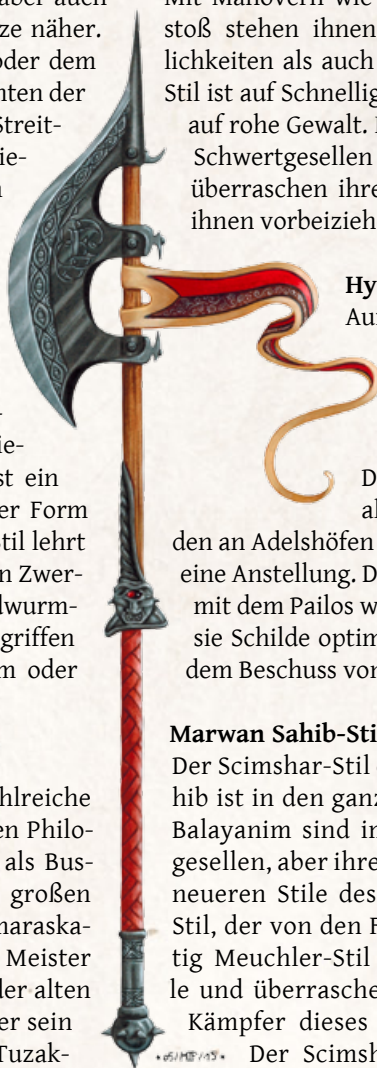
Auf Hylailos werden Krieger im waffenlosen Kampf, dem Umgang mit Pailos und zyklöpäischem Kurzschwert sowie in der Kunst und der Philosophie ausgebildet.

Die Hylailer Krieger werden gerne als Leibwachen eingesetzt und finden an Adelshöfen oder an der Seite eines Kaufmanns eine Anstellung. Die Hylailer beherrschen den Kampf mit dem Pailos wie kein anderer und sie wissen, wie sie Schilde optimal einsetzen, um an einem Strand dem Beschuss von Bogenschützen standzuhalten.

Marwan Sahib-Stil

Der Scimshar-Stil des Balayan-Meisters Marwan Sahib ist in den ganzen Tulamidenlanden gefürchtet. Balayanim sind im Grunde tulamidische Schwertgesellen, aber ihre Tradition ist weitaus älter als die neueren Stile des Horas- und Mittelreichs. Dieser Stil, der von den Feinden Marwans auch missgünstig Meuchler-Stil genannt wird, setzt auf schnelle und überraschende Bewegungen. Deshalb legen Kämpfer dieses Stils auch keine Rüstungen an.

Der Scimshar-Stil nutzt zwei tulamidische Kurzschwerter, die Scimshars, sodass eine Grundvoraussetzung, um Meister Marwans Kampfweise zu beherrschen, der geübte Umgang mit zwei Waffen ist. Für einen ehrenhaften Kämpfer eher ungewöhnlich ist zudem der Einsatz von Wurfdolchen oder -sterne. Gerade in den engen Gassen Fasars ist der Scimshar-Stil von großem Vorteil und für Gegner mit langen Waffen ein Graus.





Mengbilla-Stil

In Mengbilla gibt es eine Kriegerakademie der ganz besonderen Art: die Rabenschnabelschule. Als Gönner fungieren der Großmir der Stadt, die einflussreiche Söldnergilde und die Mengbiller Boronkirche.

Der Mengbiller Kampfstil versucht vor allem möglichst effektiv und tödlich zu sein. Es ist kein verspielter Stil, sondern setzt auf Kraft. Ohne starke Muskeln würde der Umgang mit der bevorzugten Waffe, dem Rabenschnabel, auch nicht funktionieren. Weiterhin sind die Mengbiller geübt im Umgang mit dem Sklaventod, einem gezackten Säbel, der vor allem in Südaventurien eingesetzt wird und dem Gegner Angst einjagen soll. Durch seinen Glauben gestärkt, gibt es hingegen kaum etwas, was dem Mengbiller Furcht bereitet.

Prem-Stil

Die Trutzburg zu Prem, wie die Premer Kriegerakademie heißt, bildet thorwalsche Krieger aus. Der Unterricht ist deutlich archaischer als in einer mittelreichischen Akademie und folgt der Kampfweise, die ein echter Thorwaler bevorzugt. Gekämpft wird mit der Orknasen-Streitaxt, einem thorwalschen Schild und vollem Körpereinsatz. Wer einen Hieb mit der Orknase pariert, muss darum bangen, dass er seine Waffe in der Hand halten kann oder sein Schild heil bleibt. Die Premer sind zudem geübt im Kampf im Wasser und auf schwankendem Untergrund.

Ritter des alten Wegs-Stil

Das Bild, das ein Aventurier von einem Ritter vor Augen hat, ist das eines Reiterkämpfers mit Schild und Kriegslanze. Und obwohl es viele unterschiedliche Kampfstile unter den Rittern gibt, so ist der Stil, den viele Rittersleute noch heute pflegen, ein sehr traditioneller. Diese Ritter werden auch Ritter des alten Wegs genannt und haben sich auf den Umgang mit Lanze und den Kampf gegen Untiere spezialisiert. Kein anderer Stil bringt so

gute berittene Lanzenkämpfer hervor und die Frontalangriffe dieser Ritter sind bei ihren Gegnern gefürchtet.

Rondras Trutz-Stil

Die Rondrageweihten zählen zu den besten Kämpfern des Kontinents, kein Wunder also, wenn die Kirche der Göttin viele verschiedene Kampfstile unterstützt. Jeder Tempel pflegt eigene Traditionen, aber ein über alle Landesgrenzen hinweg bekannter Stil ist der von Rondras Trutz. Diese legt dem Rondrageweihten einen präzisen Umgang mit dem Rondrakamm nahe, sodass die Verteidigung trotz der schweren Waffe gezielt geübt wird. Die Geweihten, die sich diesem Stil verschrieben haben, können den Rondrakamm genauso gut führen wie das viel leichtere Schwert.

Waffenlose Stile

Bornländisches Raufen

Das Bornländische Raufen, manchmal auch Freistil-Ringkampf genannt, ist ein Stil, den so gut wie jeder erfahrene Raufbold und Kneipenschläger beherrscht. Es ist kein sonderlich eleganter Kampfstil. Gekämpft wird mit Fäusten, aber es darf auch getreten, gebissen und gekratzt werden. Ob der Stil wirklich aus dem Bornland stammt, ist fraglich, aber die Bornländer sind stolz auf die angebliche Herkunft und haben zahlreiche Anekdoten zum Zustandekommen des Namens zu erzählen. Als eine Ehrenregel beim Bornländischen Raufen gilt, dass man keine Waffen einsetzt und ein handlungsunfähiger Gegner vor weiteren Prügeln verschont wird.

Gladiatoren-Stil

Aus den Blutgruben Fasars und den Arenen Brabaks und Al'Anfas entstammt der Gladiatoren-Stil. Wie der Name schon andeutet, ist er unter den Gladiatoren verbreitet. Es geht hierbei vor allem darum, Angriffe möglichst spektakulär aussehen zu lassen, aber nur wenig Schaden

anzurichten. Gladiatoren sollen das Publikum unterhalten und das funktioniert schlecht, wenn der Gegner schnell stirbt.

Hammerfaust-Stil

Benannt ist der Hammerfaust-Stil nach einer berühmten thorwalschen Ottajasko, die ihn über die Grenzen der Nordlande hinaus bekannt gemacht hat. In Thorwal selbst wird der Hammerfaust-Stil vor allem beim sportlichen Kräftemessen und zum Zertrümmern von Tischen und anderen Objekten eingesetzt.

Hruruzat

Der exotisch klingende Name dieses waffenlosen Kampfstils wird von den Waldmenschen- und Utulustämmen Südaventuriens praktiziert. Zwar ist Hruruzat eine Technik, die Schläge und Würfe benutzt, besonders gefürchtet sind jedoch die zahlreichen Tritttechniken. Bei den Maraskanern hat sich Rur'Uzat verbreitet, eine Variante des eigentlichen Hruruzat. Da aber auch die Achaz diese Kampftechnik kennen, wird vermutet, dass sie ursprünglich echsischen Ursprungs ist, was auch zu den eleganten Bewegungsabläufen des Hruruzat passt.

Mercenario-Stil

Der bei bewaffneten Kämpfern beliebte waffenlose Kampfstil kombiniert Angriffe und Verteidigung gerne

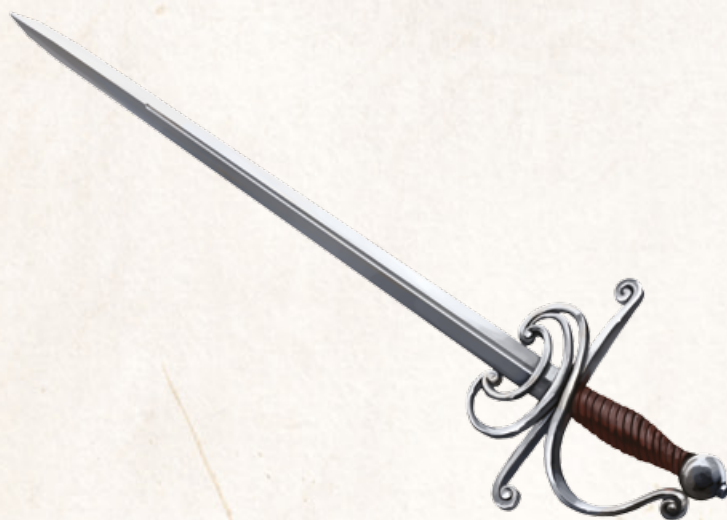
mit (improvisierten) Waffen, sei es, um den Schwertknauf einzusetzen, oder mit einer Bratpfanne zu parieren. Er hat sich vor allem bei Söldnern und wenig ehrenhaften Kämpfern durchgesetzt.

Unauer Schule

Der waffenlose Kampfstil, der als Unauer Schule bekannt ist, wurde von den Novadis entwickelt. Bei den Wüstennomaden wird der Stil als die siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau bezeichnet. Es ist ein stark formalisierter Kampfstil, bestehend aus einem System von Grundpositionen, die Haltegriffe und Würfe erlauben. Die Novadis verwenden den Stil gerne bei sportlichen Wettkämpfen, aber die Unauer Schule ist auch in einem echten Kampf effektiv.

Zyklopäisches Ringen

Das zyklöpäische Ringen stammt noch aus der Zeit der ersten güldenländischen Siedler und mag im fernen Westkontinent der Unterhaltung gedient haben. Der Kampfstil setzt auf Haltegriffe und Würfe, auf Schwitzkästen und Beinscheren. Zwar kann man seinen Gegner auch dabei verletzen, in erster Linie versucht man aber, ihn zur Aufgabe zu bewegen.



KAPITEL 4: KAMPF- SONDERFERTIGKEITEN



»Niemals solltest du den Kampfstil eines erfahrenen Gegners unterschätzen. Wir Novadis sind in den siebenundzwanzig Stellungen der Unauer Schule geübt und mehr als einmal hat mir diese Kampftechnik das Leben gerettet. Aber nur, weil ich meine Feinde nie unterschätze. Der Söldner beherrscht einen schmutzigen Kampfstil. Effektiv und tödlich, wenn man nicht aufpasst. Und die Thorwaler strotzen so voller Kraft, dass ein einziger Schlag von einem der Nordleute ausreicht, um einen Tisch zu zerschmettern. Ein Stammeskrieger aus der Khôm mag über den Rapier eines Vinsalter Vaganten lachen, aber ihr Kampfstil ist schnell und kann einen Novadi leicht dazu verleiten, einen Fehler zu begehen. Ich kann also nur dazu raten, die einzelnen Kampfarten besser kennenzulernen, um sich auf sie einzustellen. Nur so wird es dir gelingen, wahre Meisterschaft in deiner eigenen Technik zu erlangen. Du musst schließlich wissen, wie du am besten auf die Angriffe deines Gegners reagieren kannst und was du bei deiner Verteidigung beachten musst.«
– Rashim ben Shafir, novadischer Wüstenkrieger, neuzeitlich

Nach den Allgemeinen Sonderfertigkeiten stellen wir an dieser Stelle neue Kampfsonderfertigkeiten vor. Die Kampfsonderfertigkeiten unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du Kampfsonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Held erlernen kann. Sie stehen sowohl Kämpfern als auch allen übrigen Helden zur Verfügung. Die zweite Art stellen Kampfstilsonderfertigkeiten dar. Sie können nur über bestimmte Lehrmeister oder Akademien erlernt werden und ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre, bis er sie beherrscht. Sie sind speziell für Krieger, Schwertgesellen und andere Meister der Kampfkunst wie Rondrageweihte und Ritter gedacht. Der letzte Typ von Kampfsonderfertigkeit nennt sich erweiterte Kampfsonderfertigkeit. Diese Fertigkeiten können nur erworben werden, wenn ein Held eine passende Kampfstilsonderfertigkeit besitzt. Sie erweitern die Möglichkeiten der Kampfstilsonderfertigkeiten. Auf den nächsten Seiten sind zahlreiche neue Kampfsonderfertigkeiten aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 ergänzen.



Übersicht zu Kampfsonderfertigkeiten

Passive, Basis- und Spezialmanöver

Um den Kampf mit mehr Alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte Kampfsonderfertigkeiten verwendet. Sie sind einzeln erlernbar, solange man die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt.

Passive Kampfsonderfertigkeiten modifizieren ohne aktives Handeln des Kämpfers bestimmte Werte oder bieten andere, passive Erleichterungen. Hat ein Held mehrere passive Kampfsonderfertigkeiten, kann er sie alle gleichzeitig nutzen.

Basismanöver sind Sonderfertigkeiten, die einen Angriff oder eine Verteidigung ermöglichen oder modifizieren. Sie gehören oftmals zu den üblichen Tricks, die geübte Kämpfer beherrschen. Ein Kämpfer kann jeweils immer nur ein Basismanöver für seine Handlung wählen.

Spezialmanöver sind weniger übliche Sonderfertigkeiten, die kompliziertere Handlungen im Kampf ermöglichen. Auch von diesen kann ein Kämpfer für seine Handlung im Kampf jeweils nur eine wählen.

Insgesamt darf er also pro Handlung maximal ein Basismanöver und ein Spezialmanöver kombinieren.

Ein Held muss die Sonderfertigkeit nur einmal kaufen, danach beherrscht er sie für alle Kampftechniken, für die die Sonderfertigkeit eingesetzt werden kann. Ist eine Sonderfertigkeit mit „alle“ versehen, so ist ihr Einsatz unabhängig von einer bestimmten Kampftechnik.

Kampfsonderfertigkeiten, die nur eingesetzt werden können, wenn du mit einer passenden Fokusregel spielst, sind extra durch ein Fokusregel-Symbol hervorgehoben. Ein BK steht für Bewaffneten Kampfstil, ein WK für Waffenlosen Kampfstil.



Kampfsonderfertigkeiten

Zunächst wirst du eine Auflistung neuer Kampfsonderfertigkeiten vorfinden. Sie unterliegen allen Regeln, die du schon aus dem **Regelwerk** kennst. Jeder Held kann sie erlernen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP ausgibt.

Die Kampfsonderfertigkeiten findest du ab Seite **151**.

Kampfstile

Wie schon im letzten Kapitel unter dem Abschnitt Kampfstile beschrieben (siehe Seite **145**), gibt es

sogenannte Kampfstilsonderfertigkeiten, die es Helden ermöglichen, ihren Stil deutlich vom Stil anderer Kämpfer zu unterscheiden. Kampfstile werden üblicherweise an Akademien und bei speziellen Lehrmeistern erlernt. Man benötigt Monate oder gar Jahre, um sich diese Stile anzueignen. Das letzte Wort hierbei hat der Spielleiter. Viele Stile werden an einer bestimmten Akademie gelehrt, die in der entsprechenden Beschreibung des Stils genannt ist. Jede Spielrunde kann festlegen, dass der Stil an einem anderen Ort gelehrt wird. Die meisten Stile werden nur von Menschen an Menschen weitergegeben und nur selten an Nichtmenschen wie Zwerge oder Elfen. Hin und wieder kommt es aber vor, dass auch sie Gelegenheit haben, einen solchen Kampfstil zu erlernen. Ob dies sinnvoll und gewünscht ist, sollte die Spielrunde gemeinsam entscheiden. Und es gibt wiederum Stile, die den Nichtmenschen vorbehalten sind.

Diese Sonderfertigkeiten unterliegen strengeren Voraussetzungen, sind aber ansonsten normale Kampfsonderfertigkeiten, für die obige Regeln gelten und die auch in passive, Basis- und Spezialmanöver unterteilt sind.

Ab Seite **156** kannst du dir die Kampfstilsonderfertigkeiten ansehen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Die letzte Art von Kampfsonderfertigkeiten sind die sogenannten erweiterten Kampfsonderfertigkeiten. Sie können nur erworben werden, wenn der Held über eine Kampfstilsonderfertigkeit verfügt, die es erlaubt, erweiterte Kampfsonderfertigkeiten mit AP einzukaufen.

Die erweiterten Kampfsonderfertigkeiten sind ab Seite **160** aufgeführt.

Befehlssonderfertigkeiten

Bei dieser besonderen Form von Kampfsonderfertigkeit handelt es sich um Befehle, die ein Reittier für einen Helden ausführen kann. Nur wer diese Kampfsonderfertigkeiten besitzt, kann seinem Reittier beispielsweise befehlen, einen Mächtigen Schlag auszuführen.

Die Befehlssonderfertigkeiten sind ab Seite **166** gelistet.



Kampfsonderfertigkeiten

Armbrust überdrehen (passiv)

Vor dem Schuss kann eine Armbrust überdreht werden, sodass ihr Schuss kraftvoller wird. Dadurch steigt aber die Gefahr, dass die Armbrust beschädigt wird und der Schütze sich verletzt.

Regel: Beim Spannen der Armbrust, also bei der 1. Aktion des Ladens, muss das Überdrehen angekündigt werden. Der Schuss richtet +1 TP an. Bei einem Patzer reißt die Armbrustsehne und solange sie nicht ersetzt wird, kann sie nicht mehr benutzt werden. Zudem bekommt der Held neben dem regulären Schaden eines Patzers zusätzlich 1W3 SP.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Armbrüste

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Auf Distanz halten I-II (passiv)

Kämpfer, die über eine größere Reichweite verfügen und beispielsweise mit einer Stangenwaffe gegen einen Dolchkämpfer antreten, versuchen ihre Feinde möglichst lange auf Distanz zu halten, um ihren Vorteil effektiv zu nutzen.

Regel: Wer einen Gegner auf Distanz halten will, muss über eine Waffe verfügen, deren Reichweite größer ist als die Reichweite des Widersachers. Ist diese Voraussetzung erfüllt, erhöhen sich die AT-Erschwernisse für den Gegner zusätzlich um 1 pro Stufe der SF (siehe **Regelwerk Seite 231**).

Dafür kann der Held in dieser KR keine Basismanöver einsetzen. Auf Distanz halten muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Auf Distanz halten I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron kämpft mit einer Hellebarde (Reichweite lang) gegen einen Straßenräuber, der einen Säbel (Reichweite mittel) gezückt hat. Die Spielerin Geron möchte die Reichweite der Waffe ausnutzen und es dem

Räuber so schwer wie möglich machen. Also kündigt sie zu Beginn der neuen KR an, dass Geron den Räuber auf Distanz halten möchte. Geron verfügt über die SF Auf Distanz halten I. Das bedeutet, dass der Räuber nun nicht nur die Erschwernisse von 2 auf AT wegen der kürzeren Reichweite seiner Waffe erhält,

sondern noch eine zusätzliche Erschwernis von 1 durch die SF bekommt. Insgesamt muss er sich also mit einer Erschwernis von 3 auf AT auseinandersetzen. Allerdings kann Geron dafür in dieser KR keine Basismanöver einsetzen.

Ballistischer Schuss (Spezialmanöver)

Herausragende Schützen schaffen es, durch einen ballistischen Schuss weit entfernte Ziele zu treffen. Allerdings geht dies auf Kosten der Treffsicherheit.

Regel: Schüsse mit Waffen der Kampftechniken Bögen haben in der Reichweitenkategorie weit eine um 50 % höhere Reichweite. Beispielsweise würde ein Bogen mit einer Reichweite von 100 Schritt in der Kategorie weit durch einen Ballistischen Schuss eine maximale Reichweite von 150 Schritt erreichen. Ein Ballistischer Schuss ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Berittener Flugkampf (passiv)

Helden, die sich auf den Kampf in der Luft spezialisiert haben, benötigen einiges an Erfahrung, um ein Flugreitertier so zu kontrollieren, dass es auf ihre Befehle hört.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Flugreitertier Befehle durchführen lassen.

Voraussetzungen: Fliegen 10, Reiten 10

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beschützer (passiv)

Große Helden zeichnet Opferbereitschaft aus. Und was ist ein größeres Opfer, als sich selbst zwischen den Angriff zu werfen, die einen Freund bedrohen? Nicht immer bedeutet jemanden beizustehen gleich den eigenen Tod, aber es besteht ein hohes Risiko und es wird zunehmend schwieriger, sich selbst zu schützen.

Regel: Die Abenteurerin kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und die Heldin eine ihrer eigenen Reaktionen als PA nutzen. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen.

Erschwernis: -2

Reichweitenvorteile bzw. -nachteile von Nahkampfwaffen kommen nur bei der ursprünglichen Kampfpaarung zu tragen. Die Beschützerin und der Widersacher verzichten bei ihrem Konflikt auf Reichweitenberechnungen. Wie üblich wird zudem die Verteidigung der Beschützerin pro PA in der gleichen KR um 3 schwieriger.

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Betäubungsschlag (Spezialmanöver)

Statt mit der Klinge kann ein Held seinen Gegner mit dem Knauf seiner Waffe oder der Breitseite des Schwerts attackieren. Dies richtet zwar kaum Schaden an, schränkt aber die Kampffähigkeit des Kontrahenten ein.

Regel: Gelingt die um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, richtet der Angriff 1W3 TP an. Außerdem muss der Getroffene eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um die Anzahl der angerichteten TP ablegen (egal ob Schaden verursacht wurde oder nicht). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende und Tiere der Größenkategorie des Helden oder kleiner anwenden. Ja, das bedeutet, dass ein Betäubungsschlag gegen Ungeheuer wirkungslos ist.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Blindkampf I-II (passiv)

Wer im Kampf nichts sehen kann, sei es beispielsweise durch Dunkelheit oder Nebel, ist so gut wie verloren. Es gibt jedoch Meister der Kampfkünste, die auf Geräusche und Gerüche achten und so den Nachteil der Blindheit teilweise ausgleichen können.

Regel: Mit der SF Blindkampf kann die Abenteurerin die Auswirkungen von Sichtmodifikatoren im Nahkampf auf AT und Verteidigungen abmildern (siehe **Regelwerk** Seite 239). Für sie sind die Auswirkungen immer so viele Stufen niedriger, wie die Stufe der SF beträgt. Fernkampf und andere Proben werden von der SF nicht beeinflusst.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, Blindkampf I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 10/20 Abenteuerpunkte

Eisenhagel I-II (Spezialmanöver)

Wer den Umgang mit Wurf Waffen übt, kann Wurfdolche und -sterne schneller hintereinander werfen.

Regel: Der Abenteurer ist durch die SF Eisenhagel in der Lage, innerhalb 1 Aktion mehrere Wurf Waffen des gleichen Waffentyps einzusetzen (also mehrere Wurfdolche, mehrere Wurfsterne usw.). Durch Eisenhagel I kann er zwei Wurf Waffen gleichzeitig benutzen, durch Eisenhagel II sogar drei. Die Ladezeit, die er benötigt, um alle Wurf Waffen des Eisenhagels bereitzumachen, beträgt 1 Aktion, egal ob es zwei oder drei Waffen sind. Das Ziel der Angriffe muss dabei immer gleich sein. Ein Patzer

bei einem der Angriffe bedeutet, dass keine weiteren Attacken des Eisenhagels in dieser KR ausgeführt werden können. Es dürfen nur Fernkampf Waffen mit einem maximalen Gewicht von 0,5 Stein verwendet werden.

Erschwernis: 0 (erster Wurf); -2 (zweiter Wurf); -4 (dritter Wurf)

Voraussetzungen: Stufe I: FF 15, Schnellladen (Wurf Waffen), Stufe II: FF 17, Eisenhagel I

Kampftechniken: Wurf Waffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Beispiel: Rowena verfügt über die SF Eisenhagel II und hat drei Wurfdolche einsteckt. Als ein wütendes Wildschwein aus dem Unterholz bricht und auf sie zu rennt, entscheidet sie sich, die Wurfdolche auf das Tier zu werfen. Sie benötigt 1 Aktion, um alle drei Wurfdolche bereitzumachen. Durch die Bewegung des Schweins ist die Fernkampfprobe generell um 2 erschwert. Rowenas erster Wurf ist nicht zusätzlich erschwert, der zweite um 2 (zusammen mit dem Bewegungsmodifikator um 4), der dritte um 4 (zusammen mit dem Bewegungsmodifikator um 6). Sollte Rowena beim ersten oder zweiten Wurf einen Patzer verursachen, so entfallen die restlichen Würfe.

Festnageln (Spezialmanöver)

Mit speerartigen Waffen ist es möglich, seinen Widersacher am Boden festzunageln und durch weiteren Druck gegen die Waffe schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Ein Festnageln-Manöver kann nur gegen Gegner durchgeführt werden, die den Status *Liegend* aufweisen. Gelingt die um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer festgenagelt. Die Heldin kann mit der verwendeten Waffe nicht mehr parieren, sie kann nur noch ausweichen.

In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass die Spielerin würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP an (in der 1. KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert* und behält den Status *Liegend*. Solange das Opfer festgenagelt ist, kann es sich nicht verteidigen. Die Angreiferin kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen die Heldin gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen Ziele der Größenkategorie klein oder mittel angewandt werden.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gezielter Angriff (Spezialmanöver)



Manchmal kann man einen Kampf schneller beenden, indem man eine empfindliche Stelle trifft. Geüben

Kämpfern fällt es dabei deutlich leichter, die anvisierte Stelle zu treffen und es nicht dem Zufall zu überlassen.

Regel: Mit diesem Manöver kann man gezielt eine Trefferzone angreifen. Dazu ist eine Attacke nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwernis: je nach Zone

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gezielter Schuss (Spezialmanöver)



Nicht nur im Nahkampf ist es sinnvoll, eine empfindliche Stelle des Gegners zu treffen. Auch im Fernkampf kann dies äußerst effektiv sein.

Regel: Der Schütze kann im Fernkampf gezielt eine Trefferzone beschießen. Dazu ist eine Probe auf Fernkampf nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwernis: je nach Zone

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: alle Fernkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Herunterstoßen (Spezialmanöver)

Berittene sind in der Auseinandersetzung mit Fußkämpfern deutlich im Vorteil. Es ist jedoch möglich, einen Reiter mittels einer Stangenwaffe aus dem Sattel zu ziehen und ihn damit seines Vorteils zu berauben.

Regel: Gelingt dem Helden eine um 4 erschwerte Attacke und misslingt die Verteidigung des Gegners, erleidet dieser minimalen Waffenschaden (wie gewürfelt 1 bei den TP, Bonus durch Schadensschwelle zählt mit) und droht vom Reittier zu stürzen. Er muss sofort eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um 2 ablegen, bei Misslingen stürzt der Reiter von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kampf im Wasser (passiv)

Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streitern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kampfstil-Kombination (passiv)

Es gibt Waffenmeister, die alles daran setzen, zwei Kampfstile miteinander zu kombinieren. Aber nur Wenigen gelingt es, zwei Stile so zu beherrschen, dass sie daraus Nutzen ziehen können.

Regel: Mit dieser SF kann der Abenteurer über insgesamt zwei Kampfstile der gleichen Art verfügen, also beispielsweise zwei bewaffnete oder zwei waffenlose Stile (siehe Seite 145).

Mittels 1 freien Aktion kann der Wechsel zwischen den Kampfstilen eingeleitet werden. Der regeltechnische Wechsel findet am Ende der KR statt. Bis dahin muss noch nach den Regeln des alten Kampfstils gekämpft werden. Um passende Erweiterte SF einzusetzen, muss der Held mit dem dazugehörigen Kampfstil angreifen und auch alle weiteren Voraussetzungen erfüllen.





Voraussetzungen: ein Kampfstil; Voraussetzungen für den zweiten Kampfstil müssen erfüllt sein

Kampftechniken: je nach Kampfstil; die beiden Kampfstile lassen sich jeweils nur für die entsprechenden Kampftechniken nutzen

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

Klingensturm (Spezialmanöver)

Erfahrene Kämpfer vermögen es, ihre Gegner mit einem tödlichen Sturm von Hieben einzudecken.

Regel: Die Abenteurerin vermag in 1 Aktion zwei einzelne Attacks zu schlagen. Beide Attacks sind um jeweils 2 erschwert. Der zweite Angriff bekommt einen Malus von -2 TP. Das ausgewürfelte Minimum beträgt aber immer mindestens 1 TP.

Die Angriffe können sich gegen verschiedene Ziele innerhalb der Angriffsdistanz richten. Wird ein Klingensturm mit einem Basismanöver kombiniert, muss dieses für beide Attacks identisch sein. Sollte der Heldin während der ersten AT ein Patzer unterlaufen, verfällt die zweite AT. Das Klingensturm-Manöver kann nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer weiteren Einhandwaffe kombiniert werden. Der Bonus durch die SF Einhändiger Kampf kann beim Einsatz des Klingensturm benutzt werden.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Einhändiger Kampf

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Meister der improvisierten Waffen (passiv)

Zwar kann jede Heldin improvisierte Waffen benutzen, aber es gehört Übung dazu, die schlecht ausbalancierten Gegenstände effektiv als Waffen einzusetzen.

Regel: Die Abenteurerin kann improvisierte Waffen ohne Nachteile benutzen. Weder muss sie bereits bei einer gewürfelten 19 bei Attacks und Paraden einen

Bestätigungswurf für einen Patzer ablegen, noch erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung bei improvisierten Waffen (siehe Seite 229).

Voraussetzungen: GE 13 und KK 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meisterliches Ausweichen (passiv)

Wer Armbrustbolzen, Pfeilen oder Schwerthieben ausweichen will, muss im Vorfeld geübt haben, welche Bewegungen dafür am besten geeignet sind. Schon das kleinste Zögern oder ein falscher Schritt können sich als fatal erweisen.

Regel: Ein Held mit der SF Meisterliches Ausweichen erleidet bei mehrfachem Ausweichen in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: IN 13, Verbessertes Ausweichen II

Kampftechniken: -

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Meisterparade (passiv)

Eine Verteidigung gegen mehrere Gegner ist ein schwieriges Unterfangen. Einige Kämpfer wissen aber genau, wie sie ihre Verteidigungsmöglichkeiten optimal nutzen können, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen.

Regel: Eine Heldin mit Meisterparade erleidet bei mehreren Paraden in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken mit Parade

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Pikenwall (passiv)

Piken und andere lange Stangenwaffen sind recht unhandlich in regulären Kämpfen, eignen sich jedoch

hervorragend, um heranstürmende Gegner aufzuhalten.
Regel: Gelangt ein berittener Gegner in die Angriffs-
distanz des Helden, darf dieser sofort eine um 2 er-
schwerte Attacke ausführen. Dies gilt auch dann,
wenn der Held über eine niedrigere Initiative verfügt
oder der Gegner ein Manöver verwendet, in dem Be-
wegung und Attacke innerhalb 1 Aktion stattfinden.
Die Attacke ist natürlich nicht möglich, wenn dem
Helden in dieser KR keine Aktion mehr zur Verfügung
steht. Bei einem Pikenwall-Angriff können keine Spe-
zialmanöver durchgeführt werden.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scharfschütze I-II (passiv)

Geübte Schützen vermögen unter widrigsten Umstän-
de, ihr Ziel so einfach zu treffen wie eine unbewegte
Zielscheibe.

Regel: Die SF erlaubt es der Heldin, aus den Modifika-
toren Distanz, Größe und Bewegung resultierende
Erschwernisse teilweise zu ignorieren (siehe **Regel-
werk** Seite 241). Bei Stufe I sinken die summierten Er-
schwernisse um 2, bei Stufe II sinken sie um 4.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Präziser Schuss/Wurf
I; Stufe II: IN 17, Präziser Schuss/Wurf II, Scharfschüt-
ze I

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Schleudern,
Wurfaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Schnellladen (Schleudern) (passiv)

Diese SF erlaubt schnelleres Nachladen von Schleudern.

Regel: Das Nachladen von Schleudern verkürzt sich um
1 Aktion. Die SF funktioniert ansonsten genauso wie
die übrigen Schnellladen-Sonderfertigkeiten (siehe
Regelwerk Seite 249).

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Schleudern

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schwitzkasten (Spezialmanöver)

Nicht immer soll ein Kampf bis zum Tod des Kontrahen-
ten ausgetragen werden. In Kneipenschlägereien oder
beim Ringen kommt oft der Schwitzkasten zum Einsatz.

Regel: Um einen Feind in den Schwitzkasten zu neh-
men, muss die Heldin ihren Widersacher zuvor im
Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt die Spie-
lerin eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht er-
folgreich verteidigt, ist der Gegner im Schwitzkasten.
Misslingt sie, endet der Haltegriff.

Ist der Widersacher im Schwitzkasten, erleidet er
jede KR 1 SP. Der Gegner muss jede KR eine Probe
auf *Selbstbeherrschung* (Handlungsfähigkeit bewahren)

ablegen, die erschwert ist um die SP, die in dieser KR
verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe
Betäubung.

Während der Gegner im Schwitzkasten ist, stehen ihm
zwei Optionen offen:

• Schwitzkasten aufsprengen: Er kann versuchen,
den Schwitzkasten zu sprengen. Dazu muss ihm
eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*)
gelingen. War der Widersacher erfolgreich, enden
der Schwitzkasten und der Haltegriff.

• Angreifen: Er kann die Heldin angreifen.

Solange der Schwitzkasten aufrechterhalten wird, lei-
det der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Voraussetzungen: KK 13, Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unterlaufen I-II (Basismanöver)

Gelegentlich kommt eine Kämpferin in die Situation,
gegen einen Feind mit längerer Waffe kämpfen zu müs-
sen. Da sie dadurch einen Reichweitennachteil erleidet,
kann sie versuchen den Widersacher zu unterlaufen, um
dies auszugleichen.

Regel: Für jede Stufe dieser SF kann die Heldin eine
Stufe Nachteile durch Nahkampfreichweiten gegen
Gegner mit längeren Waffen ignorieren (siehe **Re-
gelwerk** Seite 231). Mit Stufe I lässt sich beispiels-
weise der Unterschied zwischen kurzer Waffe und
mittlerer Waffe überwinden, mit Stufe II sogar der
Unterschied zwischen kurz und lang. Kann die Aben-
teurerin durch Unterlaufen den Reichweitevorteil
nicht komplett ignorieren, sind die Nachteile zumin-
dest um 1 Stufe verringert.

Die Heldin muss das Unterlaufen vor ihrer AT ankün-
digen. Diese AT ist um die Nahkampfreichweite mo-
difiziert, die nicht durch
das Manöver ausgeglichen
werden kann.

• ○
Misslingt die AT, steht dem
Gegner ein Passierschlag zu.
Der Vorteil des Manövers gilt
nur für einen Angriff. Un-
terlaufen kann mit keinem
Spezialmanöver kombiniert
werden.

• Einen Bonus des Widersach-
ers durch die SF Auf Dis-
tanz halten muss der Held
dennoch bei seiner AT als
Erschwernis einrechnen.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Unter-
laufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen,
Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihand-
hiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 10/15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiel: Carolan kämpft mit einem Dolch, sein Goblin-Gegner
hingegen mit einem Säbel. Der Dolch hat eine Reichweite von
kurz, der Säbel eine von mittel. Carolan versucht den Goblin
zu unterlaufen. Er kündigt das Manöver Unterlaufen I vor der
Attacke an.

Carolans Spielerin kann eine Attacke würfeln, die nicht um die übliche Erschwernis durch die längere Reichweite des Goblins erschwert ist. Sollte die Attacke von Carolan aber misslingen, steht dem Goblin ein Passierschlag zu. Hätte der Goblin statt eines Säbels einen Speer mit Reichweite lang geführt, dann hätte Carolan mit Unterlaufen I nur eine Stufe des Reichweitevorteils ignorieren können und die Attacke wäre immer noch um 2 erschwert gewesen. Dies hätte er nur mit Unterlaufen II aufheben können.

Verbessertes Unterlaufen (passiv)

Das Unterlaufen eines Gegners ist ein schwieriges Unterfangen. Wer sich jedoch auf diese Taktik spezialisiert hat, wird schnell gefährlichere Angriffe auf kurze Distanz ausführen können, bevor er sich wieder zurückziehen muss.

Regel: Ein Abenteurer kann mit dieser SF das Manöver Unterlaufen mit Spezialmanövern kombinieren.

Voraussetzungen: Unterlaufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Verteilter Eisenhagel (passiv)

Wahre Meister können nicht nur viel schneller als andere Fernkämpfer ihre Waffen einsetzen, sondern sich auch auf mehrere Ziele gleichzeitig konzentrieren.

Regel: Eine Heldin, die über diese SF verfügt, kann bei Verwendung des Manövers Eisenhagel verschiedene Ziele mit ihren Wurfaffen angreifen.

Voraussetzungen: Eisenhagel I

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Zweihändiger Reiterkampf (passiv)

Zweihandwaffen sind vom Rücken eines Reittiers kaum einsetzbar, ohne die Kontrolle über das Reittier zu verlieren. Dennoch kann es sinnvoll sein, diese gewaltigen Waffen beim Reiten zu verwenden und einige wenige Reiter haben sich sogar darauf spezialisiert.

Regel: Verfügt der Held über diese SF, kann er vom Rücken eines Reittiers aus eine Zweihandwaffe führen und einsetzen. Allerdings sind diese Attacken um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Berittener Kampf

Kampftechniken: Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Kampfstilsonderfertigkeiten

Adersin-Stil (passiv)



Die Schwertgesellen des Adersin-Stils sind berühmt für ihren geschickten Umgang mit dem Anderthalbhänder. Sie führen die Waffe üblicherweise mit zwei Händen, können sie aber ebenso mit einer Hand einsetzen und sorgen damit bei ihren Widersachern für unliebsame Überraschungen.

Regel: Der Gegner des Schwertgesellen ist durch den ständigen Wechsel zwischen Ein- und Zweihandnutzung der Waffe so überrascht, dass seine Verteidigung um 1 gesenkt wird. Obwohl der Anderthalbhänder bei diesem Stil gelegentlich in nur einer Hand geführt wird, kann er nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer Einhandwaffe kombiniert werden. Selbst wenn der Anderthalbhänder teilweise einhändig geführt wird, kann die SF Einhändiger Kampf nicht genutzt werden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Verkürzte Waffenführung, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

Baburin-Stil (passiv)



Die Kriegerinnen aus Baburin werden in verschiedenen Taktiken geschult und können schnell Schwächen ihrer Feinde ausmachen. Dies nutzen sie zur Vorbereitung ihrer eigenen Angriffe aus.

Regel: Eine Kriegerin aus Baburin kann mittels 1 freien Aktion im Kampf eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Sie muss vor dem Ablegen der Probe einen Gegner in Sichtreichweite bestimmen. Gelingt die Probe, so bekommt sie für die laufende KR einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung und +1 Fernkampf gegen den benannten Widersacher.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Fahrender Schütze, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Baliho-Stil (passiv)



Die Balihoer Kriegerakademie orientiert sich in ihrer Ausbildung an dem in Weiden hochgehaltenen ritterlichen Ideal. Ihre Zöglinge erlernen daher neben dem Streiten mit Schwert, Lanze und Schild vor allem den Kampf zu Pferd.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT und Verteidigung um jeweils 1 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Breschenangriff, Schildstoß, Windmühle

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bornländisches Raufen (passiv)



Es gibt kaum einen Kneipenschläger, der sich nicht im Bornländischen Raufen auskennt und mit Tritten, Schlägen und seinen Zähnen angreift.

Regel: Kennerinnen der SF Bornländisches Raufen erhöhen ihren Schaden bei allen waffenlosen Angriffen um +1 TP. ◦

◦ Solltest du mit den Prügel-Regeln des DSA5-Meisterschirm-Beihefts spielen, dann richtet dein Held auch +1 PP an.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten:

Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen:
GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Raufen
AP-Wert:
5 Abenteuerpunkte

Cendrasch-Stil (passiv)



Neben der berühmten Drachenjäger-Akademie in der Zwergenstadt Xorlosch werden zwergische Krieger in ihren Bingen von erfahrenen Lehrmeistern ausgebildet. Einer der häufigsten Stile ist der des Cendrasch, der vor allem auf große Gegner ausgelegt ist.

Regel: Gegen Gegner der Größenkategorie groß und riesig erhalten Krieger des Cendrasch-Stils einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigung.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung, Zertrümmern

Voraussetzungen: KK 13, Spezies Zwerg

Kampftechniken: Hieb Waffen, Zweihandhieb Waffen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Dajin-Stil (passiv)



Wer einem Dajin-Buskur gegenübersteht, wird sich wundern, warum dieser sich nicht von der Stelle rührt und auf den ersten Angriff des Gegners wartet. Doch aus dieser Position reagiert der Schwertgeselle blitzschnell und setzt zu einem heftigen Hieb an.

Regel: Sollte der Dajin-Buskur auf seiner Position verharren (sprich: er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet) und greift er den Feind an, der ihn in dieser KR zuerst angegriffen hat, so erhält er gegen diesen einen Bonus von +1 AT und +1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung

Voraussetzungen: MU 13, GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Elenvina-Stil (passiv)



Durch ihre schiere Präsenz können Kriegerinnen aus Elenvina ihren Kampfgefährten Mut machen. Als unerschrockene Anführer streiten sie stets in der ersten Reihe und inspirieren mit ihrer Tapferkeit alle Mitkämpfenden.

Regel: Bei der SF Anführer muss die Elenviner Kriegerin nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Schilddeckung, Waffenwurf

Voraussetzungen: MU 13, Anführer

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte





Fedorino-Stil (passiv)



In der Verteidigung liegt die Stärke von Meister Fedorinos Kampfstil. Während die ersten Angriffe eher zurückhaltend sind und nach Schwächen in der Deckung des Feinds suchen, baut der Schwertgeselle einen Schutzwall auf, aus dem er zum richtigen Zeitpunkt ausbricht.

Regel: In KR, in denen der Held keine Spezialmanöver einsetzt, verfügt er über eine um 2 erhöhte Verteidigung. Will der Abenteurer von dem Bonus auf seine Verteidigung profitieren und eine Verteidigung einsetzen, so darf er in dieser KR auch weiterhin keine Spezialmanöver einsetzen. Der Bonus ist mit dem der Verteidigungshaltung kumulativ.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 20 Abenteurerpunkte

Gladiatoren-Stil (passiv)



Die Gladiatoren der Arenen versuchen mit ihren spektakulären Angriffen das Publikum anzuheizen und sich, angefeuert vom Jubel, in einen regelrechten Rausch zu kämpfen. Selten sind diese Kämpfe tödlich, vielmehr geht es darum, einen ansehnlichen Kampf abzuliefern.

Regel: Wer den Gladiatoren-Stil beherrscht, kann immer, wenn er mittels Raufen-AT Trefferpunkte verursacht, versuchen, die Zuschauer für sich zu gewinnen. Die Spielerin legt dazu eine Probe auf Überreden (Manipulieren) ab. Gelingt die Probe, so erhält ihre Heldin einen Bonus von +2 AT für die laufende und die folgende KR. Die Wirkung der gelungenen Probe ist nicht kumulativ, die Abenteurerin bekommt also nicht einen Bonus von +4, wenn sie die Probe nochmals ablegt, und auch der Zeitraum der Wirkung verlängert sich nicht.

Die Heldin bekommt den Bonus nur, wenn eine ausreichende Menge an Zuschauern vorhanden ist. Zuschauer dürfen nicht selbst in den Kampf involviert sein. Was eine ausreichende Menge an Zuschauern ist, entscheidet der Meister. Dies kann je nach Situation unterschiedlich sein und reicht von 2 Zuschauern in einer Gasse bis hin zu hunderten Menschen in einer Arena. Wer den Gladiatoren-Stil einsetzt, richtet allerdings -2 TP bei Raufen-AT an. Das ausgewürfelte Minimum beträgt aber immer mindestens 1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Sprungtritt, Tiefschlag

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Hammerfaust-Stil (passiv)



Thorwalsche Kämpfer sind dafür bekannt, dass sie mit Leichtigkeit Gegenstände mit der Wucht eines Schlages zerbrechen können.

Regel: Der Held, der diesen Stil beherrscht, richtet bei Lebewesen +1 TP an. Waffenlose Angriffe verdoppeln ihre TP gegen Objekte. Sollte ein Kenner dieser SF also 7 TP Strukturschaden auswürfeln, so richtet er stattdessen 14 TP Strukturschaden an.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Schwinger

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Hruruzat (passiv)



Der vor allem mit Tritttechniken arbeitende Hruruzat-Kampfstil ist in ganz Aventurien berüchtigt. Als wahre Meister des Hruruzats gelten die Mohas, die Maraskaner und die Achaz.

Regel: Bei einem erfolgreichen Angriff mit Raufen würfelt die Spielerin für die Trefferpunkte statt 1W6 mit 2W6. Das höhere Ergebnis der einzelnen Würfel wird gewertet. Sollte der Spieler einen Pasch gewürfelt haben, so werden die Ergebnisse der beiden Würfel addiert und bilden zusammen die TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußfeger, Handkantenschlag, Sprungtritt

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Hylailos-Stil (passiv)



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

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

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Schilddeckung, Sprungangriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Marwan Sahib-Stil (passiv)



In den Gassen Fasars haben die Balayanim von Meister Marwan Sahib gelernt, Techniken einzusetzen, die für eine derart enge Umgebung ideal sind.

Regel: Marwan Sahib-Balayanim können es ihren Feinden in enger Umgebung noch schwerer machen: Gegner mit dem Status *Eingeengt* die gegen einen Balayan kämpfen, erleiden jeweils eine Erschwernis von 2 auf AT und PA zusätzlich zu den übrigen Erschwernissen durch *Eingeengt*. Dies gilt auch für Schilde. Widersacher, die den Marwan Sahib-Stil verwenden, erleiden die Erschwernis nicht. Ein Kämpfer mit kurzer Waffe würde gegen den Balayan also eine Erschwernis von -2 auf AT/PA erleiden, ein Kämpfer mit mittlerer Waffe -6 auf AT/PA, vorausgesetzt, er hat den Status *Eingeengt* erlitten.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Sprungangriff, Windmühle, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Raufen, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Mengbilla-Stil (passiv)



Die Mengbiller Krieger stehen in dem Ruf, sich nach ihrer harten Ausbildung vor nichts zu fürchten. Und diese Gerüchte sind alles andere als erfunden. Selbst wenn sie schrecklichen Ungeheuern gegenüberstehen, vermögen sie unbeirrt weiterzukämpfen.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass die Heldin die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Sie erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn die Abenteurerin also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird die Heldin dennoch *Handlungsunfähig*.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Sprungangriff, Waffenwurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Mercenario-Stil (passiv)



Der Mercenario-Stil nutzt eine Reihe von Schlägen, Tritten und Kopfstoßen, setzt aber zudem auf den Einsatz von Gegenständen und Waffen.

Regel: Anwender des Mercenario-Stils können einen Schwertknauf, eine Dolchscheide oder einen anderen vergleichbaren Gegenstand im waffenlosen Kampf nutzen und diesen mit ihren Angriffen und ihrer Abwehr kombinieren. Der Feind erleidet bei jeder gelungenen Raufen-PA 1 SP, egal ob er selbst oder der Mercenario-Anwender erfolgreich pariert hat. Beim Ausweichen entsteht dieser Schaden nicht. ○

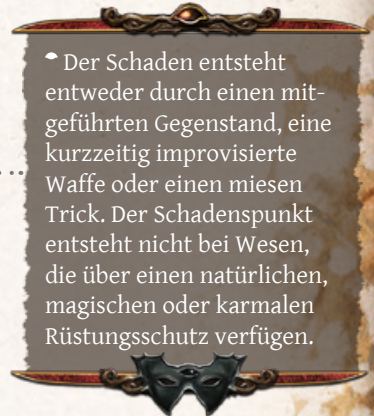
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert:

8 Abenteurpunkte



Der Schaden entsteht entweder durch einen mitgeführten Gegenstand, eine kurzzeitig improvisierte Waffe oder einen miesen Trick. Der Schadenspunkt entsteht nicht bei Wesen, die über einen natürlichen, magischen oder karmalen Rüstungsschutz verfügen.

Prem-Stil (passiv)



In der Premer Kriegerschule lernen die Zöglinge, wie sie am besten an der Küste und unter Wasser kämpfen. Sie sind darin ausgebildet, nicht in Panik zu verfallen und ihre Waffen bestmöglich in Swafnirs Element einzusetzen. Dieses Balancegefühl sorgt zudem dafür, dass ihnen weniger Missgeschicke im Kampf widerfahren.

Regel: Für eine Kriegerin aus Prem sinken die Erschwerisse beim Kampf im Wasser (siehe Regelwerk Seite 239) um bis zu 4. Bei bestätigten Patzern im Nahkampf erleidet sie nur 1W6 SP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Schilddeckung, Wuchtiger Wurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ritter des alten Wegs-Stil (passiv)



Neben den Kriegern sind es vor allem die Ritter, die eine besondere Kampfausbildung genießen. Je nach Region und Ritter unterscheiden sich die Kampfstile voneinander. Besonders verbreitet ist jedoch der Stil des alten Wegs, der auf den traditionellen Kampf zu Pferd und mit Lanze oder zu Fuß mit Schild und Schwert setzt.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT um 2 (siehe Regelwerk Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Schildstoß

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rondras Trutz-Stil (passiv)



Die Rondrageweihten Aventuriens kennen in jeder Region und in jedem Tempel andere Kniffe und Techniken für ihren Kampfstil. Einer der verbreitetsten ist der Stil, der Rondras Schutz genannt wird und vor allem auf die Verteidigung mit dem Rondrakamm setzt.

Regel: Ein Rondrageweihter vermag Rondrakämme schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessert sich der PA-Abzug von AT/PA-Modifikatoren bei diesen Waffen um 1. Bei einem Bestätigungswurf für einen Paradepatzer kann der Geweihte zudem 2 von seinem Wurf abziehen und so die Wahrscheinlichkeit eines Patzers senken.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten:

Hohe Klinge, Weiter Schwung, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken:

Zweihandschwerter (nur Rondrakamm)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unauer Schule (passiv)



Das Geheimnis der über zwanzig Stellungen der Unauer Schule ist der Angriff aus der Verteidigung heraus. Keine andere Technik des waffenlosen Kampfes verfügt über so ausgeklügelte defensive Manöver.

Regel: Ein Kämpfer der Unauer Schule erhält einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung. Allerdings muss er an Ort und Stelle verharren und darf sich nicht von seiner Position wegbewegen (sprich: Er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet). Wer Unauer Schule mit Verteidigungshaltung kombiniert, kann seinen Verteidigungswert um insgesamt +6 erhöhen, aber er darf sich nicht bewegen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußfeger, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zyklopäisches Ringen (passiv)



Unter Zyklopäischem Ringen versteht man vor allem Wurf- und Haltetechniken, die darauf abzielen, den Feind zu zermürben, ihn aber nicht zu verletzen.

Regel: Wendet die Heldin das Manöver Haltegriff an, ist eine Verteidigung des Gegners gegen diesen Angriff um 2 erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Aufspießen (Spezialmanöver)



Kämpfer, die geschickt genug sind, können in einer fließenden Bewegung sowohl ihren Gegner zu Fall bringen als ihn auch am Boden fixieren.

Regel: Gelingt die um 6 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer zu Boden geworfen worden und wurde festgenagelt. Der übliche Schaden von 1W3 TP durch die SF Zu Fall bringen kommt beim Aufspießen nicht zu tragen.



In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP mehr an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Feind erhält den Status *Fixiert* und *Liegend*. Der Angreifer kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) gegen den Angreifer gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen gleichgroße oder die nächstkleinere Größenkategorie angewandt werden. Misslingt die AT, so steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilenderfertigkeit

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Binden (Spezialmanöver)



Beim Binden geht es darum, die eigene Waffe möglichst nah an die gegnerische heranzuführen, um durch Geschick und Kraft den Widersacher in eine schlechtere Position zu bringen.

Regel: Gelingt der Helden eine um 2 erschwerte PA, bekommt sie für ihre nächste Aktion einen Bonus von +4 AT gegen den Feind, gegen den sie das Binden-Manöver ausgeführt hat. Dieser Angriff muss in ihrer nächsten Aktion, also entweder in dieser oder der nachfolgenden KR ausgeführt werden. Diese Aktion darf nicht hinausgezögert werden.

Der Bonus entfällt, wenn die Abenteurerin einen anderen Gegner angreift oder zu parieren versucht. Das gleiche gilt, wenn der Widersacher nicht mit der gebundenen Waffe, sondern mit einer anderen angreift. Das Binden einer zweihändig geführten Waffe ist um 4 erschwert, nicht um 2. Nach dem Binden kann der

Wie üblich, darf pro KR maximal ein Basismanöver mit einem Spezialmanöver kombiniert werden. Ob das Spezialmanöver eine PA oder AT ist, ist hierbei egal. Das Binden unterliegt somit auch als ein Spezialmanöver mit PA den üblichen Voraussetzungen.

Held keine weiteren Verteidigungen in dieser KR ausführen.

Erschwernis: -2 (einhändige Waffe); -4 (zweihändige Waffe)

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilenderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Breschenangriff (Spezialmanöver)



Kavallerieattacken eignen sich bestens, um feindliche Linien zu durchstoßen und Schlachtformationen aufzubrechen.

Regel: Durch diese SF ist der Held in der Lage, den Befehl Breschenangriff mit seinem Reittier durchzuführen. Dabei werden bis zu drei Ziele getroffen, solange diese maximal einen halben Schritt auseinander stehen. Die Attacken sind für jedes Ziel um 2 erschwert (für den ersten Gegner also um 2, für den zweiten Gegner um 4 und für den dritten Gegner um 6). Die Trefferpunkte werden für jeden Feind einzeln ausgewürfelt und jeder Angegriffene kann sich einzeln gegen den Breschenangriff verteidigen. Sollte während der ersten oder zweiten AT ein Patzer unterlaufen, verfallen die restlichen Attacken.

Erschwernis: -2 (erste Attacke); -4 (zweite Attacke); -6 (dritte Attacke)

Voraussetzungen: Berittener Kampf, passende Kampfstilenderfertigkeit

Kampftechniken: -

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Fahrender Schütze (passiv)



Wer von einem Streitwagen aus einen Bogen, eine Armbrust oder eine Wurfwaffe benutzen möchte, muss beim Zielen Rücksicht auf die Bewegung und das Ruckeln des Gefährts nehmen. Wer darin aber geübt ist, der ist ein tödlicher, beweglicher Fernkämpfer.

Regel: Bewegt sich das Reittier gehend fort, dann ist das Schießen für die Abenteurerin nicht mehr erschwert. Im Galopp sind Fernkampfangriffe nur noch um 2 erschwert. Beim Trab sind Schüsse um 4 erschwert.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10, passende Kampfstilenderfertigkeit

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Frontalangriff (Spezialmanöver)



Der gefürchtete Frontalangriff eines Ritters sorgt dafür, dass er einen Gegner sowohl durch Niederreiten mit seinem Reittier angreift als auch mit seiner Lanze.

Regel: Der Frontalangriff ist ein eigener Befehl, der den Befehl Niederreiten mit einem normalen Lanzenangriff kombiniert. Der ausgewählte Gegner muss sich sowohl gegen die Attacke durch das Niederreiten des Pferds als auch anschließend mit der Attacke durch den Lanzenangriff des Reiters auseinandersetzen. Beide AT sind um 4 erschwert. Dieser Angriff lässt sich nur gegen Gegner mit der Größenkategorie des Reiters oder kleiner einsetzen.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilenderfertigkeit

Kampftechnik: Lanzen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Fußfeger (Spezialmanöver)



Der Fußfeger ist ein Angriff, der darauf abzielt, den Feind von den Beinen zu holen. Dazu benutzt der Angreifer sein eigenes Bein und trifft damit tief gegen die Füße und Knöchel des Widersachers.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung des Gegners, fällt dieser zu Boden und erhält den Status *Liegend*. Schaden wird dabei nicht angerichtet.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Haltegriff brechen (passiv)



Sich aus einem Haltegriff zu befreien ist nicht ganz einfach, aber geübte Kämpfer haben verschiedene Wege gefunden, einen Griff aufzubrechen.

Regel: Verfügt der Abenteurer über die Sonderfertigkeit Haltegriff brechen, so kann er sich leichter aus einem Haltegriff und allen Manövern befreien, die ihre Wirkung über einen Haltegriff beziehen, etwa den Schwitzkasten und den Würgegriff. Vergleichsproben auf *Krafttakt (Ziehen & Zerren)*, um sich aus dem Griff zu befreien, sind für den Helden um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Handkantenschlag (Spezialmanöver)



Einigen geübten waffenlosen Kämpfern ist es möglich, ihre ganze Stärke in einen einzigen, präzisen Schlag mit der Handkante zu legen, um möglichst großen Schaden anzurichten.

Regel: Um einen Handkantenschlag auszuführen, muss der Held zunächst in der KR 1 freie Aktion nutzen, um sich zu konzentrieren. Danach kann er einen Handkantenschlag gegen einen Gegner oder ein Objekt ausführen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, so erhöht sich der Schaden um +2 TP gegen Lebewesen und um +4 TP gegen Objekte. Die AT ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hohe Klinge (Spezialmanöver)



Der Held führt seine Klinge über dem Kopf, um weit ausholende Attacken ausführen zu können.

Regel: Das Manöver Hohe Klinge muss am Anfang der KR angesagt werden. Der Abenteurer bekommt einen Bonus von +1 AT und +1 TP, allerdings ist seine

Verteidigung bis zum Ende der KR halbiert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kopfstoß (Spezialmanöver)



Nicht nur mit Fäusten und Tritten kann man seinen Feind verletzen, auch ein Kopfstoß ist dazu geeignet. Allerdings birgt er das Risiko, dass der Kämpfer sich dabei selbst verletzt.

Regel: Der Gegner muss bei einer gelungenen und unverteidigten AT des Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Dafür erleidet der Widersacher nur die halben TP des Angriffs.

Ist der Angriff gelungen und unverteidigt, erleidet der Angreifer 1 SP. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenkategorie mittel anwenden.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Mächtiger Lanzenangriff (passiv)



Ritter sind bekannt dafür, dass sie Meister im Umgang mit der Lanze sind. Und gerade gegen große Ungeheuer lässt sich eine Lanze hervorragend einsetzen.

Regel: Mit dem Mächtigen Lanzenangriff kann die Heldin +2 TP gegen Wesen erzielen, die als Ungeheuer klassifiziert sind, sofern sie die Größenkategorie groß oder riesig aufweisen. Ansonsten funktioniert dieses Manöver wie der normale Lanzenangriff.

Voraussetzungen: Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Lanzen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Mächtiger Rundumschlag (Spezialmanöver)



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

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

Voraussetzungen: KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meisterlicher Wurf (Spezialmanöver)



Anstürmende Gegner kann man mit der richtigen Technik und einem meisterlichen Wurf auf den Boden werfen und sie in eine ungünstige Lage bringen.

Regel: Die Heldin kann gegen eine Raufen-AT eine Raufen-PA einsetzen, um einen meisterlichen Wurf anzusetzen. Diese PA ist um 4 erschwert. Gelingt sie, dann erhält der Feind den Status *Liegend*, aber keinen Schaden. Ein meisterlicher Wurf kann nur gegen Gegner der Größenkategorie der Heldin oder kleiner eingesetzt werden. Die Abenteurerin muss beim Einsatz des meisterlichen Wurfs unbewaffnet sein, sie darf also keine Waffen in den Händen tragen.

Erschwernis: -4 (für die Parade)

Voraussetzungen: Wurf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schilddeckung (passiv)



Geübte Soldatinnen vermögen aus ihren Schilden einen kaum zu überwindenden Wall zu formen.



Regel: Eine Schildkämpferin mit dieser SF kann zusammen mit einem weiteren Schildkämpfer, der sich maximal einen halben Schritt neben ihr befinden darf, eine Schilddeckung aufbauen. Die Schilde müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Alle Kämpfer in der Schilddeckung gelten für Fernkampfangriffe als ein Ziel der nächstkleineren Größenkategorie, also statt mittel als klein. Zudem erhalten alle einen Bonus von 1 auf die Parade mit dem Schild.

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

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

• Die beiden anderen Schildkämpfer müssen nicht über die SF Schilddeckung verfügen, um die Vorteile zu erhalten. Sie haben diesen Vorteil aber nur, solange sie sich innerhalb der Reichweite von einem halben Schritt aufhalten und ihre Schilde in die gleiche Richtung halten.

Schildstoß (Spezialmanöver)



Ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten Schild-AT stolpert der Getroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe auf Körperbeherrschung (Balance) gegen Kraftakt (Drücken & Verbiegen) notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schilds als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schwinger (Spezialmanöver)



Ein risikoreicher Schwinger ist ein kraftvoller Schlag, der einen Gegner schwer treffen soll, allerdings zu Lasten der eigenen Abwehr.

Regel: Der Held muss eine um 2 erschwerte AT ausführen. Bei einem Treffer erleidet der Gegner +1 TP. Entstehen so 4 oder mehr SP, muss der Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um 1 ablegen. Bei deren Misslingen erleidet er eine Stufe *Betäubung*. In jedem Fall gilt, dass bis zum Ende der nächsten KR der Abenteurer eine Erschwernis von 2 auf seine Verteidigung bekommt.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sprungangriff (Spezialmanöver)



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

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

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteurerpunkte

Sprungtritt (Spezialmanöver)



Ein Sprungtritt ist ein gewagtes Manöver. Die Angreiferin kann damit enormen Schaden anrichten, allerdings geht sie ein hohes Risiko ein, in eine ungünstige Kampfposition zu geraten.

Regel: Die AT für einen Sprungtritt ist für die Heldin um 2 erschwert, dafür erhöhen sich die TP um 1W6.

Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 20 Abenteurerpunkte

Bei Hruruzat werden wie üblich 2W6 gewürfelt. Der zusätzliche 1W6 des Sprungtritts kommt erst am Ende hinzu und hat keine Auswirkungen auf die Paschregel.

Tiefschlag (Spezialmanöver)



Nicht immer geht es bei einem Kampf mit Fäusten um eine faire Auseinandersetzung. Manchmal greift man auch zu miesen Tricks, wie dem Tiefschlag.

Regel: Um einen Tiefschlag auszuführen, muss dem Abenteurer eine um 4 erschwerte AT gelingen. Bei einem unverteidigten gelungenen Angriff bekommt er einen Bonus von +2 TP. Erleidet der Gegner mindestens 5 SP, so muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)*, erschwert um 2 ablegen, sonst bekommt er 1 Stufe *Betäubung*.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Tod von Links (passiv)



Das überraschende Manöver, welches als Tod von Links bekannt ist, ist ein Kniff des Fechtkampfes mit Parierwaffen. Hierbei wird die volle Aufmerksamkeit des Widersachers auf die Angriffe mit der Hauptwaffe gelenkt, während völlig überraschend ein schneller Stich mit der Parierwaffe erfolgt.

Regel: Mit der SF Tod von Links verfällt der PA-Bonus einer Parierwaffe, dafür bekommt die Heldin einen Bonus von +2 TP für die Parierwaffe. Zu Beginn jeder KR kann entschieden werden, ob Tod von Links genutzt wird oder der übliche Bonus der Parierwaffe zählt.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken, die mit einhändigen Waffen ausgeführt werden

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Verkürzte Waffenführung (passiv)



Viele Waffen bieten die Möglichkeit, während eines Kampfes in beengten Verhältnissen effektiv eingesetzt zu werden. So kann beispielsweise ein Speer am oberen Ende seines Schaftes gehalten werden, ein Schwert an seiner Fehlschärfe.

Regel: Wendet die Heldin 1 Aktion auf, kann sie die Länge ihrer Waffe um eine Kategorie verkürzen. Eine lange Waffe wird dadurch zu einer mittleren, eine mittlere Waffe zu einer kurzen. Auf diesem Wege lassen sich die Einschränkungen einer beengten Umgebung verringern (siehe **Regelwerk** Seite 238). Auf der anderen Seite verringert sich jedoch die Nahkampfreichweite (siehe **Regelwerk** Seite 230) der Waffe und die angerichteten Trefferpunkte sinken um 2. Die Rückkehr zu einem normalen Waffengriff kostet ebenfalls 1 Aktion.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

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

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Vorbeiziehen (Spezialmanöver)



Eine riskante Technik ist das Vorbeiziehen am Gegner. Dadurch hat man kurzfristig einige Vorteile, allerdings besteht die Gefahr, dass der Kontrahent das Manöver durchschaut und einen Gegenangriff startet.

Regel: Um an einem Gegner vorbeizuziehen, muss eine um 4 erschwerte AT gelingen. Gelingt sie, gleich ob verteidigt oder nicht, so genießt der Held bis zum Ende der nächsten KR die vorteilhafte Position gegenüber dem Feind (siehe **Regelwerk** Seite 238), gegen den er das Manöver eingesetzt hat. Eine gelungene und unverteidigte AT verursacht wie üblich Schaden. Bei einer unverteidigten AT kann sein Gegner außerdem bis zum Ende der nächsten KR keine Manöver einsetzen.



Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenkategorie klein und mittel anwenden. Bei Misslingen der AT steht dem Widersacher ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Waffenwurf (Spezialmanöver)



Nicht jede Waffe eignet sich zum Werfen. Nahkampfwaffen sind meistens zu klobig und schwer und sie würden üblicherweise eher wirkungslos an einem Gegner abprallen, anstatt ihn zu verletzen. Einige wenige Kämpferinnen beherrschen aber den Waffenwurf und können selbst ein Schwert zielgenau auf einen Feind werfen.

Regel: Mit dieser SF kann eine Abenteurerin eine Nahkampfwaffe, die sich eigentlich nicht als Wurfaffe eignet, auf einen Gegner werfen und ihn erheblich verletzen. Der Angriff wird wie ein regulärer Fernkampfangriff ausgeführt. Als Kampftechnik kommt dabei Wurfaffen zum Einsatz. Neben allen üblichen Modifikatoren eines solchen Angriffs gilt für die geworfene Nahkampfwaffe eine zusätzliche Erschwernis von 4. Die geworfene Waffe muss einer der folgenden Kampftechniken angehören: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen. Der Schaden entspricht dem regulären Schaden der Waffe. Ein Bonus durch die Schadensschwelle kommt aber nicht hinzu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weiter Schwung (Basismanöver)



Einige Kämpfer versuchen die Reichweite der Waffe optimal zu nutzen und schwingen sie bei einem Angriff halbkreisförmig um sich.

Regel: Bei Einsatz des um 2 erschwerten Manövers gilt der Held bis zum Ende der KR in einer Nahkampfreichweite, die eine Stufe höher ist, als die eigentliche Reichweite seiner Waffe. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Windmühle (Spezialmanöver)



Beim Windmühlen-Manöver setzt eine Kämpferin darauf, die Wucht des gegnerischen Angriffs abzufangen und mit einer kreisförmigen Bewegung ihnen eigenen Angriff zu unterstützen.

Regel: Die Spielerin sagt vor der Reaktion ihrer Heldin an, dass sie ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Die PA ist dabei um 2 erschwert. Die Abenteurerin muss in dieser KR noch 1 Aktion zur Verfügung haben, die im Anschluss an das Manöver direkt für eine AT eingesetzt wird. Es macht also bei diesem Manöver Sinn, bei hoher Initiative abzuwarten, bis der Gegner angreift. Gelingt der Heldin die PA, so führt sie sofort eine AT gegen den gleichen Gegner mit einem Bonus von +4 TP aus. Alle weiteren Verteidigungen in dieser KR entfallen für die Abenteurerin. Die nach der PA folgende AT kann nicht mit einem Spezialmanöver, wohl aber mit einem Basismanöver kombiniert werden. Das Windmühlen-Manöver kann nur gegen Angriffe mit Kampftechniken ausgeführt werden, mit denen man das Manöver auch ausführen kann (also beispielsweise nicht gegen Dolche oder Fechtwaffen).

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

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

AP-Wert: 25 Abenteurerpunkte

Beispiel: Geron hat eine INI von 16, sein orkischer Gegner eine von 12. Geron wartet ab und lässt den Ork zuerst angreifen, da er ein Windmühlenmanöver durchführen will. Der Ork greift mit einem Streitkolben, einer Hieb Waffe, an. Geron benutzt ein Schwert und kündigt das Manöver vor seiner Reaktion auf die erfolgreiche Attacke des Orks an. Geron's Parade ist um 2 erschwert, aber die PA gelingt ihm. Nun führt er sofort eine Attacke gegen den Ork aus. Er entscheidet sich, diese Attacke sogar noch mit einem Basismanöver, dem Wuchtschlag I zu kombinieren. Dadurch wird seine Attacke um 2 erschwert. Wenn Geron erfolgreich ist, wird der Schaden seines Schwertes durch die Windmühle um +4 TP erhöht und um den Wuchtschlag I um zusätzlich +2 TP.

Wuchtiger Wurf (Spezialmanöver)



Ob eine Wurf Waffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur an der Art der Waffe, sondern ebenso durch die Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden anzurichten.

Regel: Verfügt ein Abenteurer über die SF Wuchtiger Wurf, aktiviert er für Wurf Waffen die Schadensschwelle KK 14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er +1 TP mit Wurf Waffen an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurf Waffen

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

Würgegriff (Spezialmanöver)



Manchmal hat man keine Wahl einen Gegner elegant auszuschalten und es bleibt nur, ihn zu erwürgen.

Regel: Um einen Gegner in den Würgegriff zu nehmen, muss die Heldin ihren Widersacher zuvor im Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt die Spielerin eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Würgegriff. Misslingt sie, endet der Haltegriff. Ist der Widersacher im Würgegriff, erleidet er jede KR 1W6 SP. Der Gegner muss jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, erschwert um die halben SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Während der Gegner im Würgegriff ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

• **Würgegriff aufsprengen:** Er kann versuchen, den Würgegriff zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. Ist der Gegner erfolgreich endet der Würgegriff und der Haltegriff.

• **Angreifen:** Er kann die Heldin angreifen.

Solange der Würgegriff aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Voraussetzungen: Schwitzkasten, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Zertrümmern (Spezialmanöver)



In manchen Fällen stellt rohe Gewalt den besten Weg dar, ein lästiges Hindernis zu überwinden.

Regel: Bei Angriffen gegen Objekte erhält der Held +1W6 TP zu seinem üblichen Schaden hinzu.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Befehls-sonderfertigkeiten

Befehl Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen können sich auf Befehl auf ihre Gegner stürzen, wenn sie von ihrem Reiter darin ausgebildet wurden.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Flugangriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Fliegen 8, Berittener Flugkampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteurerpunkte

Befehl Klammergriff (Spezialmanöver)

Mit Hilfe dieses Befehls kann ein Held sein Reittier dazu veranlassen, einen Klammergriff auszuführen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Klammergriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteurerpunkte

Befehl Mächtiger Schlag (Spezialmanöver)

Große und starke Wesen können mit einem Angriff ihre Gegner zu Fall bringen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter seinem Reittier den Befehl Mächtiger Schlag durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Befehl Sichelangriff (Spezialmanöver)

Auf den Schlachtfeldern Aventuriens sind sie zwar ein seltener, aber gefürchteter Anblick: Sichelstreitwagen. Mit den scharfen Klingen an den Rädern können geübte Streitwagenfahrer unter ihren Gegnern erheblichen Schaden anrichten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Streitwagenfahrer einen Befehl für den Sichelangriff ausführen (siehe Seite 137). Der Streitwagen muss über ein Sichelrad verfügen, damit der Angriff ausgeführt werden kann.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10

Kampftechnik: –

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Befehl Trampeln (Spezialmanöver)

Einigen Tieren kann man befehlen, auf ihren Gegnern herumzutampeln und sie so schwer zu verletzen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Trampeln durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Befehl Überrennen (Spezialmanöver)

Dieser Befehl ermöglicht es dem Helden, sein Reittier einen Überrennen-Angriff durchführen zu lassen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Überrennen durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten in der Übersicht

Kampfsonderfertigkeit

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Armbrust überdrehen	FF 13	Armbrüste	5 Abenteuerpunkte
Auf Distanz halten I-II	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Auf Distanz halten I	alle Nahkampftechniken	Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte
Ballistischer Schuss	IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I	Bögen	10 Abenteuerpunkte
Berittener Flugkampf	Fliegen 10, Reiten 10	alle	10 Abenteuerpunkte
Beschützer	GE 15	Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen	20 Abenteuerpunkte
Betäubungsschlag	KK 13	Hieb- waffen, Schwerter, Stangenwaffen	15 Abenteuerpunkte
Blindkampf I-II	Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, Blindkampf I	alle Nahkampftechniken	Stufe I/II: 10/20 Abenteuerpunkte
Eisenhagel I-II	Stufe I: FF 15, Schnellladen (Wurf- waffen), Stufe II: FF 17, Eisenhagel I	Wurf- waffen	Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte
Festnageln	GE 13 oder KK 13	Stangen- waffen	20 Abenteuerpunkte
Gezielter Angriff	GE 13	alle Nah- kampf- techniken	10 Abenteuerpunkte
Gezielter Schuss	FF 13	alle Fern- kampf- techniken	10 Abenteuerpunkte
Herunterstoßen	KK 13	Stangen- waffen	12 Abenteuerpunkte

Kampf im Wasser	GE 13	alle Nahkampftechniken	8 Abenteuerpunkte
Kampfstil-Kombination	ein Kampfstil; Voraussetzungen für den zweiten Kampfstil müssen erfüllt sein	je nach Kampfstil; die beiden Kampfstile lassen sich jeweils nur für die entsprechenden Kampftechniken nutzen	50 Abenteuerpunkte
Klingensturm	Einhändiger Kampf	Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Schwerter	25 Abenteuerpunkte
Meister der improvisierten Waffen	GE 13 und KK 13	alle	10 Abenteuerpunkte
Meisterliches Ausweichen	IN 13, Verbessertes Ausweichen II	-	15 Abenteuerpunkte
Meisterparade	GE 15 oder KK 15	alle Nahkampftechniken mit Parade	25 Abenteuerpunkte
Pikenwall	GE 13	Stangenwaffen	10 Abenteuerpunkte
Scharfschütze I-II	Stufe I: IN 15, Präziser Schuss/ Wurf I; Stufe II: IN 17, Präziser Schuss/Wurf II, Scharfschüt- ze I	Armbrüste, Bögen, Schleu- dern, Wurfaffen	Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte
Schnellladen (Schleudern)	FF 13	Schleudern	5 Abenteuerpunkte
Schwitzkasten	KK 13, Haltegriff	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Unterlaufen I-II	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Unterlaufen I	Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwer- ter, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II: 10/15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbessertes Unterlaufen	Unterlaufen I	Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwer- ter, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Verteilter Eisenhagel	Eisenhagel I	Wurfaffen	10 Abenteuerpunkte
Zweihändiger Reiterkampf	Berittener Kampf	Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter	5 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeit

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Adersin-Stil	GE 13	Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)	15 Abenteuerpunkte
Baburin-Stil	IN 13	alle	10 Abenteuerpunkte
Baliho-Stil	MU 13, Berittener Kampf	alle Nahkampftechniken	12 Abenteuerpunkte
Bornländisches Raufen	GE 13 oder KK 13	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Cendrasch-Stil	KK 13, Spezies Zwerg	Hiebaffen, Zweihandhiebaffen	15 Abenteuerpunkte
Dajin-Stil	MU 13, GE 13	Zweihandschwerter	15 Abenteuerpunkte
Elenvina-Stil	MU 13, Anführer	alle	15 Abenteuerpunkte
Fedorino-Stil	GE 13	Dolche, Fechtwaffen	20 Abenteuerpunkte
Gladiatoren-Stil	GE 13 oder KK 13	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Hammerfaust-Stil	KK 13	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Hruruzat	GE 13	Raufen	12 Abenteuerpunkte

Hylailos-Stil	GE 13	Stangenwaffen	15 Abenteuerpunkte
Marwan Sahib-Stil	GE 13	Dolche, Raufen, Schwerter	10 Abenteuerpunkte
Mengbilla-Stil	MU 13	Hieb Waffen, Schwerter	15 Abenteuerpunkte
Mercenario-Stil	KK 13	Raufen	8 Abenteuerpunkte
Prem-Stil	GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4	alle	10 Abenteuerpunkte
Ritter des alten Wegs-Stil	MU 13, Berittener Kampf	alle Nahkampftechniken	12 Abenteuerpunkte
Rondras Trutz-Stil	GE 13 oder KK 13	Zweihandschwerter (nur Rondrakamm)	10 Abenteuerpunkte
Unauer Schule	IN 13	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Zyklopäisches Ringen	KK 13	Raufen	10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Aufspießen	GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Stangenwaffen	20 Abenteuerpunkte
Binden	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen	25 Abenteuerpunkte
Breschenangriff	Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit	–	15 Abenteuerpunkte
Fahrender Schütze	Fahrzeuge 10, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Armbrüste, Bögen, Wurf Waffen	5 Abenteuerpunkte
Frontalangriff	Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen	25 Abenteuerpunkte
Fußfeß	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	15 Abenteuerpunkte
Haltegriff brechen	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Handkantenschlag	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Hohe Klinge	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Fecht Waffen, Schwerter, Zweihandschwerter	15 Abenteuerpunkte
Kopfstoß	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Mächtiger Lanzenangriff	Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen	5 Abenteuerpunkte
Mächtiger Rundumschlag	KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hieb Waffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Meisterlicher Wurf	Wurf, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Schilddeckung	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schilde	5 Abenteuerpunkte
Schildstoß	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schilde	8 Abenteuerpunkte

Schwinger	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	8 Abenteuerpunkte
Sprungangriff	GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schwerter, Stangenwaffen	20 Abenteuerpunkte
Sprungtritt	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	20 Abenteuerpunkte
Tiefschlag	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Tod von Links	passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Nahkampftechniken, die mit einhändigen Waffen ausgeführt werden	10 Abenteuerpunkte
Verkürzte Waffenführung	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Vorbeiziehen	GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter	15 Abenteuerpunkte
Waffenwurf	KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurf Waffen	5 Abenteuerpunkte
Weiter Schwung	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter	15 Abenteuerpunkte
Windmühle	GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter	25 Abenteuerpunkte
Wuchtiger Wurf	KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurf Waffen	15 Abenteuerpunkte
Würgegriff	Schwitzkasten, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Zertrümmern	KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen	5 Abenteuerpunkte

Befehls-sonderfertigkeit

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Befehl Flugangriff	Fliegen 8, Berittener Flugkampf	keine	12 Abenteuerpunkte
Befehl Klammergriff	Tierkunde 8, Berittener Kampf	keine	12 Abenteuerpunkte
Befehl Mächtiger Schlag	Tierkunde 8, Berittener Kampf	keine	10 Abenteuerpunkte
Befehl Sichelangriff	Fahrzeuge 10	–	10 Abenteuerpunkte
Befehl Trampeln	Tierkunde 12, Berittener Kampf	keine	15 Abenteuerpunkte
Befehl Überrennen	Tierkunde 12, Berittener Kampf	keine	12 Abenteuerpunkte

KAPITEL 5: GRUPPENREGELN



»Eine große Umwälzung steht uns bevor. Noch haben wir Zeit, uns darauf vorzubereiten. Die Ereignisse, die ich sehe, werden nicht heute oder morgen stattfinden. Aber sie werden geschehen. Wenn nicht wir es sein werden, die sich diesen Gefahren stellen, so müssen unsere Nachfahren gewarnt werden. Der Schrecken des Himmels wird nicht ewig ruhen. Die Sterne fallen und die Ketten lösen sich. Trotz all des Grauens keimt auch ein Fünkchen Hoffnung.

Es wird Menschen geben, die wahrhaft Großes leisten werden. Man wird ihre Namen noch in tausend Jahren nennen. Sie müssen harte Prüfungen bestehen, aber die Götter und das Schicksal werden mit ihnen sein. Wahre Helden, deren Mut unvergessen sein wird.«

— Auszug aus einer mehrfach kopierten Ausgabe eines Handbuchs der Niobara von Anchopal, Datum unbekannt, aber vermutlich kurz vor Beginn der Magierkriege niedergeschrieben

Dieses Kapitel umfasst Themengebiete, auf die sich die gesamte Spielrunde einigen muss, sogenannte Gruppenregeln. Zum einen werden die bestehenden Regeln zu Schicksalspunkten aus dem **Regelwerk** ab Seite 29 ergänzt. Du erhältst hier weitere Optionen für ihren Einsatz, welche du als Optionalregel in dein Spiel einbauen kannst, und eine Fokusregel für eine neue Art der Regeneration von Schicksalspunkten. Auch das Thema Gruppen-Schicksalspunkte wird angesprochen. Beides sind Mittel, um das Spiel mit Schicksalspunkten zu erweitern.

Zum anderen beschäftigt sich das Kapitel mit Themen-Gruppen. Dabei handelt es sich um aufeinander abgestimmte Helden, die ein bestimmtes Abenteuerthema erleben. Dies könnte beispielsweise eine Piratenmannschaft, eine Dorfgemeinschaft oder ein Ritter mit seinem Gefolge sein. Themengruppen verfügen nicht nur über eine Reihe von besonderen Vor- und Nachteilen, sondern auch auf sie zugeschnittene Einsatzmöglichkeiten von Schicksalspunkten, die sogenannten Schip-Aktionen.



Regeneration von Schicksalspunkten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Schicksalspunkte zurückgewinnen.



Es kann hilfreich sein, den Spielern weitere Möglichkeiten an die Hand zu geben, während des Spiels Schips zurückzuerlangen. Du solltest jedoch bedenken, dass damit die Ressource Schicksalspunkte merklich gestärkt wird. Die Helden erlangen so eine stärkere Position im Vergleich zu normalen Aventurieren, die nicht über Schips verfügen.

Diese Fokusregel ersetzt die im **Regelwerk** auf Seite 31 vorgestellten Möglichkeiten, wie Schips regeneriert werden, mit Ausnahmen der Regel, dass am Ende eines Abenteuers jeder Held wieder alle Schips zurückbekommt.

Motive und Schwächen

Die neue Regeneration der Schicksalspunkte funktioniert wie folgt: Die Spieler wählen für ihren Helden jeweils zwei Motive und zwei Schwächen. Bei Motiven handelt es sich um etwas, was den Held besonders antreibt, was er sucht oder was er erreichen will. So kann ein Held von Rache, Glaube oder Pflichterfüllung getrieben sein oder aber auf der Suche nach Anerkennung oder Wahrheit.

Die dunkle Seite des Abenteurers, die Schwäche, kann etwas sein, das er fürchtet oder das ihn umtreibt oder sonst wie in Schwierigkeiten bringen kann. Speziell Motive sollten konkret definiert werden. Sucht der Held nach Rache, weil er seine Kindheit als Sklave in einer Mine verbracht hat? Ist er auf der Suche nach einer verschollenen geliebten Person? Treibt ihn das Pflichtgefühl gegenüber seinem alten Lehrmeister an?

Wenn ein Spieler nun von sich aus die Schwäche seines Helden zu dessen Nachteil ausspielt oder er durch geschicktes Spiel seinem Motiv nachkommt, erhält er hierfür einen Schip zurück. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn das Ausspielen von Motiven oder Schwächen die Handlung vorantreibt. Das Ausspielen in unerheblichen Situationen, nur um zusätzliche Schips zu erhalten, sollte nicht belohnt werden. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob eine Handlung einen Schip wert ist oder nicht. Hat ein Held sein Motiv tatsächlich final erreicht oder eine Schwäche ein für alle Mal

besiegt, kann der Spieler ein neues Motiv bzw. eine neue Schwäche wählen.

Durch diese Regeln kann ein Abenteurer keine Schicksalspunkte über sein normales Maximum hinaus erhalten. ○

Beispiele für Motive

Anerkennung: Der Held strebt nach Anerkennung. Sollte es ihm gelingen, sich diese für eine besondere Tat zu verdienen, so erhält er 1 Schip zurück.

Ehre: Die Abenteurerin möchte sich immer ehrenhaft verhalten. Sollte sie in eine Situation geraten, in der sie in einen Konflikt zwischen Einhaltung der Ehre und einer unehrenhaften Handlung gerät, und sich trotz Nachteile für die Ehre entscheidet, bekommt sie 1 Schip zurück.

Liebe: Im Leben des Helden spielt eine geliebte Person eine zentrale Rolle. Sollte der Held seine Liebste retten oder verteidigen müssen, beispielsweise, weil seine Ehefrau entführt oder ihre Ehre beleidigt wurde, so bekommt er dafür 1 Schip zurück.

Beispiele für Schwächen

Faulheit: Der Held ist faul. Er bekommt 1 Schip zurück, wenn seine Faulheit dazu führt, dass die Lösung eines Problems durch eine schnelle Recherche, Pünktlichkeit oder sorgfältige Arbeit vorangekommen wäre.

Feigheit: Eine feige Heldin bekommt 1 Schip zurück, wenn sie sich einem wichtigen Kampf nicht stellt, ihre Freunde während einer Auseinandersetzung im Stich lässt, sich ergibt, oder sie kein Risiko eingeht, obwohl es wichtig für den Handlungsverlauf ist.

Überheblichkeit: Die Überheblichkeit des Helden sorgt dafür, dass er sich für etwas Besseres hält. Sollte er mit seiner Überheblichkeit sich in Schwierigkeiten bringen, dann kann der Meister ihm 1 Schip zurückgeben.

Bitte achte als Meister darauf, dass du die Schicksalspunkte fair verteilst. Es kann schnell passieren, dass ein einziger Spieler alles dafür tut, um Schips durch Motive und Schwächen zu erhalten und andere Spieler leer ausgehen. Schips sollte es nur geben, wenn das Motiv oder die Schwäche wirklich passend umgesetzt wurde und die Geschichte voranbringt.

Gruppen-Schicksalspunkte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Menge an Schicksalspunkten.



Eine Alternative für Schicksalspunkte ist ihre Verwendung als Gruppenressource. Statt dass jeder Held einzeln über Schips verfügt, kann sich die Spielrunde

dazu entscheiden, pro Held 1 Schip in einen Topf zu werfen, aus dem jeder nach Bedarf schöpfen kann: die sogenannten Gruppen-Schicksalspunkte (oder kurz Gruppen-Schips). Dieser Schip wird zwar vom eigenen Höchstwert des Helden abgezogen, dafür haben alle Spieler, die eingezahlt haben, die Möglichkeit, aus diesem Topf Schicksalspunkte zu nutzen.

Erweiterter Einsatz von Schicksalspunkten

Optionale Regel

Neben den im **Regelwerk** ab Seite 29 beschriebenen Anwendungen von Schicksalspunkten gibt es noch weitere Möglichkeiten für ihren Einsatz. Du kannst die folgenden Optionen gerne in dein Spiel einbauen, allerdings sind einige Anwendungen besser vorher mit der Spielrunde abzustimmen. Alle übrigen Regeln für Schicksalspunkte gelten ebenfalls für die neuen Optionen.

- ☛ **Einfall:** Manchmal kommen Spieler einfach nicht auf die Lösung eines Problems. Dabei kann es sich um ein Rätsel handeln oder die Frage, wo sich der nächste Hinweis zu einem Kriminalfall verbirgt. Spieler können Schips ausgeben, damit der Meister ihnen einen entscheidenden Hinweis gibt, um voranzukommen. Die Menge an Schips sollte davon abhängen, wie entscheidend die Lösung für das Abenteuer ist und zwischen 1 und 3 liegen.

Einfall

Schips-Menge	Beispiel
1	Hilfestellung für ein für die Handlung wenig bedeutsames Rätsel
2	Lösung eines Rätsels, das zentraler Bestandteil des Abenteuers ist
3	Hinweis erhalten, der nicht nur ein relevantes Rätsel löst, sondern auch hilft, viele weitere Probleme zu umgehen

Beispiel: Die Spieler sitzen bereits seit einer Ewigkeit vor einem Zahlenrätsel. Carolans Spielerin möchte nicht länger überlegen und würde gerne Schips einsetzen, damit die Meisterin das Rätsel auflöst bzw. die Spieler einen entscheidenden Hinweis erhalten. Die Meisterin entscheidet, dass das Rätsel zwar wichtig ist, aber nicht notwendig, um das Abenteuer zu bestehen. Also verlangt sie 1 Schip. Nachdem Carolans Spielerin den Schip ausgegeben hat, gibt die Meisterin den Lösungsweg preis und die Spieler haben in weniger als einer Minute das Rätsel endlich gelöst.

Spielverderber

Manche Spieler mögen Rätsel oder wollen unter keinen Umständen vom Meister die Auflösung eines Mordes erzählt bekommen. Andere Spieler hingegen langweilen sich schnell, wenn solche Lösungswege zu lange dauern. Aus diesem Grund gibt es die Option *Einfall*. Allerdings wird die Option den Spielern, die Freude am Rätseln haben, vermutlich nicht gefallen.

Ihr solltet auf jeden Fall besprechen, ob ihr mit der Option spielen wollt.

- ☛ **Von der Schippe springen:** Manchmal, wenn alle Mühen vergebens sind und keine Rettung in Sicht ist, kann Phexens Lächeln den Unglücklichen vor den Schwingen Golgaris bewahren. Manche sprechen von den neun Leben einer Katze, andere vom Eingreifen der Götter oder schlichtweg vom Glück der Dummen. Stirbt ein Held, kann der Spieler den Höchstwert seiner Schips permanent um 1 senken, um sein Leben zu retten. Der Held gilt als stabilisiert und besitzt 1 LeP. Auch in scheinbar auswegloser Situation, etwa bei einem Sturz aus 50 Schritt Höhe oder eingeschlossen in einem brennenden Haus, sollte die Option den Helden retten. Man kann diese Option nur nutzen, wenn man mindestens über einen Höchstwert von 1 Schip verfügt. Ein Held, dessen Höchstwert an Schips 0 beträgt, kann nicht mehr von der Schippe springen. Für diese Option muss der Held keinen Schip ausgeben, nur den Höchstwert senken.

Beispiel: Mirhiban ist ihrem Spieler sehr ans Herz gewachsen. Leider hat sie ihr Leben bei einem heroischen Kampf gegen den Schwarzmagier Sindar verloren. Ihr Spieler nutzt die Regel Von der Schippe springen, um sie wiederzubeleben. Sie hatte früher maximal 3 Schips, nun ist ihr Höchstwert 2.



Golgaris' Schwingen enteilt – oder doch nicht?

Die Option *Von der Schippe springen* trifft ein Thema, das bei jeder Spielrunde anders behandelt wird. Im Grunde sorgt diese Regel dafür, dass ein Held über mehrere Leben verfügt.

Diese Regel bietet sowohl Vor- als auch Nachteile. Vorteile dieser Regel sind, dass ein Spieler seinen geliebten Helden weiterspielen kann, obwohl er das Zeitliche gesegnet hat. Vor allem, wenn ein Held einfach durch ein paar misslungene Würfe gestorben ist, kann diese Option befriedigender sein, als seinen Lieblingshelden einfach aufzugeben und sich einen neuen erstellen zu müssen.

Ein Nachteil stellt die dadurch gesenkte Spannung dar. Ein Spieler kann seinen Helden deutlich stärker belasten

und in gefährlichere Situationen schicken, ohne sich gleich Sorgen machen zu müssen, dass er wirklich stirbt. Das kann Kämpfe oder andere Gefahrensituationen entwerten, weil einige Spieler ihre Freude am Spiel aus der Spannung ziehen, die bei solchen risikoreichen Szenen entsteht. Andererseits erzeugt das geringere Risiko mehr Einsatz bei den Spielern, da sie nicht immer befürchten müssen, gleich ihren Helden zu verlieren. Ihr solltet in der Spielrunde auf jeden Fall vor dem Einsatz dieser neuen Schicksalspunkte-Option miteinander sprechen, wie ihr den Tod eines Helden seht: als etwas Endgültiges oder als einen Umstand, den man durch die Opferung einer Ressource wieder aufheben kann.

Themengruppen

Jede Spielrunde hat ihre eigenen Vorlieben. Am häufigsten spielen die Spielerinnen und Spieler sicherlich eine typische reisende Heldengruppe, bestehend aus ganz unterschiedlichen Heldentypen. Vielleicht haben sich vorher alle darauf geeinigt, dass die gewählten Helden mit den übrigen Abenteurern der Runde nicht in zu große Konflikte geraten, aber oftmals sind die Helden nicht (oder größtenteils nicht) aufeinander abgestimmt. Das kann dazu führen, dass bestimmte Typen von Charakteren nicht passen oder die Heldenwahl es schwierig macht, ein Thema umzusetzen. Eine Kampagne, deren Thema Piraten des Südmeers ist, funktioniert nur bedingt gut mit einer Gruppe aus zwei Firnelfen, einer Fjarningen Barbarin und einem Ambosswerg.

Wir möchten dir an dieser Stelle deshalb das Konzept der Themengruppe näher vorstellen. Eine Themengruppe zu spielen bedeutet, dass Meister und Spieler sich auf ein bestimmtes Thema, ein Setting und/oder eine Region einigen, in diesem Rahmen Abenteuer erleben und ihre Helden auf die Themengruppe abstimmen. Das hat den großen Vorteil, dass die Heldengruppe perfekt auf das Thema zugeschnitten ist und kein Held deplatziert wirkt. Der Nachteil einer solchen Gruppe ist allerdings, dass sie wiederum für eine allgemeine Rundreise durch Aventurien meist schlechter geeignet ist, da die Rollen auf ein bestimmtes Setting zugeschnitten sind.

Thema der Gruppe

Zu Beginn sollte sich die Spielrunde auf ein Thema verständigen. Wir haben dir nachfolgend einige Beispiele aufgelistet, wie typische aventurische Themengruppen aufgebaut sind, die gewisse Grundarchetypen darstellen. Dies sind längst nicht alle, sondern nur eine kleine Auswahl an Ideen.

Das Thema ist deshalb wichtig, weil es die Rollen der Helden festlegt. Jedes Thema hat Heldentypen, die sich dafür eignen oder die nicht in Frage kommen. Es gibt keine strikte Begrenzung, aber in einer Kampagne, wo es darum geht, den Hohen Norden zu erforschen und Nordländer zu spielen, eignen sich eben nur begrenzt südländische Helden. Sicherlich, ein Spieler kann die Rolle des Exoten übernehmen, aber wenn nur Südaventurier an einer

Nordlandkampagne teilnehmen, sollte man noch mal darüber sprechen, ob das gewählte Thema das richtige ist.

Passende Heldenkonzepte

Wie schon erwähnt, sollte das Thema die passenden Heldentypen vorgeben. Eine Piratenkampagne braucht Piraten-Helden. Die Spieler können dann die Rolle des Navigators, des Waldmenschen-Harpuniers, des Bordmagus, des Zimmermanns und der entführten Gouverneurstochter (die Piratin werden will) übernehmen.

Die Runde sollte im Vorfeld miteinander absprechen, wer welche Rolle spielen möchte. Das kann gegebenenfalls dazu führen, dass es eine Hierarchie unter den Helden gibt. Bei vielen Heldengruppen sind alle Helden gleichberechtigt bei Entscheidungen. Bei Themengruppen kann das ungleiche Verhältnis deutlich stärker sein oder sogar den Reiz der Gruppe ausmachen. In einer militärischen Einheit gibt es klare Befugnisse für jeden, ebenso bei einer Schiffsmannschaft oder einem Rittergefolge. Das sollte den Spielern vor Spielbeginn bewusst sein.

Unterschiedliche Erfahrungsgrade

Themengruppen können es erfordern, dass die Helden mit unterschiedlichen Erfahrungsgraden starten. Eine Heldengruppe als Schiffsmannschaft könnte beispielsweise aus einem *meisterlichen* Kapitän, einem *erfahrenen* Matrosen und einem *unerfahrenen* Schiffsmädchen bestehen. Das bedeutet, dass die Helden unterschiedlich mächtig sind. Ihr solltet absprechen, ob ihr in eurer Spielrunde diese Art von Unterscheidung eurer Charaktere treffen wollt, oder lieber darauf verzichtet und alle mit dem gleichen Erfahrungsgrad startet.

Checkliste

Um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, welche Fragen bei einer Themengruppe geklärt werden sollten, hier eine kleine Checkliste:

- Starten alle Helden mit dem gleichen Erfahrungsgrad oder macht es Sinn, die Abenteurer mit bestimmten Graden starten zu lassen (z. B. unerfahrene Knappin, erfahrener Ritter)?

- Sollte das Startkapital der Helden für die Kampagne geändert werden? Sind besondere Dinge wie ein Schiff, ein Pferd, eine Burg o.Ä. gratis, oder müssen dafür Ressourcen geopfert werden?
- Gibt es bestimmte verbotene Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände, die nicht erworben werden sollen? Oder sogar Pflichtkäufe (jeder Scholar muss ein Gildenmagier sein und damit den Vorteil Zauberer besitzen)?

Themen-Vorteil und Themen-Nachteil

Optionale Regel

Neben besonders passenden Vor- und Nachteilen die jeder individuelle Held innerhalb der Themengruppe besitzt, sollte jede Themengruppe einen Themen-Vorteil und einen Themen-Nachteil haben. Diese Vor- und Nachteile sollten individuell an die Geschichte der Themengruppe angepasst werden. Jeder Held sollte davon betroffen sein und vom Vorteil profitieren können. Auch der Nachteil sollte alle Mitglieder betreffen. Bei den beispielhaften Themengruppen haben wir einige mögliche Themen-Vorteile und -Nachteile angegeben, aber diese sind nur als Beispiele zu verstehen. Scheue dich nicht davor, für deine Themengruppe ganz eigene Vor- und Nachteile zu entwickeln.

Die Vor- und Nachteile kosten in der Regel keine Abenteuerpunkte, da sie sich beide ausgleichen. Sie unterliegen nicht der Beschränkung von 80 Abenteuerpunkten für Vor- und Nachteile (siehe Regelwerk Seite 162). Sie sind ein Extra der Themengruppe. Eine Spielrunde kann sich aber auch dazu entscheiden, nur mit dem Vorteil oder nur mit dem Nachteil zu spielen. Dies sollte wie jede dieser Optionen abgesprochen werden.

Schip-Aktion

Helden können in einer Themengruppe eine sogenannte Schip-Aktion benutzen. Eine Schip-Aktion ist der Einsatz eines Schicksalspunktes nach den bestehenden Regeln für Schips (siehe Regelwerk Seite 29), aber die Auswirkung ist auf die gewählte Themengruppe zugeschnitten. Auch die Schip-Aktion kann, wie die Themen-Vorteile/Nachteile, an die Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden. Wir haben bei den Themengruppen einige Beispiele angegeben. Selbstverständlich sollten alle Helden der Gruppe davon profitieren können. Deshalb muss darauf geachtet werden, dass die Wirkung nicht einige Helden ausschließt, beispielsweise nur magischen Helden etwas gibt, obwohl in der Gruppe profane Abenteurer mitspielen.

Wählt ein Spieler einen Exoten für die Themengruppe, so kann es passieren, dass die Themen-Vor- und Nachteile und die Schip-Aktion nicht zu ihm passen. Das ist nicht weiter schlimm, der Held ignoriert dann einfach diese Elemente. Während des Spiels kann sich dies aber ändern, beispielsweise bei einer Seefahrt-Themengruppe, der zu Beginn eine Landratte wie ein Zwerg angehört, der erst nach und nach Teil der Mannschaft wird.

- Welche Themen-Vor- und Nachteile soll es geben, wie sieht die Schip-Aktion aus?
- Was ist das Ziel der Themengruppe? Gibt es ein festgelegtes Ziel, das man erreichen will, oder viele kleinere Abenteuer, ohne ein übergeordnetes Ziel?
- Wer könnte als Verbündeter agieren, wer als Antagonist?

Beispielhafte Themengruppen

Nachfolgend stellen wir dir eine Handvoll Themengruppen vor. Es sind Archetypen, damit du dir die Regeln und Vorschläge für Themengruppen besser vorstellen kannst.

Alle Themengruppen erhalten eine Auflistung, welche Helden besonders geeignet sind, wo der beste Ort ist, um eine Themengruppe anzusiedeln und welche Vorteile und Nachteile für die Gruppe gelten. Außerdem haben wir einen Vorschlag für die Schip-Aktion beigefügt. Die ist jedoch nur wichtig, wenn sich die Spielrunde entschieden hat, mit den vorgestellten Optionalregeln für Themengruppen zu spielen.

Dorfgemeinschaft

In jedem Dorf gibt es eine Vielzahl von unterschiedlichsten Charakteren und potenziellen Helden. So könnte das Dorf beispielsweise durch eine Räuberbande, plündernde Söldner oder einen gierigen Raubritter tyrannisiert werden und die Dorfgemeinschaft muss sich selbst helfen. Wer wäre besser geeignet als die starke Dorfschmiedin, der wildniserfahrene Jäger und die mutige Bauerntochter Alrika, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen?

In vielen Dörfern steht zumindest ein Tempel und so können Spieler die Rolle eines Geweihten übernehmen. Selbst die Hexe, die am Rand des Dorfes in ihrer Bauernkate lebt oder ein Magier, der dem städtischen Treiben entgehen will und sich einen Magierturm in der Nähe des Dorfes errichtet hat, eignen sich ausgezeichnet als Helden dieser Themengruppe.

Meistens empfiehlt es sich, einen niedrigen Erfahrungsgrad zu wählen. Einfache Dörfler mögen sich zu wahren Helden entwickeln, doch zu Beginn ihrer Laufbahn sind sie in der Regel ziemlich *durchschnittliche* Aventurier.

Geeignete Helden: Bäuerin, Hufschmied, Perainegeweihete, Jäger, Magierin (wohnt im Turm am Dorfrand), Adliger, Hirtin, Wirt, Hexe (inkognito als Kräuterfrau)

Ort: jedes Dorf in Aventurien mit bis zu 500 Einwohnern, am besten in Mittel- oder Nordaventurien

Themen-Vorteil: Als verschworene Dorfgemeinschaft kennen die Helden einander gut und wissen, was in ihrem Dorf vorgeht. Proben auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen*) sind gegenüber anderen Dorfbewohnern um 1 erleichtert.

Außerdem bekommen die Helden einen Preisnachlass von 10 % auf alle Waren, die ihnen von den übrigen Dörflern angeboten werden.

Themen-Nachteil: Die Helden unter den Dörflern sind zwar heroischer als der durchschnittliche Aventurier, aber sie müssen dennoch im Kampf bei *Schmerz II* und später bei *III* eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* schaffen, um nicht zu fliehen oder aufzugeben.

Schip-Aktion: Mob: Wenn mindestens drei Dörfler (nicht unbedingt alle Helden) gemeinsam gegen einen Feind kämpfen, dann kann 1 Schip von einem Helden eingesetzt werden, um die AT aller Dörfler für 20 KR um 1 zu erhöhen. Improvisierte Waffen gelten in diesem Zeitraum nicht als improvisiert.

Räuberbande

Alle Helden sind Teil einer Gruppe von Wegelagerern, deren hauptsächliche Aufgabe darin besteht, durch Raub und Diebstähle ums Überleben zu kämpfen. Sie können früher einfache Bauern oder Handwerker gewesen sein, vielleicht sind auch ehemalige Söldner oder gar als Anführer ein Raubritter unter ihnen. Fest steht, sie haben sich aus den unterschiedlichsten Gründen gegen die praisosgefällige Ordnung gestellt und werden von den Gesetzeshütern gesucht.

Ziel der Räuberbande ist es, zu überleben und so viel Beute zu machen wie möglich. Manchmal jedoch haben Räuber weitere Ziele, beispielsweise Rache an demjenigen zu üben, der für ihr Schicksal oder eine andere Ungerechtigkeit verantwortlich ist. Einige Räuber sehen sich im Recht und haben ihr Leben als arme Bauern aufgegeben, um sich gegen ihren ausbeuterischen Grundherrn zu stellen. Die Erfahrung der Räuber ist höchst unterschiedlich und reicht meist von *durchschnittlich* (ein Bauer, der zum Räuber wurde) bis zu *meisterlich* (Räuberhauptfrau).

Geeignete Helden: Räuber, Ritterin (als Raubritterin), Heiler, Wirt, Schwarzmagier, Phexgeweihte (versucht Inkognito die Räuberbande vom Schlimmsten abzuhalten), Jäger, Soldatin (desertiert), Streuner, Bauer, Handwerkerin, Tagelöhner, Hochstapler

Ort: Wälder und Gebirge nahe einer Straße, einem Dorf oder einer Stadt, meist in Mittelaventurien gelegen.

Themen-Vorteil: Räuber kennen sich in ihrem Revier ausgezeichnet aus, beispielsweise einem Teil des Waldes oder einer Bergkette. Wenn Räuber jemanden überfallen wollen, fällt es ihnen leichter, einen Hinterhalt zu legen oder sich in der Umgebung leise zu bewegen. Proben auf *Verbergen (Hinterhalt legen, Schleichen und sich Verstecken)* sind um 1 erleichtert, wenn ein Räuber einen Hinterhalt im Revier der Bande legt. Räuber müssen in ihrem Revier keine Proben auf *Orientierung* ablegen, um sich zurecht zu finden und die Richtung zu bestimmen, in der ihr Versteck liegt.

Themen-Nachteil: Als Räuber sind die Helden gesucht, selbst wenn sie nur mit der Räuberbande in Verbindung gebracht werden. Sollte ihnen ein Gesetzeshüter, etwa ein Adliger, ein Gardist oder ein Soldat, begegnen und sie als Räuber erkennen, wird er versuchen, die Helden festzunehmen. Steckbriefe sind möglicherweise auf sie ausgestellt, sodass man überall in der Region vor ihnen warnt.

Gegenüber normalen Bürgern haben die Räuber in der Regel eine Erschwernis von 1 bei Proben auf Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*. Diese Erschwernisse können für einzelne Individuen wegfallen, wenn sie Freunde des Räubers sind.



Schip-Aktion: Flucht: Mit dem Einsatz von 1 Schip gelingt einem Räuber-Helden automatisch die Flucht aus einem Kampf (siehe **Regelwerk** Seite 237). Er muss keine Proben für die Flucht ablegen oder befürchten, einen Passierschlag abzubekommen. Er ist nach dem Einsatz des Schip GS in Schritt vom Gegner entfernt. Allerdings kann der Räuber danach nicht mehr selbstständig in den Kampf eingreifen, sondern versucht dem Kampfgeschehen endgültig zu entkommen.

Rittergefolge

Eine eigene Themengruppe für sich stellt die Ritterin mit ihrem Gefolge da. Die rondragefällige Reckin durchstreift in der Regel nicht allein das Land und erlebt bardenbesungene Aventure, sondern reist mit einer Dienerschaft umher. Dazu zählt fast immer der Knappe, der die niederen Arbeiten für die Ritterin verrichten muss, dafür aber von ihr im Schwertkampf, im Umgang mit dem Pferd und im ritterlichen Benehmen unterwiesen wird. Meist ist die Ritterin zudem in Begleitung eines Waffenknechts, der zwar nicht von Adel ist, ihr dafür aber gegen eine Übermacht beistehen kann und zusammen mit dem Knappen niedere Arbeiten verrichten kann. Gelegentlich wird das kleine Gefolge von einer Geweihten begleitet. Dabei muss es sich nicht um eine Geweihte der Rondra halten. Oft sind es reisende Praios- oder Perainegeweihte, die jeder für sich einen Grund haben, der Ritterin zu folgen.

Und was erlebt das Gefolge nun gemeinsam? Oft unterscheidet sich das Leben des Rittergefolges gar nicht so sehr von dem einer reisenden Heldengruppe: Man durchstreift gemeinsam Wald und Wiesen, macht Rast in Wirtshäusern und Städten und stellt sich der Ungerechtigkeit in den Weg. Die Ritterin gibt Weg und Ziel vor und ist als Höhergestellte gegenüber den meisten anderen Begleitern diejenige, die bestimmt. Es gilt sich also als Knappe oder Waffenknecht unterzuordnen.

Diese Themengruppe weist in der Regel unterschiedliche Erfahrungsgrade auf. Während die Ritterin beispielsweise mindestens *erfahren* sein sollte, ist der Knappe maximal *durchschnittlich*.

Geeignete Helden: Ritter, Knappin (eine unerfahrene Ritterin), Waffenknecht (z. B. ein Bauer oder Soldat), Praiosgeweihte, Adliger, Perainegeweihte, Höfling, Medicus, Rondrageweihter, Barde

Ort: Lehen des Ritters, Provinz, in der das Gefolge unterwegs ist, vor allem Nordmarken, Garetien, Nostria und Andergast, Weiden, Tobrien, Bornland

Themen-Vorteil: Der Glaube an Praios und Rondra beflügelt die Helden bei Gefahr. Proben auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* sind um 1 erleichtert.

Wenn die Helden gegen ein Wesen kämpfen, welches als Ungeheuer klassifiziert ist, erhalten sie +1 AT gegen das Wesen.

Themen-Nachteil: Das Gefolge des Ritters ist eine rechtschaffene Gruppe. Diese Rechtschaffenheit geht soweit, dass alle Proben auf Überreden, die sich mit Täuschung und Lügen beschäftigen, um 1 erschwert sind. Misslingt die Probe, so sind alle Fertigungsproben für den Helden solange um 1 erschwert, bis er in einem Tempel der Zwölfe um Vergebung gebeten und ein Zehntel seines Vermögens gespendet hat.

Schip-Aktion: Gebet: Ein Held kann 1 Schip ausgeben, um bei sich 1 Stufe *Furcht* aufzuheben.

Schiffsmannschaft

Ob als einfache Matrosen oder Piraten – eine Schiffsmannschaft ist eine verschworene Gemeinschaft, denn auf hoher See muss man zusammenhalten, um nicht in Efferds nasses Grab einzukehren.

Die Spieler können bei einer Schiffsmannschaft die Rollen eines einfachen Matrosen, des Bordschützen, des Schiffszimmermanns oder des Medicus übernehmen. Gerade die Offiziere an Bord oder gar der Kapitän selbst sind interessante Posten für Helden. Sie müssen viel Verantwortung übernehmen, haben gleichzeitig aber große Entscheidungsfreiheit. Auch Geweihte, beispielsweise Efferd-, Swafnir- oder Avesgeweihte, sind als Teil der Schiffsmannschaft hervorragend als Helden geeignet. Zudem gibt es auf Schiffen Exoten wie Waldmenschen oder Utulus – und sogar Zwerge und Elfen sollen schon auf Schiffen gesehen worden sein, auch wenn die meisten Seeleute sie abergläubisch meiden.

Die Mannschaft kann unterschiedliche Erfahrungsgrade aufweisen. Während ein Schiffsjunge eher *unerfahren* oder *durchschnittlich* ist, sind die übrigen Matrosen eher *durchschnittlich* bis *kompetent*. Offiziere haben fast immer höhere Erfahrungsgrade, beispielsweise *kompetent* bis *meisterlich*.

Geeignete Helden: Piratin, Seefahrer, Zimmermann, Magier (Bordmagus), Heiler, Sklavine (entlaufen), Söldner, Entdeckerin, Efferdgeweihte, Avesgeweihter, Smutje

Ort: alle Meere, insbesondere die Charyptik und das Südmeer, Schiff ist Voraussetzung, aber Abenteuer finden ebenso auf dem Festland und auf Inseln statt

Themen-Vorteil: Die Schiffsmannschaft ist ein eingespieltes Team und bekommt bei Proben auf *Boote & Schiffe* eine Erleichterung von 1, wenn es sich um ihr Schiff handelt.

Themen-Nachteil: Wann immer die Helden länger als 1 Woche an Land sind, müssen sie eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Misslingt die Probe, geben sie ihre Heuer innerhalb weniger Stunden in Tavernen, Bordellen oder für den Kauf von Plunder aus. Sie verlieren dabei die Hälfte ihres Vermögens. Gelingt die Probe, müssen sie erst wieder eine ablegen, wenn sie zur See gefahren sind und anschließend wieder mindestens 1 Woche an Land waren.

Schip-Aktion: Mannschaftsgeist: Bei einem Kampf kann ein Schip eingesetzt werden, um allen Helden-Seeleuten eine Erleichterung von 2 auf anstehende Probe eines der folgenden Talente zu geben: *Boote & Schiffe*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Singen*, *Zechen*. Es müssen sich mindestens 5 Mitglieder der Mannschaft neben dem Helden selbst in einer Reichweite von 100 Schritt aufhalten.

• Bei einer solchen Themengruppe sollten sich die Spieler darauf einigen, dass das Schiff, mit dem sie unterwegs sind, nicht von ihrem Startkapital bezahlt werden muss, sondern bereits als Teil des Abenteurers gestellt wird.

Ritter Borfried von Alriksburg und sein Gefolge

Damit du eine bessere Vorstellung einer Themengruppe entwickeln kannst, stellen wir dir an dieser Stelle eine solche vor. Die Spielrunde besteht neben dem Meister aus den vier Spielern Sarah, Leif, David und Louisa.

Der Meister hat den Vorschlag einer Themengruppe in den Raum gestellt und die Spieler haben sich nach einer gemeinsamen Besprechung für eine Runde zum Thema Ritter & Gefolge entschieden.

Das Gefolge des Ritters folgt dem Rittersmann auf seinen zahlreichen Questen, die ihn durch ganz Garetien und möglicherweise darüber hinaus führen werden. Die Themen der Abenteuer sollen ganz klassisch im Stil von König Arthur und seiner Tafelrunde, 60er Jahre-Ritterfilmen und Ritterromanen ablaufen. Es gilt, Untiere zu erlegen, Räuberbanden zu besiegen und Dörfler zu retten. Auch Turniere, Minnesang und höfische Intrigen sollen vorkommen, also alles, was das Herz der Helden und ihrer Spieler höher schlagen lässt.

Sarah, Leif, David und Louisa überlegen sich, welche Helden sie in dieser Themengruppe gerne spielen würden. Sarah liebt Ritterfilme und würde gerne einen schlagkräftigen, edlen Ritter spielen, der aber durch unglückliche Umstände nicht zu den Reichsten seiner Zunft gehört.

Leif kann hat keine Probleme, sich Sarah unterzuordnen und möchte einen treuen Begleiter des Ritters spielen. Er und Louisa diskutieren kurz darüber, wer den Knappen spielen soll. Nach einem kurzen Gespräch legt sich Leif auf den Waffenknecht des Ritters fest, einen ehemaligen Bauern, stark und loyal.

Louisa übernimmt die jugendliche Knappin, die eher Phex als Praios und Rondra zugewandt ist. Ihre Rolle soll einen Kontrast zum Ritter darstellen und die Knappin soll gute Werte in Talenten aufweisen, die eher für zwielichtige Charaktere stehen. Sie hat diesem Umstand mit den übrigen Spielern abgeklärt und sie sind damit einverstanden.

David möchte bei der sehr kampfstarken Gruppe das friedliche und besonnene Gegenstück darstellen. Er entscheidet sich für eine Geweihte der Peraine, die mit dem Ritter verwandt ist und anders als er Abenteurer verabscheut. Sie soll eine sehr pragmatische Ader besitzen, die Gruppe mit ihren Heilkünsten unterstützen und allgemein zur Moral beitragen.

Als Vor- und Nachteil für das Thema hat die Gruppe den bestehenden Vorschlag für Rittergefolge gewählt, ebenso die Schip-Aktion.

Borfried von Alriksburg, Ritter

Der aus dem Geschlecht derer von Alriksburg stammende Borfried sah sich schon immer als die Krone der garetischen Ritterschaft. Bereits in der Knappzeit träumte er davon, einst als Ritter mit Gefolge durch das Mittelreich zu ziehen, sich im Turnier zu beweisen, die Schwarzpelze zu jagen, wo immer er sie antreffen würde und eines Tages ein wunderschönes Burgfräulein aus Greifenfurt zu heiraten.



Leider sind Borfrieds Träume bislang nur mäßig in Erfüllung gegangen. Es mangelt ihm weder an Mut noch am Können, doch leider verarmte sein Familienzweig und er war gezwungen, einen Handel mit Lippert von Hornbach einzugehen, einem Junker, der unbedingt seine Tochter Daria zu Ritterin ausbilden wollte. Da Daria als schwierig gilt, gab es bislang keinen Freiwilligen unter den Rittern Garetiens, der sich ihrer annehmen wollte. Borfried willigte aufgrund der großzügigen Spende der Hornbachs jedoch ein. Nun reist er mit ihr, als Teil ihrer Ausbildung, nach Norden, um das herzogliche Turnier in Trallop zu besuchen.

Daria von Hornbach, Knappin

Schon als Kind machte Daria von Hornbach ihren Eltern Schwierigkeiten und wandelte eher auf den Pfaden Phezens als auf Praios'. Mit dem Schwert vermochte sie jedoch passabel umzugehen und so hatte ihr Vater Hoffnung, dass sie jemand zur Ritterin ausbilden würde. Ihrem Ausbilder Borfried und dem übrigen Gefolge kann Daria nicht viel abgewinnen. Nur widerstrebend erledigt sie ihre Aufgaben, wobei Borfried nicht streng, sondern ausgesprochen milde auf ihre Fehler reagiert. Meist bekommt Hartmann dann seinen Unwillen ab. Daria ist eine typische Jugendliche, die andere Dinge im Kopf hat als die Pflicht, aber dennoch einen großen Gerechtigkeitswillen aufweist. Deshalb ist sie schlussendlich immer bereit, bei Borfried zu bleiben, da sie ihn als eine gerechte Instanz betrachtet.

Hartmann Wallmsdorfer, Waffenknecht

Wenn es jemanden gibt, der alle Befehle seines Vorgesetzten ohne Widerworte erfüllt, so ist es Hartmann Wallmsdorfer.

Der Waffenknecht Borfrieds war früher ein Bauer, doch in Ermangelung eines ausgebildeten Waffenknechts wurde Hartmann auf den ritterlichen Hof gerufen und im Waffenh Handwerk unterrichtet. Es gibt zwar Gerüchte, dass er nur wegen seines brachialen Namens zum Waffenknecht ernannt wurde, aber Hartmann ist eine vortreffliche Wahl gewesen. Er kann mit Streitaxt und Schwert passabel umgehen, mit den Fäusten noch viel besser und er achtet Borfried als seinen Herrn und würde nie ein ernsthaftes Wiederwort geben. Daria schikaniert er ein wenig, da er sie trotz adligem Blut für eine Göre hält. Allerdings mag er sie im Grunde seines Herzens und wird sie beschützen. Schwester Irmelunda liebt und verehrt er wie eine Heilige, würde aber nie eingestehen, dass er für sie schwärmt.

Schwester Irmelunda aus Elenvina, Perainegeweihete

Borfrieds Base ist erst kürzlich nach Alriksburg zurückgekehrt und war entsetzt über Borfrieds Reiseabsichten. Abenteuer sind gefährlich und oft wird dabei gekämpft, was kleine Blessuren und schwere Verletzungen zur Folge hat. Deshalb sah es Irmelunda als ihre Pflicht an, ihren Verwandten zu begleiten und das Schlimmste zu verhindern. Und falls doch etwas passiert, dann kann sie hoffentlich auf ihre Heilkünste und die Gaben Peraines zurückgreifen.

Sie achtet Hartmann als ehrliche Person und behandelt ihn respektvoll. Daria sieht sie als Jugendliche, die unter den merkwürdigen Ideen ihres Verwandten leidet und wird erbost darauf reagieren, wenn sie vom Hornbach-Handel erfährt. Ihren Verwandten mag sie zwar, aber sie hält ihn für einen Narren. Wenn es gegen Ungeerechtigkeit gegen Bauern geht, wird sie ihn aber immer wieder darum bitten einzugreifen.



KAPITEL 6: PROFESSIONEN



»Mein liebes Mädchen. Bald bist du in dem Alter, wo du entscheiden musst, was du werden willst. Ferun fragte bei mir schon, ob du bei ihm eine Lehre als Schmiedin anfangen willst. Kräftige Arme hättest du, aber auf Dauer wäre wohl die Hitze nichts für dich. Beklagst dich ja ständig, wenn die Praiosscheibe die Sommermonde versüßt. Und dann war da noch Elkwine, die sucht eine Schankmagd. Sie ist schon alt und hat keine Kinder, du könntest die Taverne als Wirtin in ein paar Jahren übernehmen, aber mir gefällt der Gedanke an die Gäste nicht. Alles Säufer. So wie dein Onkel Valpolo.

In meine Fußstapfen treten macht für dich keinen Sinn. Als Bäuerin eignest du dich einfach nicht, das haben wir beide ja festgestellt. Nicht schlimm, nicht jede ist dazu geboren.

Jetzt frage ich dich nochmal: Willst du wirklich nach Elenvina? Mir geht es nicht um die Kosten für die Ausbildung. Tante Emerantia hat genug zurückgelegt. Und da du ihre liebste Nichte bist, wird sie für dich aufkommen. Aber eine Kriegerin lebt gefährlich. Du musst vielleicht mal in den Krieg ziehen. Und gegen Oger. Ja, die gibt es wirklich, Tochter, sie sind kein Märchen.

Aber jeder sollte das tun, was für ihn seine Berufung ist. Und deine älteren Brüder verprügeln, das konntest du schon, als du klein warst, wirklich gut.«

—Galpo Windflug, Bauer aus den Nordmarken, gerichtet an seine Tochter Zorla, 1031 BF

Ergänzend zu den Professionen des **Regelwerks** stellen wir dir hier mehr als zwei Dutzend neue Berufe vor. Das **Aventurische Kompendium** konzentriert sich dabei auf profane, sprich weltliche Professionen. Weitere Geweihte und Zauberer werden in anderen Erweiterungsbänden vorgestellt. Du bekommst eine stattliche Anzahl an Kriegertypen diverser Akademien und Schwertgesellen geboten sowie weitere typische aventurische Berufe, etwa Bauer, Hirte, Gelehrter, Soldat und Künstler. Neben den Hauptprofessionen kannst du wieder aus etlichen Varianten der Professionen wählen. Die Auflistung stellt wie immer nur eine Auswahl dar. Es gibt weit mehr Kriegerakademien, Schwertgesellschulen und profane Professionen, als an dieser Stelle Platz vorhanden ist. Weitere weltliche Professionen stellen wir dir ebenfalls in nachfolgenden Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite 128.



Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt potenziellen Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer Variante (es sei denn, es steht explizit dabei).

Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite 45).

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise dabei hat.

Werte und Professionspaket

Nach der Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteurpunkten kaufen kannst, wobei du dafür alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien erhältst.

Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0 und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite 51).

Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad **Erfahren** aus. Bei anderen gewählten Erfahrungsgraden müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad **Unerfahren** an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Zu abweichenden Erfahrungsgraden siehe **Regelwerk** Seite 45.

◆ **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession

◆ **AP-Wert:** Wie viele Abenteurpunkte kostet das Professionspaket?

◆ **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind.

Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben (mitsamt dem AP-Wert).

◆ **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die der Held durch das Paket erhält

◆ **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erhält

◆ **Talente:** die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht

◆ **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession

◆ **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden

◆ **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Dort sind veränderte AP-Werte und zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken im Vergleich zur Grundprofession beschrieben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden.



Weltliche Professionen

Ausrüstung und Tracht

Schwertgesellen, die bei Meister Adersin in die Lehre gegangen sind, führen neben einem herkömmlichen Langschwert immer auch einen Anderthalbhänder mit sich. Ihr gesamter Kampfstil ist auf diese Waffe ausgelegt. Als Seitenwaffe kommt meist noch ein Dolch hinzu. Zum Schutz ihres Lebens tragen die Adersin-Schwertgesellen Plattenrüstungen, in denen sie sich dank jahrelanger Übung erstaunlich schnell bewegen können.

Adersin-Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 379 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Adersin-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Vorteil Adel (5-15 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Duell-Kodex, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Adersin-Stil, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

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

Handwerk: Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutausehend, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waf-fenbegabung, Zäher Hund

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

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Adersin-Schwertgeselle

Die bekannteste Schwertgesellenschule des Mittelreiches ist die der Familie Adersin in Gareth. Obwohl der Stil vergleichsweise jung ist, gilt er als Grundstein der gesamten modernen Schwertgesellenbewegung. Entwickelt wurde er von Krona Adersin, die diese Art zu kämpfen an ihre Söhne Erlan und Jost weitergab. Vor vielen Jahren, als das Schwertgesellentum noch kaum bekannt war, schrieb Krona ein Vademecum, ein Lehrbuch für den Schwertkampf. Fast wäre sie wegen des Vademecums verurteilt worden, da der Inhalt geheime Manöver beinhaltete und man ihr umstürzlerische Verbreitung von Kriegswissen vorwarf. Doch die Klage wurde abgewiesen und dank ihr und ihren Söhnen setzte sich das Schwertgesellentum im Mittelreich durch. Nach dem Tod Kronas und ihres Sohnes Jost ist Erlan Adersin das letzte verbliebene Familienmitglied, das den Stil beherrscht und in Gareth Schwertgesellen ausbildet.

Während Krona noch mit Schwert und Schild kämpfte, hat Erlan den Anderthalbhänder zur Königin aller Waffen erkoren. Der Garetische Stil, wie der Stil der Adersins auch genannt wird, verzichtet auf einen Schild und Linkhandtricks, sondern setzt in der Verteidigung auf eine leichte Platte in Kombination mit besagtem Anderthalbhänder, der mal ein-mal zweihändig geführt wird.

Der Adersin-Stil ist über die Grenzen der Stadt Gareth hinaus bekannt und gefürchtet. Die Schwertgesellen ziehen durch die Welt, um Abenteuer zu erleben, ihre Techniken zu verbessern und um Ruhm im Kampf zu ernten. Sie verfügen über großes Ansehen und kein anderer Kämpfer würde einen bei Adersin ausgebildeten Schwertgesellen unterschätzen.



Adlige

Im Mittel- und Horasreich, im Bornland, in den Tulamidenlanden und den Streitenden Königreichen leben die meisten Adligen nicht als Höflinge am Hof eines Höhergestellten, sondern als Landadlige auf ihrem jeweiligen Grund und Boden. Auch wenn eine Adlige meist besser lebt als ihre Bauern, kommen auf sie doch zahlreiche Pflichten zu. Sie muss Recht und Gesetz in ihrem Land durchsetzen, im Kriegsfall ihren Lehnsherrn unterstützen und sich um das Wohl ihrer Bauern kümmern – zumindest theoretisch.

Manchmal treibt es jedoch den Sohn oder die Tochter aus dem Haus. Dies kann unterschiedliche Gründe haben. Vielleicht ist

es aussichtslos, auf ein Erbe zu hoffen, es gab einen Streit innerhalb der Familie oder die Adlige hat sich entschieden, statt der praiosgefälligen Ordnung zu folgen und sich um ihr Land zu kümmern, aus Abenteuerlust in die Ferne zu ziehen. In den Tulamidenlanden und dem Horasreich kommt zudem hinzu, dass es als gute Sitte gilt, sich die Hörner abzustoßen, um als weiserer Mensch zurückzukehren und seine Pflichten zu erfüllen.

Deshalb kann selbst ein einfacher Bauer einer Edlen, einem Junker oder dem Sohn eines tulamidischen Potentaten abseits seiner Heimat begegnen. So tolerant Adlige gegenüber ihren nichtadligen Freunden sind, sehen sie sich dennoch fast immer als Teil der herrschenden Schicht Aventuriens. Sie übernehmen deshalb gerne die Führungsrolle in der Gruppe, ohne aber den Rat ihrer Gefährten zu ignorieren. Dafür öffnet allein ihr Name und ihr Ansehen Türen und Tore, die den übrigen Abenteurern ansonsten verschlossen geblieben wären.



Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung einer Adligen ist ihrem Stand angemessen. Hemden aus Samt, Brokat oder Seide, dazu pelzverzierte Umhänge, sind das Mindeste, was eine Adlige tragen wird.

Als Beschützer des einfachen Volkes ist die Adlige passabel im Kampf mit Schwert und Axt (oder nach Region auch mit Khunchomer oder Säbel) geschult. Da viele Adlige zudem der Jagd frönen, ist der Adelspross meist geübt im Umgang mit Pfeil und Bogen, manchmal auch mit der Armbrust, wenn er nicht gerade einem sehr runderfrommen Haus entspringt.

Adlige

Professionspaket

AP-Wert: 262 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Adel (5-15 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hiebaffen, Schwerter

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Reiten 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Tanzen 3, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Einschüchtern 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Fährtsuchen 2, Orientierung 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Brett- und Glücksspiel 3, Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Rechnen 4, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Metallbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Reich, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Verwöhnt, Vorurteile – vor allem gegen Nichtadlige oder Personen, die nicht aus ihrer Kultur stammen), Prinzipientreue (Achtung des Gesetzes, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen), Schlechte Eigenschaften (Autoritätsglaube, Geiz, Jähzorn, Neugier, Verschwendungs-sucht), Verpflichtungen I-II (Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: Fuchssinn, Schlangenmensch

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Stigma

Ausrüstung und Tracht

Die Kriegerin aus Baburin verwendet als Hauptwaffe einen Khunchomer. Der tulamidische Säbel lässt sich sowohl im Nahkampf als auch vom Pferderücken aus verwenden und ist damit bestens für die Art des Kampfs geeignet, die an der Akademie gelehrt wird. Eine Kriegslanze wird ebenfalls verwendet, kommt aber seltener zum Einsatz. Da die Kriegerin zudem mit dem Streitwagen ausgebildet wurde, verwundert es nicht, dass sie auf Wurfspeer und Kurzbögen setzt. Als Rüstung verwendet sie das klassische tulamidische Kettenhemd und den Baburiner Hut, einen spitzen, konischen Stahlhelm.

Baburiner Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 361 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Lanzenangriff), IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit, Kampfrelexe I, Präziser Schuss/Wurf I und Baburin-Stil), GE 13 (für die SF Finte I), Sonderfertigkeit Berittener Kampf (für die SF Lanzenangriff) (20 AP), Sonderfertigkeit Lanzenangriff (10 AP), Sonderfertigkeit Sichelangriff (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Aufmerksamkeit, Baburin-Stil, Finte I, Kampfrelexe I, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 8, Lanzen 10, Raufen 8, Schwerter 12, Wurfaffen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 8*, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 8, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Fahrzeuge 8*, Handel 3, Holzbearbeitung 3

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaften (Autoritätsglaube, Verschwendungssucht), Verpflichtungen I-II (Akademie oder Dienstherrin)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist, für *Sichelangriff* ein FW in *Fahrzeuge* von 10. Die Werte sind hier jeweils nur auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf die beiden Talente, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Baburiner Kriegerin

Keshal Hashinnah – die Festung der Tapferen. So wird die Kriegerakademie von Baburin genannt, die über eine jahrhundertealte Tradition verfügt und deren Besonderheit die Ausbildung mit dem Streitwagen darstellt. Zwar haben tulamidische Einflüsse seit der Unabhängigkeit Araniens an der Akademie stark zugenommen, doch in vielen Bereichen greifen die Ausbilder immer noch auf die taktischen Lehren der Mittelreicher zurück.

Wie in Aranien üblich, werden hier überwiegend Frauen aus gutem Hause unterrichtet, damit sie später verantwortungsvolle Positionen im Königreich übernehmen, etwa als Leibwache einer Adligen oder als Offizierin in einem Regiment. Neben dem Ausbildungsschwerpunkt des Streitwagenfahrens wird in Keshal Hashinnah Wert auf die Reitkunst, den Fernkampf mit Wurfspeer und Bogen sowie Strategie und Taktik gelegt.

Eine aranische Kriegerin zeichnet Entschlossenheit, die Liebe zu vergangenen tulamidischen Traditionen, aber auch Offenheit gegenüber anderen Kulturen aus.



Balihoer Krieger

Eine der berühmtesten Kriegerakademien, die Akademie Schwert und Schild zu Baliho, liegt im Herzogtum Weiden. In ritterlicher Tradition werden hier die jüngsten Kinder von Adligen und Bürgerlichen in der Kunst des Waffengangs geschult.

Ein Krieger aus Baliho ist das Urbild eines mittelreichischen Kriegers. Ganz im Sinne der rindrianischen Tugenden, steht ein Balihoer in der vordersten Schlachtreihe oder beschützt diejenigen, die Schutz bedürfen. Krieger aus Weiden kämpften in den letzten Jahren in zahlreichen Kriegen, sei es gegen Answinisten, Orks oder Borbaradianer. Den Ruhm, den sie in den Schlachten erworben haben, lässt das einfache Volk zu ihnen aufsehen. Wie Ritter fühlen sie sich auf dem Rücken eines Pferdes am wohlsten und stürmen mit ihrem Streitross todesmutig gegen Pikenwälle an, um eine Bresche hineinzuschlagen, selbst wenn sie dabei ihren Tod oder den ihres Pferdes riskieren. Am Boden kämpfen sie mit Schwert und Schild, Streitaxt und Morgenstern, wobei ihr Kampfstil vor allem auf Kraft und weniger auf Schnelligkeit setzt. Kaum eine andere Kriegerakademie hat ihren Absolventen derart viele Tugenden mit auf den Weg gegeben.

Wenn ein Balihoer Krieger sich nicht in die Dienste des Herzogenhauses stellt, dann reist er meist auf eigenen Wunsch durch Aventurien, um Abenteuer zu erleben, Ungeheuer zu erschlagen und um Rondras Gebote zu verteidigen.



Ausrüstung und Tracht

Die Krieger aus Baliho benutzen die klassischen Waffen des Rittertums: Langschwert, Kriegslanze und Zweihänder. Neben diesen Hauptwaffen werden sie im Umgang mit Streitaxt und Morgenstern geschult. Sie sind ausgebildete Reiterkämpfer, die neben dem Kämpfen auf dem Streitross auch das Lenken eines altertümlichen Streitwagens beherrschen. Als Rüstungen bevorzugen sie Kettenhemden und Kettenzeug, die ihnen guten Schutz bieten und auf einem Pferderücken kaum behindern

Balihoer Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 387 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Baliho-Stil), IN 13 (für die SF Verteidigungshaltung), GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Sonderfertigkeit Berittener Kampf (für die SF Lanzenangriff und Baliho-Stil) (20 AP), Sonderfertigkeit Lanzenangriff (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Baliho-Stil, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 11, Kettenwaffen 11, Lanzen 12, Raufen 10, Schilde 11, Schwerter 12, Zweihandschwerter 11

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zehen 4

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

Natur: Fesseln 3, Orientierung 3, Tierkunde 3

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

Handwerk: Fahrzeuge 8, Heilkunde Wunden 3

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

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie, Dienst- oder Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist. Der Werte ist auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Ausrüstung und Tracht

Eine Bäuerin ist keine Kämpferin und trägt deshalb keine echten Waffen. Dennoch können Bauern ihre Werkzeuge als Waffen einsetzen, und das müssen sie auch, wenn ein Kriegsfall eintritt und der Baron sie als Landwehr einsetzt. Mit einer Sichel oder Sense, aber auch mit einer Keule kann eine Bäuerin sich ordentlich zur Wehr setzen. Ihre Kleidung besteht aus einfachen Stoffen wie Leinen und sieht je nach Region ganz unterschiedlich aus. Reichere Bauern können sich bessere Kleidung leisten und sehen deutlich besser gestellt aus als ein mittelloser Leibeigner.

Bäuerin

Professionspaket

AP-Wert: 263 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde oder Tierkunde, Ackerbau, Geländekunde Kulturlandkundig

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Reiten 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 2, Zechen 2

Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 1

Natur: Fahrtensuchen 2, Fesseln 4, Fischen & Angeln 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 6, Wildnisleben 4

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

Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 4, Metallbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Begabung (Pflanzenkunde oder Tierkunde), Glück

Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Adlige, Nichtmenschen, Randgruppen, Zauberer), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Autoritätsglaube), Unfrei

Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Varianten:

🍷 **Erntehelfer/in** (261 AP): keine Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde oder Tierkunde; Kraftakt 6 statt 4, Gassenwissen 3 statt 0, Tierkunde 2 statt 6

🍷 **Viehzüchter/in** (279 AP): Viehzucht, nur Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde; Tierkunde 8 statt 6, Heilkunde Krankheiten 6 statt 4, Heilkunde Wunden 5 statt 4

Bäuerin

Bauern sind für die Versorgung des Adels und der Städte unerlässlich. Durch ihre Arbeit kann genug Nahrung erwirtschaftet werden, um Handel zu betreiben und die Steuern zu sichern.

So fest wie eine Bäuerin in das alltägliche Leben eingebunden ist, mag man sich kaum vorstellen, dass sie auf Wanderschaft geht und zur Glücksritterin wird. Aber nicht jede Bauertochter bleibt auf ihrem heimatlichen Hof. Armut mag ein Grund sein, warum sie fortgeht, vielleicht auch Abenteuerlust oder Schwärmerei für einen anderen Helden. Und überall erzählt man sich Märchen von tapferen Jungbauern, die durch Zufall in Abenteuer hineingeraten sind und zu wahren Helden wurden.

Eine Variante der Bäuerin ist der *Erntehelfer*. Er ist in den meisten Tätigkeiten einer echten Bäuerin unausgebildet, aber er kann bei der Einfuhr der Ernte behilflich sein und arbeitet eine Saison lang für einen großen Gutsherrn, dann zieht er weiter. Seine Arbeit ist körperlich sehr anstrengend und sein Lohn karg, sodass er sich zwischen zwei Ernten oft in Städten als Aushilfskraft verdingt.

Die *Viehzüchterin* hingegen spezialisiert sich auf die Zucht von Pferden, Schafen, Ziegen oder Schweinen. Bei ihr geht es vor allem um die erfolgreiche Vermehrung der Tiere. Sie weiß, wer sich als Zuchtbulle eignet und wie man die Tiere zusammenführt, ohne dass sie sich verletzen. Dazu gehört zudem die Kenntnis verschiedener Zuchtlinien, um Inzucht zu vermeiden.



Dajin-Buskur

Auf Maraskan unterrichten zahlreiche Schwertmeister Schüler in unterschiedlichen Ausrichtungen des sogenannten Buskur-Stils, der maraskanischen Form des Schwertgesellentums. Die einzelnen Stile unterscheiden sich dabei erheblich voneinander, auch wenn sie einen gemeinsamen Ursprung haben. Einer der bekanntesten Buskur-Meister ist Dajin, der seinen Namen einer Reihe von bekannten und teilweise legendären maraskanischen Königen verdankt.

Meister Dajin bildet seine Schüler in der Kunst des Kampfes mit dem Tuzakmesser aus. Der Stil ist sehr offensiv angelegt und versucht den Gegner mit nur wenigen gezielten Angriffen zu töten, setzt aber auf die Geduld und gewährt dem Feind den ersten Angriff. Dajins

Schüler sollen die Ehre der Buskure hochhalten, der einstigen Adelskrieger Maraskans. Dazu gehört der Kampf gegen jedweden Feind Maraskans, sei es ein Dämonendiener oder ein Eroberer vom Festland. Die Meisterschaft mit dem Tuzakmesser gehört zu den wichtigsten Aufgaben. Die Buskure bilden sich zudem in Philosophie weiter und versuchen sich mit anderen Kämpfern zu messen.

Diese Ziele führen sie durch ganz Maraskan und manchmal darüber hinaus, sodass es nicht verwundert, wenn Aventurier des Festlandes ab und an einem von Dajins Schülern begegnen können.



Ausrüstung und Tracht

Die wichtigste Waffe eines Dajin-Buskurs ist sein Tuzakmesser. Die Waffe, die er trägt, wurde von einem Schmied extra für ihn angefertigt und enthält seinen eingravierten Namen. Des Weiteren führt der Buskur als Seitenwaffe einen Dolch bei sich. Neben den Waffen ist der ganze Stolz eines Dajin-Buskurs sein bunter Hartholzharnisch, der ihn vor Angriffen ebenso gut schützt, wie dies ein mittelreichisches Kettenhemd tun würde.

Dajin-Buskur

Professionspaket

AP-Wert: 402 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit und Kampfreflexe I), FF 13 (für die SF Schnellziehen), GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Dajin-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Körperbeherrschung, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Dajin-Stil, Finte I, Kampfreflexe I, Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Zweihandschwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 5, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

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

Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Begabung (Körperbeherrschung), Giftresistenz, Richtungssinn, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegenüber Nichtmaraskanern), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Niedrige Zähigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Je nach Aufgabe mag eine Hausdienerin einen Dolch oder ein Stallbursche einen Knüppel besitzen, aber sie sind keine Kämpfer und werden Auseinandersetzungen mit Waffen meiden.

Die Dienerin hat selten die Möglichkeit, andere Kleidung zu tragen, als die Gewänder, die sie von ihrem Herrn bekommen hat. Meist sind es einfache Hemden, Hosen oder Röcke aus Leinen, aber da sich der Reichtum eines Patriziers in seinen Dienern widerspiegelt, ist die Kleidung in der Regel von passabler Qualität und sauber.

Dienerin

Professionspaket

AP-Wert: 169 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Diener

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Götter & Kulte 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalente, Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Nachteile: Arm, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Varianten:

- **Erzieher/in** (175 AP): Etikette 7 statt 4
- **Kutscher/in** (200 AP): Reiten 4 statt 0, Tierkunde 6 statt 2, Fahrzeuge 7 statt 4, Holzbearbeitung 7 statt 3
- **Privatlehrer/in** (203 AP): Geographie 7 statt 0, Geschichtswissen 7 statt 0, Sagen & Legenden 7 statt 4
- **Stallbursche** (192 AP): Reiten 4 statt 0, Tierkunde 7 statt 2
- **Verwalter/in** (202 AP): Hauswirtschaft; Willenskraft 4 statt 0, Rechnen 4 statt 3, Handel 8 statt 4
- **Zofe oder Leibdiener** (175 AP): Etikette 7 statt 4

Dienerin

Kein Adliger oder Patrizier würde freiwillig niedere Arbeiten verrichten. Dafür sind seine Hausdiener zuständig. Und ihre Aufgaben sind mannigfaltig: putzen, kochen, den Stall ausmisten, den Garten pflegen, die Laune des Dienstherrn ertragen. Eine schier endlose Liste an Arbeiten. Knechte und Mägde kümmern sich um alle alltäglichen Arbeiten, vom Wäschewaschen über das Kochen bis hin zu Besorgungen.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, selbst wenn er nur ein paar Straßen weit entfernt ist, benutzen Mann und Frau von Welt eine Kutsche. Und da man nicht selbst auf dem Kutschbock sitzt, braucht man einen *Kutscher*, der einen sicher zum Ziel fährt.

Eine *Zofe* (bzw. ihr männliches Gegenstück: der *Leibdiener*) sorgt für das Wohlbefinden ihrer Herrin. Sie ist für das Ankleiden und das Bürsten des Haars zuständig, kann als Botin eingesetzt werden und genießt dafür einige Annehmlichkeiten durch die Nähe zu ihrer Dienstherrin.

Sobald es an die Kindererziehung geht, wird dringend ein *Erzieher* benötigt. Er sorgt für das Wohlbefinden der Kleinen und die ersten Lektionen des Nachwuchses.

Wenn die Kinder des Haushaltes älter geworden sind, ist eine *Privatlehrerin* Pflicht. Sie unterrichtet sie in den Wissenschaften und gutem Benehmen.

Der *Stallbursche* nimmt die Reittiere der Herrschaft entgegen, füttert und striegelt sie.

Außerdem ist er für die Stallarbeit zuständig und geht den Mägden und Knechten zur Hand.

Zwar wird erwartet, dass eine Edle oder ein Bey sich um die Verwaltung der Ländereien selbst kümmern kann, doch geht ihnen so gut wie immer ein *Verwalter* zur Hand, beispielsweise ein Haushofmeister oder eine Wesirin. Außerdem ist er den übrigen Hausdienern übergeordnet und teilt ihre Arbeiten ein.

Eine Dienerin kann ein Leben als Abenteurerin zu beginnen, weil sie entlassen wurde und sich nun eine bessere Zukunft erhofft. Vielleicht wird sie in ein Komplott gegen ihren Herrn verstrickt und wird so zur Heldin.



Elenviner Kriegerin

Die herzogliche Kriegerakademie von Elenvina kann auf eine lange Tradition zurückblicken. Ihre Kritiker werfen ihr vor, dass sie nicht mit der Zeit gegangen und in der Vergangenheit verhaftet ist. Ausgebildet wird in den ritterlichen Waffengattungen Schwert und Zweihänder, aber auch im Reiten. Die Minne, Turniere und ritterliche Tugenden haben ebenfalls einen hohen Stellenwert bei den Elenvinern.

Da es keineswegs sicher ist, dass eine Abgängerin der Akademie sofort eine Anstellung bei einem Nordmärker Adligen oder der Flusssgarde (einem bekannten Regiment des Herzogtums) findet, sind die Kriegerinnen aus Elenvina oft als Abenteurerinnen unterwegs, die die Welt außerhalb des Herzogtums erkunden.

Sie fühlen sich aufgrund ihrer Ausbildung dazu auserwählt, in einem Kampf andere anzuführen. Tatsächlich verstehen sich die Elenviner ausgezeichnet darauf, ihren Gefährten durch eigenes Vorbild Mut zu machen und sie anzutreiben.

Trotz ihrer guten Ausbildung und ihrer Vorbildfunktion haftet den Nordmärkerinnen der Ruf an, bei entscheidenden Schlachten zu spät einzutreffen – ein Ruf, der nur im Einzelfall begründet ist.



Ausrüstung und Tracht

Die Ausrüstung einer Kriegerin aus Elenvina ist klassisch-mittelreichisch zu nennen: Schwert, Zweihänder, Streitkolben, Kettenhemd (wobei auch Plattenrüstungen vorkommen). Mehr braucht eine Elenviner Kriegerin nicht, um mit Räubern und Orks fertigzuwerden. Kommt sie aus reichem Haus, so verfügt sie meist noch über ein eigenes Pferd.

Elenviner Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 299 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Elenvina-Stil), GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Sonderfertigkeit Anführer (für die SF Elenvina-Stil) (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Belastungsgewöhnung I, Elenvina-Stil, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Hiebaffen 12, Lanzen 10, Raufen 8, Schilde 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10

Talente:

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

Gesellschaft: Etikette 5, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 7, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 3

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Entdecker führen meist ein Haumesser, einen Säbel oder eine vergleichbare Waffe mit sich. Populär sind zudem Armbrüste, Fuhrmannspeitschen oder Balestrinas, doch die meisten Entdecker tragen Waffen nur als Werkzeuge oder zur Verteidigung. Sie sind keine geborenen Kämpfer, aber ihr Leben ist auf ihren Reisen ständig bedroht, sodass sie gelernt haben, sich zur Wehr zu setzen. Als Rüstungen mag je nach Auftrag eine Lederrüstung sinnvoll sein, aber meist sind sie einfach mit wetterfester Kleidung ausgestattet.

Entdecker

Professionspaket

AP-Wert: 290 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

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

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 8, Peitschen 10, Raufen 8, eine Kampftechnik aus folgender Liste 10: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

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

Gesellschaft: Etikette 1, Überreden 3, Willenskraft 3

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

Wissen: Geographie 6, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Sagen & Legenden 6

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

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

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen, Höhe), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube), Unfähig in Wissens- und Naturtalenten

Varianten:

🔴 **Goldsucher/in** (306 AP): Etikette 1 statt 4, Wildnisleben 7 statt 6, Geschichtswissen 4 statt 6, Metallbearbeitung 4 statt 0, Steinbearbeitung 7 statt 2

🔴 **Kartograph/in** (301 AP): Geographie 8 statt 6, Sternkunde 4 statt 0, Malen & Zeichnen 7 statt 4

🔴 **Prospektor/in** (306 AP): Wildnisleben 7 statt 6, Geschichtswissen 4 statt 6, Sternkunde 1 statt 6 Metallbearbeitung 4 statt 0, Steinbearbeitung 7 statt 2

Entdecker

Ein Entdecker will mehr über uralte Grabkammern der Herrscher des Diamantenen Sultanats herausfinden oder das Artefakt eines längst verstorbenen Erzmagiers ausgraben. Er ist ein Abenteurer, der auf der Suche nach Geheimnissen ist und dafür an entlegene Orte reist, aber auch in alten Archiven und Bibliotheken Nachforschungen anstellt. Man könnte ihn als einen praktisch veranlagten Gelehrten bezeichnen, der das Ziel seiner Forschungsergebnisse selbst suchen will, statt es anderen zu überlassen, in den Dschungel, die Wüste oder in Sümpfe vorzudringen. Er ist der Inbegriff des Abenteurers, immer auf der Suche nach der Wahrheit, nach Schätzen oder dunklen Geheimnissen der Vergangenheit.

Einige Entdecker streben jedoch noch anderen Dingen: *Prospektoren* und *Goldsucher* suchen nach Schätzen, entweder um sich selbst zu bereichern oder im Auftrag ihres Herrn. Dabei stehen Gold und andere Bodenschätze im Vordergrund und weniger das Durchsuchen alter Grabanlagen.

Der *Kartograph* will vor allem sein Kartenwerk erneuern und ist deshalb auf Reisen. Und gerade Gegenden, die kaum von Menschen erkundet worden sind, sind ein verlockendes Ziel.



Fedorino-Schwertgeselle

Was der Adersin-Stil für die mittelreichischen Schwertgesellen darstellt, ist der Stil nach Meister Essalio Fedorino für die Horasier. Der bekannteste Stil aus dem Lieblichen Feld wird mit einem eleganten Rapier und einem Linkhandedolch ausgeführt und setzt auf Finten und blitzschnelle Manöver, um den Feind zu überraschen.

Ein Vinsalter Vagant, wie die Schwertgesellen des Meisters genannt werden, reist nach seiner Ausbildung gerne umher, einerseits um seine Kampfkunst zu verfeinern und von anderen fähigen Meistern zu lernen, andererseits um seinen Mut und seine Fähigkeiten zur Schau zu stellen. Herausforderungen, sei es wegen Kränkung der Ehre oder zum Vergnügen, stehen bei einem Vinsalter Vaganten auf der Tagesordnung.

Neben der Meisterschaft mit dem Rapier strebt ein Schwertgeselle des Fedorino-Stils auch nach Anerkennung seiner Scharfzüngigkeit. Zu prahlen und die richtige Beleidigung zum richtigen Zeitpunkt zu äußern, ist ein Stilmittel der Vinsalter Vaganten, für das sie berühmt sind. Dies hat schon zu regelrechten Fehden mit

ihren Kontrahenten geführt, denn schnell ist die Ehre einer Edeldame oder eines Patriziersohns befleckt und sie wünschen sich nichts so sehr wie Vergeltung.



Ausrüstung und Tracht

Meister Fedorino legt seinen Schülern nahe, mit den gleichen Waffen zu kämpfen, die er selbst bevorzugt: Rapier und Linkhand. Weitere Waffen braucht ein Schwertgeselle des Fedorino-Stils nicht, auch wenn die meisten noch einen Dolch als Seitenwaffe tragen. Rüstungen sind für einen Schwertgesellen nach Fedorino eine Behinderung, sodass sie ganz und gar auf einen solchen Schutz verzichten. Dafür tragen sie gerne edle Kleidung und schwarze Hüte, die zum Erkennungszeichen der Fedorino-Schwertgesellen geworden sind.

Fedorino-Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 389 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I, Finte I, Klängenfänger, Kreuzblock, Vorstoß und Fedorino-Stil), Vorteil Adel (5-10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Duell-Kodex, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Beidhändiger Kampf I, Finte I, Fedorino-Stil, Klängenfänger, Kreuzblock, Vorstoß

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 12, Fechtwaffen 12, Raufen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Reiten 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Tanzen 3, Verbergen 3

Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 7, Etikette 5, Gaswissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

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

Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 4, Schlösserknacken 2

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutes Aussehen, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffengabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Spielsucht, Verschwendungssucht), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Gelehrte tragen selten mehr Waffen als einen Dolch. Sie sind keine Kämpfer und überlassen gewalttätige Auseinandersetzungen anderen. Sie bevorzugen als Kleidung die Gewandung eines Gelehrten. Diese ist je nach Region unterschiedlich, meistens besteht sie aber aus weiten Gewändern, Mänteln und einer Kopfbedeckung.

Gelehrte

Professionspaket

AP-Wert: 178 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 5, Überreden 2, Willenskraft 2

Natur: Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3

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

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

Empfohlene Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Vertrauenerweckend

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

Ungeeignete Vorteile: Begabung in Körpertalenten

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Varianten:

Heilkunde Wunden 7 statt 3; Malen & Zeichnen 7 statt 4

📖 *Historiker/in* (194 AP): Fertigkeitsspezialisierung Geschichtswissen; Magiekunde 4 statt 2, Geschichtswissen 8 statt 6, Götter & Kulte 7 statt 5

📖 *Mathematicus/Mathematica* (181 AP): Fertigkeitsspezialisierung Rechnen; Rechnen 8 statt 6

📖 *Rechtsgelehrte/r* (207 AP): Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde; Bekehren & Überzeugen 4 statt 0, Überreden 5 statt 2, Willenskraft 4 statt 2, Rechtskunde 8 statt 5

📖 *Sternkundige/r* (198 AP): Fertigkeitsspezialisierung Sternkunde; Orientierung 4 statt 0, Wildnisleben 2 statt 0, Sternkunde 8 statt 3

📖 *Völkerkundige/r* (186 AP): Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden, Geographie 7 statt 6, Sagen & Legenden 8 statt 6

📖 *Zahlenmystiker/in* (191 AP): Fertigkeitsspezialisierung Rechnen, Zahlenmystik; Mechanik 4 statt 0, Rechnen 8 statt 6; Zahlenmystiker müssen als Kultur Aranier, Maraskaner, Mhanadistani, Novadis oder Erzzwerge wählen

Gelehrte

Gelehrte haben jahrelang die Wissenschaften studiert und sich profunde Kenntnisse auf ihrem Gebiet angeeignet. Jede Gelehrte hat sich während ihrer Studien auf ein bestimmtes Wissensgebiet spezialisiert:

Historiker beschäftigen sich mit den Spuren der Vergangenheit. Ihr Forschungsschwerpunkt ist die Lebenskultur einer längst vergangenen Ära, etwa die Dunklen Zeiten oder die Herrschaft der Priesterkaiser.

Die *Rechtsgelehrte* hat sich mit den zahlreichen Gesetzen ihres Landes beschäftigt und kann vor Gericht Beschuldigte verteidigen. Nicht selten wird aus ihr später eine Advokatin oder Richterin.

Ein *Mathematicus* kennt sich mit den Gesetzen der Arithmetik, der Al'Gebra und der Geometrie bestens aus. Oft wird sein Rat beim Bau von Gebäuden, bei der Berechnung von Gewinnspannen oder bei der Konstruktion mechanischer Geräte benötigt.

Der *Sternkundige* ist versiert in der Erforschung der Gestirne und Wandelsterne, hat jahrelang Sternkarten und Folianten studiert und sich so ein profundes Wissen über den Himmel und Astrologie angeeignet.

Völkerkundige haben sich dem Studium der Legenden und der fremden Kulturen verschrieben. Sie erforschen den Mythenschatz längst untergegangener Völker ebenso wie fremdartige, (nicht-)menschliche Kulturen der heutigen Zeit. *Zahlenmystiker* trifft man vor allem in den Tulamidenlanden oder unter dem Volk der Erzzwerge an. Sie haben sich mystischen Lehren um Zahlen verschrieben, glauben daran, dass die Götter ihnen Hinweise in Form von mathematischen Gleichungen schicken und dass sich hinter Zahlenfolgen ein Code verbirgt, den es zu entschlüsseln gilt.



Hirte

Neben dem Ackerbau ist die Viehzucht die wichtigste Einnahmequelle der aventurischen Bauern. Doch nicht immer kann ein Bauer sich um alles alleine kümmern, sodass auf größeren Höfen nicht der Bauer, sondern ein Hirte die Tiere auf die Weide treibt. Er beschützt die Herde, meist gemeinsam mit einem Hirtenhund, vor Viehdieben und Wildtieren und liefert das sattgefressene Vieh wieder beim Bauern ab.

Der Lohn eines Hirten ist meistens miserabel und er bekommt neben ein paar Kreuzern oft nur regelmäßige Mahlzeiten von seinem Dienstherrn. Dafür führt er ein ungebundenes Leben und kann jederzeit weiterziehen. Durch die Einsamkeit während seiner Arbeit ist der Hirte meistens besser mit Tieren als mit Menschen vertraut. Er kennt sich mit der Tierheilkunde passabel aus, weiß, wie man eine Wildfalle stellt und welche Kräuter eine gute Heilsalbe abgeben. Er ist nicht unbedingt wortkarg und freut sich über Gesellschaft, aber außer seinen Tieren hat er aber selten Zuhörer.

Es braucht nicht viel, um einen Hirten für ein Abenteuer zu begeistern. Er kennt sich vortrefflich in der Sagen-

welt seiner Kultur aus und weiß, dass die größten und reichsten Helden zu Beginn ihrer Karriere bettelarm waren und nicht mehr besaßen als er.

Seine Gefährten kann er sicher durch die Wildnis führen und kennt so manchen Schleichweg.

Und wenn es um Tiere und Ungeheuer geht, dann gibt es kaum jemanden, der sich besser auskennt als er.



Ausrüstung und Tracht

Üblicherweise führt ein Hirte einen Schäferstock, einen Hirtenstab und ein Messer mit sich herum. Beides sind zwar keine hochwertigen Waffen, aber es reicht aus, um sich notfalls gegen einen Wolf oder ein anderes Raubtier zu Wehr zu setzen. Die meisten Hirten verstehen sich zudem im Umgang mit einer Schleuder.

Bei ihrer Arbeit tragen Hirten eher selten eine Rüstung und kaum ein Hirte könnte sich einen solch wertvollen Gegenstand leisten.

Hirte

Professionspaket

AP-Wert: 294 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8, Schleuder 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Schwimmen 4, Singen 3, Verbergen 3, Zechen 2

Gesellschaft: Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 5, Fesseln 6, Orientierung 7, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 8, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 6, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Handel 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3, Musizieren 2

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Glück, Richtungssinn, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Arm, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier), Verpflichtungen (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Geborener Redner, Reich

Ungeeignete Nachteile: keine

Ausrüstung und Tracht

Die Hauptwaffe der Kriegerinnen ist die Stangenwaffe, die man gemeinhin als Pailos kennt. Dennoch führt fast jede Hylailer Kriegerin noch ein Parazonium mit sich, ein zyklöpäisches Kurzschwert. Die kurze Klinge hat in beengter Umgebung große Vorteile gegenüber dem Pailos. Rüstungen werden traditionell aus Tuch oder Leder gefertigt, wobei darauf geachtet wird, die typische zyklöpäische Gewandung beizubehalten, etwa den ledernen Rock.

Hylailer Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 416 Abenteurpunkte

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

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

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

Talente:

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

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

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

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

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

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit,)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutausch, Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile), Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Hylailer Kriegerin

Die ungewöhnliche Kriegerakademie auf Hylailos, von den Einheimischen auch Mutter Rondra genannt, bringt Zöglinge hervor, die Meister im Kampf mit einer barbarisch aussehenden Waffe sind: dem Pailos. Trotz der furchteinflößenden Wirkung dieser überlangen Stangenwaffe sind die Hylailer Krieger keineswegs verroht. Eine Kriegerin der Akademie bildet sich in Philosophie und Geschichte, kann sich an tiefgründigen Gesprächen beteiligen und trotzdem einen Gegner in Stücke hauen. Einer der Leitsprüche der Akademie besagt, dass man zwar mit einer barbarischen Waffe kämpft, aber man deswegen kein Barbar ist.

Reiten wird zwar unterrichtet, bildet aber keinen Schwerpunkt der Ausbildung. Dafür lernen die Schüler mit dem Schild und dem zyklöpäischen Kurzschwert umzugehen. Neben dem Kampf wird den Schülern vor allem Kunst und Philosophie vermittelt. Die Zöglinge müssen von Beginn ihrer Ausbildung an ihr Geschick beweisen und beispielweise über eine Reihe von Amphoren balancieren, ohne sie zu zerbrechen oder herunterzufallen. Angeblich können die Schüler am Ende ihrer Ausbildung sogar eine fallende Olive mit ihrem Pailos in zwei Teile spalten.

Nach ihrer Ausbildung führt der Weg oft zu einem zyklöpäischen Adligen, wo die Kriegerin als Leibwache fungiert. Oder sie strebt nach Heldentaten und zieht in die Ferne. Zwar behält sie sich ihre kulturellen Eigenheiten und ihren Glauben, aber die Zyklöpäerin ist tolerant gegenüber Andersdenkenden und passt sich gut an.



Künstlerin

Mit ihren Werken erfreuen Künstlerinnen Grafen, Fürsten und Patrizier und verdienen mit ihrer Kunst, wenn sie gut sind, ein Vermögen. Doch wehe dem, der seinen Auftraggeber enttäuscht. Diejenigen können sich schnell in der Gosse und ohne Aufträge widerfinden. Eine Künstlerin wird oft von einem Mäzen unterstützt, der ihr finanziell unter die Arme greift oder bei dem sie eine feste Anstellung findet. Manche versuchen unabhängig zu bleiben und leben nur für die Kunst, jedoch gehen sie damit das Risiko ein, zu verarmen und schlimmstenfalls gar unbekannt zu bleiben.

Die marmornen Werke der *Bildhauerin* sind eine Kunstform, die sich seit Jahrtausenden großer Beliebtheit erfreut. Götter- und Heiligendarstellungen, Helden und Abbilder des Auftraggebers sind die begehrtesten Modelle, die die Höfe, Gärten und Tempel zieren.

Im Gegensatz zu den Auftritten eines umherreisenden Schauspielers erwartet das Publikum des *Darstellers* nicht nur Komödien, sondern die Fähigkeit, in die unterschiedlichsten Rollen zu schlüpfen und mit seinem Schauspiel zu Tränen zu rühren.

Ähnliches gilt für die *Dichterin*, Ihre Aufgabe ist es, ihren Mäzen durch das Verfassen von Gedichten und Oden zu erfreuen. Der *Musicus* ist nicht nur dazu da, um mit seinem Instrument die edlen Herrschaften und die Damen zu

verzücken, sondern – sofern er das Vertrauen des Herrschers genießt – er soll sich zudem um das Verfassen und Umsetzen ganzer Opernstücke kümmern.

Wie kaum ein anderer Künstler kann der *Maler* seine Dienstherrin erfreuen, indem er für sie ein Portrait für die Ewigkeit anfertigt.

Auf den Bällen und Festen der höheren Gesellschaft ist das gemeinsame Tanzen ein unverzichtbarer Bestandteil der Etikette und der höfischen Kultur. Um sich nicht zu blamieren und die richtigen Schritte zu lernen, wird deshalb auf einen erfahrenen *Tanzlehrer* zurückgegriffen.

Ausrüstung und Tracht

Je nach Stand und Aufgabe sieht die Gewandung eines Künstlers ganz unterschiedlich aus. Was jedoch alle gemein haben: Künstler führen so gut wie nie Waffen mit sich. Ein Dolch mag noch als Zierde durchgehen, aber mit Schwertern und Äxten hat ein Künstler nichts zu schaffen.

Künstlerin

Professionspaket

AP-Wert: 131 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 7, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 4

Natur: –

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

Handwerk: Malen & Zeichnen 2

Empfohlene Vorteile: Begabung in Handwerks- und Wissenstalenten

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutausch, Farbenblind, Taub

Varianten:

• *Bildhauer/in* (146 AP): Bildhauerei; Malen & Zeichnen 7 statt 2, Steinbearbeitung 8 statt 0

• *Darsteller/in* (191 AP): Sprachen und Schriften für insgesamt 10 statt 6; Gaukeleien 2 statt 0, Körperbeherrschung 4 statt 0, Singen 4 statt 0, Verkleiden 8 statt 0, Überreden 10 statt 4

• *Dichterin* (156 AP): Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteurpunkte statt 6; Sagen & Legenden 8 statt 4, Überreden 7 statt 4

• *Maler/in* (137 AP): Malen & Zeichnen 8 statt 2

• *Musicus/a* (160 AP): Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteurpunkte statt 6; Singen 7 statt 0, Musizieren 8 statt 0

• *Tanzlehrer/in* (153 AP): Körperbeherrschung 4 statt 0; Tanzen 8 statt 2



Ausrüstung und Tracht

Die gerne als Meuchler verschrienen Balayanim aus Fasar führen zwei tulamidische Kurzschwerter (Scimshar). Um einen Gegner aus der Distanz auszuschalten, tragen sie normalerweise noch Wurfdolche oder -sterne mit sich, die sie unauffällig am Körper führen können. Rüstungen tragen sie keine, da ihr Kampfstil auf Bewegungsfreiheit aufgebaut ist.

Marwan Sahib-Balayan

Professionspaket

AP-Wert: 391 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit und Präziser Schuss/Wurf I), GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I, Finte I und Marwan Sahib-Stil), Nachteil Prinzipientreue II (Loyalität, Kampf gegen echsische Umtriebe, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte I, Marwan Sahib-Stil, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schwerter 12, Wurfwaffen 12

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 3, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Verkleiden 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Handel 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Wunden 4

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Fuchssinn, Giftresistenz, Hohe Seelenkraft, Immunität gegen (Gift), Richtungssinn, Schlangenmensch, Schwer zu verzaubern, Waffenbegabung, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Unheimlich, Vorurteile – vor allem gegen Echsenwesen), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister, Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Adel, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, alle magischen und geweihten Nachteile

Marwan Sahib-Balayan

Der vom alten tulamidischen Balayan-Meister Marwan Sahib gelehrt Scimshar-Stil wirkt auf den ersten Blick wie der Stil eines Meuchlers. Er basiert auf lautlosen Bewegungen und blitzschnellem Zuschlagen.

Die Fasarer Balayanim werden von ihrem Meister vornehmlich auf zwei Gebieten ausgebildet. Zum einen sollen sie hervorragende Leibwächter für die Erhabenen von Fasar oder andere reiche Kunden abgeben. Zum anderen ist es Meister Marwan Sahibs Anliegen, seine Schüler auf die Umtriebe eines im Verborgenen agierenden Feindes vorzubereiten: die Echsenmensen.

Um seinen Geist wach zu halten und die Aufmerksamkeit nicht zu verlieren, lebt ein Balayan aus Fasar ein asketisches Leben. Rauschkräuter, Alkohol und Liebesabenteuer sind den Balayanim ein Gräuel.

Die Loyalität gegenüber dem Auftraggeber ist ebenfalls ein wichtiges Merkmal für sie. Viele Balayanim sind demjenigen, der sie bezahlt, bis in den Tod gefolgt.

Durch seinen Auftraggeber mag es einen Fasarer Kämpfer in die Ferne führen. Hat er sich jedoch niemanden verschrieben, so kann es gut sein, dass er auf Abenteurer aus ist und sich einer Heldengruppe anschließt.



Mechanikus

Nicht nur bei den Zwergen ist der Mechanikus ein angesehener Berufsstand. Kein anderer kennt sich so gut mit den Gesetzen der Hebelmechanik, mit Flaschenzügen oder der Nutzung der Wasserkraft aus. Ein Mechanikus ist Erfinder, Visionär und Handwerker in Einem. Er kann sowohl die Pläne für seine Erfindungen selbst entwerfen, als auch die meisten Arbeiten selbst verrichten. Er ist meistens ein Eigenbrötler und ebenso weltfremd wie viele Magier und andere Gelehrte. Doch um die letzten Geheimnisse der Mechanik zu lüften oder die Erfindungen legendärer Mechaniker der Vergangenheit zu suchen, ist er bereit auf Abenteuerreise zu gehen. Notfalls mit anderen Helden zusammen. Diese werden sehr bald schon sein Improvisationstalent und sein Wissen schätzen.

Feinmechanikerinnen sind in der Lage, Uhren und andere mechanische Wunderwerke mit kleinen Zahnrädern zum Laufen zu bringen. Sie werden in der Regel sehr gut bezahlt und sind als Edelhändler in großen Städten zu finden.

Der *Tresorbauer* hingegen hat sich auf die Mechanik von Tresor- und Kombinationschlössern spezialisiert. Es ist ein seltener Beruf, aber seine Tresore sind bei Adligen und reichen Händlern äußerst begehrt, da sie in dem Ruf stehen, fast jeden Dieb abzuschrecken.



Ausrüstung und Tracht

Der Mechanikus ist von Natur aus kein Kämpfer, aber er kann sich mit Fäusten und Tritten, seinem Dolch und vielleicht noch mit einer improvisierten Waffe wie einem Hammer wehren. Rüstungen trägt er bei der Ausübung seines Berufes nicht, aber auf Reisen mag er auch mal eine Lederrüstung anlegen.

Mechanikus

Professionspaket

AP-Wert: 210 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Mechanik

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 7

Talente:

Körper: Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 3, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Mechanik 8, Rechnen 7, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Handel 3, Holzbearbeitung 6, Lederbearbeitung 3, Metallverarbeitung 5, Schlösserknacken 3, Stoffbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Begabung (Mechanik), Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I (Zunft)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Farbenblind, Hitzeempfindlich, Unfähig (Mechanik)

Varianten:

🔧 *Feinmechaniker/in* (231 AP): Etikette 6 statt 3, Überreden 3 statt 0, Handel 6 statt 3

🔧 *Tresorbauer/in* (232 AP): Fertigkeitsspezialisierung Schlösserknacken; Kraftakt 5 statt 3, Schlösserknacken 8 statt 3

Ausrüstung und Tracht

Ein Krieger aus Mengbilla führt traditionell einen Rabenschnabel als Hauptwaffe und einen Sklaventod als Zweitwaffe mit sich. Die dem Mengbiller Boronkult anhängenden Krieger rüsten sich zudem in geschwärzte Lederrüstungen, die im tropischen Klima ihrer Heimat besser zu ertragen sind als Metallrüstungen.

Mengbiller Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 390 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Mengbilla-Stil), GE 13 (die die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Schildspalter und Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz des Glaubens) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Mengbilla-Stil, Schildspalter, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 8, Hieb Waffen 12, Raufen 10, Schwerter 11

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3, Zechen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4

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

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

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Handel 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Wunden 3

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht, Unheimlich), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Spielsucht), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Vertrauenerweckend, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Toten und Untoten, Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Mengbiller Krieger

Die Rabenschnabelschule in Mengbilla ist ein unfreundlicher, kaltherziger Ort. Dort werden keine Krieger im klassischen Sinn ausgebildet, sondern Kämpfer, die sich einem der drei Sponsoren der Schule verschreiben müssen: dem Großemir, der Söldnergilde oder der Boronkirche. Die Mengbiller Krieger sollen angeblich völlig furchtlos sein und sind loyal gegenüber ihrem Mäzen. Der Schutz von Hilfsbedürftigen spielt im rauen Leben Mengbillas keine zentrale Rolle, auch nicht bei den Krieger der Rabenschnabelschule. Dafür sind die meisten Abgänger streng borongläubig und lassen sich ungerne wie Söldner für ihre Dienste bezahlen.

Ein Mengbiller ist Befehlsempfänger und selten frei in der Wahl, wohin es ihn verschlägt. Dennoch ist es denkbar, dass ihn ein besonderer Auftrag an die Seite der restlichen Helden führt oder er freiwillig seiner Heimat den Rücken kehrt. Oft ist es die Sehnsucht nach Ruhm und Ehre, manchmal aber der Wunsch, ein freies Leben zu führen.

Was aus der Ausbildungszeit jedoch fast immer erhalten bleibt, sind Pragmatismus, Furchtlosigkeit und ein starker Glaube an Boron. Sollte der

Mengbiller Krieger die Aufgabe erhalten, sich um wandelnde Tote, Geister oder

andere übernatürliche Schrecken zu kümmern, so wird er dem ohne zu Zögern nachgehen.

Am Ende erwartet ihn, ganz gleich wie das Abenteuer ausgeht, eine Belohnung. Entweder Gold oder ein Platz in Borons Paradies.



Premer Kriegerin

Eine urtümliche Kriegerakademie ist die Trutzburg zu Prem. Früher stand die Akademie im Ruf, Seeräuber auszubilden, aber dieses Vorurteil muss man zurecht zurückweisen. Die Premer Kriegerinnen werden in der alten Kampfweise der Thorwaler geschult. Damit verbunden sind Übungen im Wasser und auf Schiffen. Nichts ist so wichtig wie ein sicherer Stand, um an der Küste oder auf einem der Drachenschiffe kämpfen zu können. Darüber hinaus absolvieren die Kriegerinnen ein tägliches Lauftraining durch die Stadt für die körperliche Ertüchtigung.

Die Premer Kriegerin kann man abseits ihrer Heimat in den Hafenstädten des Kontinents antreffen, denn sie ist immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Sie ist wie viele Thorwaler trinkfest, verabscheut die Sklaverei und das Echsengezücht. Dafür ist sie tolerant, solange man sie nicht bekehren will, und sie ist absolut loyal gegenüber ihren Freunden. Sie liebt den Kampf und hat keine Probleme damit, Gold oder andere wertvolle Gegenstände als Gegenleistung für ihre Hilfe anzunehmen. Bei Armen macht sie gerne eine Ausnahme und begnügt sich mit Ruhm und Ehre.



Ausrüstung und Tracht

Die Kriegerin aus Prem kämpft mit typischen thorwalschen Waffen. Da wäre zunächst die Wurfaxt, auch Schneidzahn genannt. Im Nahkampf bevorzugt die Kriegerin die Orknase oder das Breitschwert, kann aber ebenso mit dem Thorwalerschild umgehen.

Als Rüstungen dient entweder eine Krötenhaut, eine nietenbeschlagene Lederrüstung oder ein Schuppenpanzer.

Premer Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 410 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (die die SF Finte I und Prem-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Schildspalter und Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Prem-Stil, Schildspalter, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schilde 12, Wurfaffen 10, eine der folgenden Kampftechniken 12, eine weitere 10: Hiebaffen, Schwerter, Zweihandhiebaffen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Zechen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Fährtsensuchen 3, Fesseln 3, Fischen & Angeln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

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

Handwerk: Boote & Schiffe 5, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 3

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

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Der Hammer eines Schmiedes ist zwar ein Werkzeug, aber es lässt sich damit nicht nur Eisen, sondern auch der Schädel eines Orks bearbeiten. Schmiede, die sich in der Herstellung von Waffen auskennen, testen ihre Waffen meistens selbst mit ihren Gesellen und Lehrlingen, sodass sie zumindest ein Gespür für den Umgang mit einem Schwert oder einer Streitaxt haben. Rüstungen sind zwar für einen Schmied während der Arbeit völlig unpraktisch, aber die lederne Schürze bietet ebenfalls einigen Schutz im Kampf. Auf Reisen trägt der Schmied auch gelegentlich eine Lederrüstung oder ein Erzeugnis aus eigener Herstellung.

Schmied

Professionspaket

AP-Wert: 231 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Metallbearbeitung, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Hiebaffen 12, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Zechen 3

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

Natur: Tierkunde 2

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

Handwerk: Alchimie 2, Handel 5, Metallbearbeitung 8

Empfohlene Vorteile: Begabung (Metallbearbeitung), Hitzebeständig, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Eingeschränkter Sinn (Gehör), Verpflichtungen (Zunft)

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Feuer, Blind, Farbenblind, Hitzeempfindlich, Niedrige Zähigkeit, Zerbrechlich

Varianten:

- 🔥 *Feinschmied/in* (239 AP): Mechanik 4 statt 0
- 🔥 *Goldschmied/in* (237 AP): Alchimie 4 statt 2
- 🔥 *Harnischmacher/in* (254 AP): Voraussetzung KO 13; Rüstungsbau; Lederbearbeitung 4 statt 0
- 🔥 *Waffenschmied/in* (263 AP): Waffenbau, Schwerter 10 statt 6; Kriegskunst 4 statt 0

Schmied

Eines der wichtigsten Handwerke ist die Schmiedekunst. Ohne einen Schmied hätten Bauern kaum Arbeitsgeräte, kein Ritter seine Rüstung und kein Held sein Schwert. Der Schmied ist in fast jedem Dorf und jeder Stadt zu finden, denn er wird dringend benötigt.

Einige Schmiede sind regelrechte Berühmtheiten, denn man sagt ihnen nach, legendäre Waffen herstellen zu können.

Dabei muss man zwischen verschiedenen Ausprägungen des Schmiedehandwerks unterscheiden. Schmied ist nicht gleich Schmied:

Die *Feinschmiedin* stellt winzige Metallgegenstände her, die beispielsweise als Zahnräder oder andere Mechaniken verwendet werden.

Der *Goldschmied* hingegen arbeitet vor allem mit dem Edelsten aller gewöhnlichen Metalle. Er schmiedet Goldringe, -ketten oder anderen Schmuck, der aus Gold besteht.

Wer Rüstungen, insbesondere Plattenrüstungen kaufen will, der muss sich an einen *Harnischmacher* wenden. Nur sie verstehen sich auf die Kunst, die verschiedenen Elemente einer Metallrüstung zu entwerfen und herzustellen.

In Heldensagen sind es vor allem die hochspezialisierten *Waffenschmiede*, die die Klingen der Helden herstellen.

Aber warum sollte ein Schmied auf Abenteuer ausziehen? Die legendären Zyklopen und die Zwerge sollen Geheimnisse des Stahls kennen und sogar die Orks stellen Klingen von außergewöhnlich guter Qualität her. Um diese Geheimnisse zu ergründen, oder weil der Schmiedegeselle auf der Walz ist, kann es ihn in die Ferne ziehen.



Sklavin

Nicht überall in Aventurien leben die Menschen in Freiheit. In den Tulamidenlanden und Südaventurien herrschen Sklavenhaltergesellschaften vor, die Menschen teilweise wie Vieh behandeln. Dennoch muss es nicht jedem Sklaven schlecht gehen. Einige sind sogar angesehene Mitglieder der Gesellschaft und stehen in ihrem Ansehen höher als manch freier, aber armer Bürger.

Eine *Leibsklavin* hilft ihrer Herrin beim Anziehen, dient ihr als Botin oder Unterhalterin. Sie ist immer an ihrer Seite und verlässt sie nur, wenn sie muss.

Der *Minensklave* hingegen hat ein hartes Schicksal erlitten. Er schuftet in den Minen, baut Erz, Gold oder andere Materialien ab und riskiert dabei Gesundheit und Leben.

Nicht minder gefährlich kann das Leben einer *Vorkosterin* sein. Sie kann zwar immer das feine Essen ihrer Herrin kosten, aber wenn es wirklich vergiftet ist, ist ihr Leben so gut wie nichts mehr wert.

Der *Liebessklave* ist ausschließlich für das rahjagefällige Vergnügen seines Herrn dar. Oft wird er in einem goldenen Käfig gehalten. Es geht ihm besser als dem Rest der Bevölkerung, aber er kann sich nicht dorthin bewegen,

wohin er will und muss seinem Herrn jederzeit zur Verfügung stehen.

Sänfenträger sind hingegen Schwerstarbeiter, die die Sänfte ihrer Herrin durch die Stadt tragen müssen.

Auch wenn es ihnen gut geht, so sind Sklaven nicht frei. Und das kann ein guter Grund sein, aus dem Haus seiner Herrin zu fliehen und sich als Abenteurer durchs Leben zu schlagen.



Ausrüstung und Tracht

Eine Sklavin hat normalerweise keinen eigenen Besitz. Sie ist selbst der Besitz ihres Herrn. Ihr steht nichts zu, bis auf das, was ihr Herr ihr erlaubt.

Die Kleidung einer Sklavin kann sowohl sehr teuer als auch sehr einfach sein. Im Haushalt eines al'anfanischen Granden werden unfreie Leibsklaven dünne, feine Stoffe tragen, während eine Sklavin in der Küche nicht viel mehr als Lendenschurz und Brusttuch als Kleidung benötigt.

Sklavin

Professionspaket

AP-Wert: 188 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Nachteil Unfrei (-8 AP)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Etikette, Diener

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Tanzen 2, Taschendiebstahl 3, Verbergen 6, Zechen 2

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2

Natur: Fesseln 2

Wissen: Götter & Kulte 2, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 3, Lebensmittelbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Glück, Gutaussehend (speziell für Liebessklaven), Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl, Wohlklang (speziell für Liebessklaven)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Autoritätsglaube), Pechmagnet, Stumm, Verstümmelt

Ungeeignete Vorteile: Adel, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: keine

Varianten:

Leibsklave/in (198 AP): Etikette 8 statt 7, Handel 4 statt 0

Liebessklave/in (194 AP): Voraussetzungen CH 13; Fertigkeitsspezialisierung Betören statt Fertigkeitsspezialisierung Etikette, Betören 7 statt 4

Minensklave/in (218 AP): Voraussetzungen KK 13; Wuchtschlag I; Hiebaffen 10 statt 6, Zweihandhiebaffen 10 statt 6; Kraftakt 6 statt 2, Betören 0 statt 4, Etikette 4 statt 7, Lebensmittelbearbeitung 2 statt 5

Sänfenträger/in (196 AP): Voraussetzungen KK 13; Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt statt Fertigkeitsspezialisierung Etikette; Kraftakt 6 statt 2

Vorkoster/in (190 AP): Lebensmittelbearbeitung 7 statt 5

Ausrüstung und Tracht

Waffen und Rüstungen unterscheiden sich von Einheit zu Einheit. Einige Truppen setzen auf Schwerter, Streitäxte, Kriegshämmer oder andere Waffen. Schützen hingegen sind vor allem mit Bögen und Armbrüsten ausgestattet. Als Rüstungen kommt alles von der Tuchrüstung bis zum Schuppenpanzer in Frage, doch in der Regel sind Soldaten weder mit der teuersten Rüstung, noch mit dem allerschlechtesten ausgestattet.

Soldatin

Professionspaket

AP-Wert: 398 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 10, Schilde 10, eine der folgenden Kampftechniken 12, eine weitere 10: Bögen, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhieb Waffen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Zechen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 3

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

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 7, Mechanik 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 2, Metallbearbeitung 3

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

Empfohlene Nachteile: Arm, Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Adel, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Varianten:

- Armbrustschütze/in (410 AP): Armbrüste 12 statt 6
- Bogenschütze/in (396AP): Bögen 12 (als eine der ausgewählten Kampftechniken)
- Reiter/in (420 AP): Lanzen 10 statt 6, Reiten 7 statt 0

Soldatin

In Aventurien gibt es zwar in der Regel keine großen stehenden Heere, aber Provinzherrn, Emire und andere Herrscher unterhalten dennoch Kontingente von Haustruppen, die im Kriegsfall in die Schlacht ziehen können. Soldaten werden üblicherweise in jungen Jahren von einem Werber zur Armee gelockt. Es werden ihnen ein abenteuerliches Leben und eine gute Bezahlung versprochen. Und welche arme Hungerleiderin würde da nicht ja sagen? Die Wahrheit sieht jedoch meistens anders aus. Der Sold ist besser als nichts, reich wird man aber davon nicht, es sei denn, es gelingt einem der Aufstieg, bevor man als Orkfutter endet. Ein großer Teil der Zeit besteht aus Wachdienst und Übungen, wenn es aber dann doch zu einer Schlacht kommt, muss die Soldatin auf alles vorbereitet sein. Das einfache Volk schätzt die Soldaten jedoch meist mehr als die reichen Krieger. Die Soldatin stammt aus ihren Reihen und sie weiß, wie hart das Leben sein kann. Zwar gibt es Soldaten, die für immer Teil der Armee bleiben wollen, doch immer wieder treibt es eine Soldatin nach ein paar Dienstjahren weg von ihrer Truppe. Dann kann sie ein Leben als Abenteurerin führen und gehen wohin sie will. Ihre Ausbildung hat sie zu einer fähigen Kämpferin gemacht, die ihre Dienste beispielsweise als Leibwächter anbieten kann. Unter den Soldaten gibt es Spezialisten, beispielsweise die *Bogenschützen* und die *Armbruster*. Neben den Fernkämpfern existieren Einheiten von *berittenen Soldaten*, die zwar keine so gute Ausbildung wie Ritter auf dem Pferd genossen haben, aber als Schlachtreiter dennoch höchst gefährlich sind.



Tagelöhner

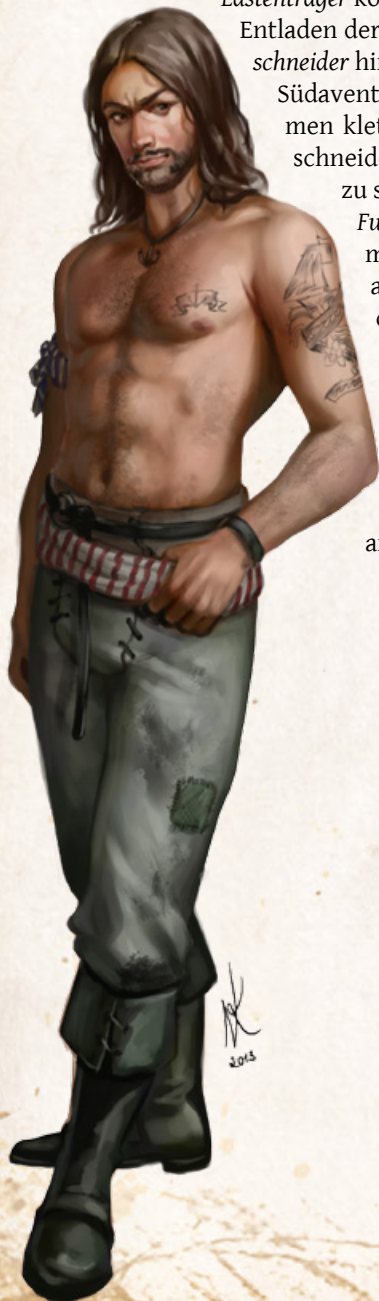
Viele Menschen müssen, um über die Runden zu kommen, schwerer Arbeit nachgehen. In den Städten kann man auf die Tagelöhner treffen, die sich für einfache und harte Arbeit anmieten lassen und günstige, jedoch ungelernte Arbeitskräfte sind. Sie stammen aus einfachsten Verhältnissen oder sind durch unglückliche Umstände verarmt, sodass sie nun ein karges Leben fristen müssen, immer auf der Suche nach neuer Anstellung. Meistens werden sie nur für einen Auftrag oder ein paar Tage angeworben.

Bergleute arbeiten in Minen und Bergwerken, bauen dort Gestein und Erz ab, und das für einen Hungerlohn. Viele Bergleute werden nicht alt, da Staub in ihre Lunge dringt, aber Tagelöhner arbeiten in den Minen meist nur ein paar Monate, bis sie weiterziehen.

Ebenso ergeht es *Bauhelfern*, diese haben sich jedoch auf eine bestimmte Art von Arbeit spezialisiert und errichten unter Anleitung Gebäude, Brücken oder Türme.

Lastenträger können am Hafen beim Entladen der Schiffe helfen, *Palmschneider* hingegen findet man in Südaventurien, wo sie auf Palmen klettern, um Äste abzuschneiden oder Kokosnüsse zu sammeln.

Fuhrleute sind zwar meist fest angestellt, aber ihre Arbeit ist dennoch hart und meist schlecht bezahlt. Sie transportieren Lasten mit ihrem Karren oder einer Kutsche von einem Ort zum anderen.



Ausrüstung und Tracht

Als einfache Arbeiter besitzen Tagelöhner meistens nicht viel Geld und können sich Waffen, Rüstungen – ja sogar Ersatzkleidung – kaum leisten. Notfalls ergreift ein Tagelöhner einen Knüttel, ein Werkzeug oder bestenfalls einen Dolch, um sich damit zu verteidigen. Allerdings sollte man Tagelöhner bei einer Kneipenschlägerei nicht unterschätzen, da es sich bei ihnen fast ausnahmslos um kräftige Männer und Frauen handelt.

Tagelöhner

Professionspaket

AP-Wert: 141 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 4

Gesellschaft: Überreden 2, Willenskraft 2

Natur: Fesseln 2, Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Götter & Kulte 2, Rechnen 2, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Holzbearbeitung 4, Steinbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: Hitzeresistenz, Hohe Zähigkeit, Unscheinbar, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Angst vor (Höhe), Arm, Pech, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwächen (Spielsucht, Verschwendungssucht), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube), Unfähig in Wissenstalenten, Unfrei, Verstümmelt (für die Arbeit irrelevante Gliedmaßen)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Verstümmelt (für die Arbeit relevante Gliedmaßen), Zerbrechlich

Varianten:

• *Bergmann/-frau* oder *Bauhelfer/in* (148AP): Hiebaffen 11 statt 10; Steinbearbeitung 6 statt 4

• *Fuhrmann/-frau* (144 AP): Fertigkeitsspezialisierung Fahrzeuge statt Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt; Kraftakt 3 statt 6, Reiten 3 statt 0, Fahrzeuge 6 statt 0

• *Lastenträger/in* (157 AP): Kraftakt 8 statt 6, Etikette 3 statt 0, Orientierung 5 statt 3

• *Palmschneider/in* (157 AP): Fertigkeitsspezialisierung Klettern statt Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt; Schwerter 10 statt 6; Klettern 7 statt 3, Kraftakt 4 statt 6, Fesseln 4 statt 2

Ausrüstung und Tracht

Die Wildnis des Dschungels birgt zahlreiche Gefahren. Der Wildniskundige weiß das selbstverständlich und kann sein Haumesser nicht nur für das Abschlagen von Lianen einsetzen. Meist kennt er sich mit Speeren und anderen Waffen der Ureinwohner aus. Und den Umgang mit einer Armbrust hat er ebenfalls erlernt. Bei der Kleidung setzen einige Wildniskundige auf leichte Stoffe, andere bevorzugen sogar Lederrüstungen. Viel wichtiger als jede Rüstung ist jedoch passende Dschungelausrüstung, um die Wochen in der Grünen Hölle zu überleben.

Wildniskundiger

Professionspaket

AP-Wert: 291 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Wildnisleben, Geländekunde Dschungelkundig

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 8, Raufen 8, Schwerter 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Verbergen 3

Gesellschaft: Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 5, Fischen & Angeln 4, Orientierung 7, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 8

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Handel 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Begabung (Wildnisleben), Giftresistenz, Herausragender Sinn (Gehör), Hitzeresistenz, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Blutiger Rotz, Brabaker Schweiß), Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Unfähig in Gesellschaftstalenten

Ungeeignete Vorteile: Adel, Kälteresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor (Insekten, Echsen), Blind, Gifanfällig, Hitzeempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Unfähig in Naturtalenten

Varianten:

☛ **Questador/a (275 AP):** Armbrust 12 statt 10, Schwerter 11 statt 10; Selbstbeherrschung 5 statt 3, Fährtensuchen 3 statt 5, Orientierung 5 statt 7, Pflanzenkunde 3 statt 5, Tierkunde 4 statt 6, Wildnisleben 5 statt 8

☛ **Wildniskundige für andere Geländetypen (291 AP):** statt Dschungelkundig entsprechend anderer Geländetyp als Sonderfertigkeit

Wildniskundiger

Die Dschungel des Regenwalds, Maraskans und Norduturias – sie alle sind das Ziel zahlreicher aventurischer Expeditionen. Um bei einem solchen Kommando nicht verloren zu gehen, gibt es wildniserfahrene Männer und Frauen, die die Hesindianer und alle übrigen Glücksritter durch die Grüne Hölle führen. Ein Wildniskundiger weiß um die Gefahren der Tier- und Pflanzenwelt, die auf die Reisenden lauern. Er spricht die Sprache der Eingeborenen und kennt ihre Bräuche und Tabus. Und er ist die beste Versicherung, um wieder zurück in die Zivilisation zu gelangen.

Als *Questador* ist der Wildniskundige selbst hinter den Schätzen des Urwalds her. Er sucht nach versunkenen Ruinen, um dort das Gold der alten Echsenvölker zu bergen. Ihm geht es nicht um den Austausch mit den Kulturen, sondern schlicht um blinkendes Edelmetall.

Auch wenn der Wildniskundige vor allem in den Dschungelregionen auftritt, kann es auch Wildniskundige für Eis und Schnee, die Wüste oder das Gebirge geben.



Wirtin

Kaum einer anderen Profession werden Helden so häufig begegnen, wie der Wirtin einer Taverne, eines Gasthauses oder einer Schänke. Manch eine Gastwirtin blickt selbst auf ein abenteuerliches Leben zurück und weiß, warum immer wieder Glücksritter ihre Taverne aufsuchen. Andere hingegen stammen aus einer alteingesessenen Familie von Wirtsleuten und träumen schon seit Kindertagen davon – angesteckt von den Berichten ihrer Gäste –, selbst eine Heldin zu werden und Abenteuer zu erleben. Der Vorteil eines Lebens als Wirtin sind die zahlreichen Informationen, die man durch seine Gäste erlangt, und die Kontakte, die man knüpfen kann.

Neben der Wirtin gibt es in den meisten Kneipen aber auch noch Personal. Ein *Schankbursche* (oder das weibliche Gegenstück, die *Schankmagd*) kümmert sich um die Gäste, serviert ihnen Speis und Trank, und in manchen Wirthäusern soll sich das Personal gar der Erfüllung rahjagefälliger Dienste verschrieben haben. Wirtsleute hören viele Gerüchte und das eine oder andere mag

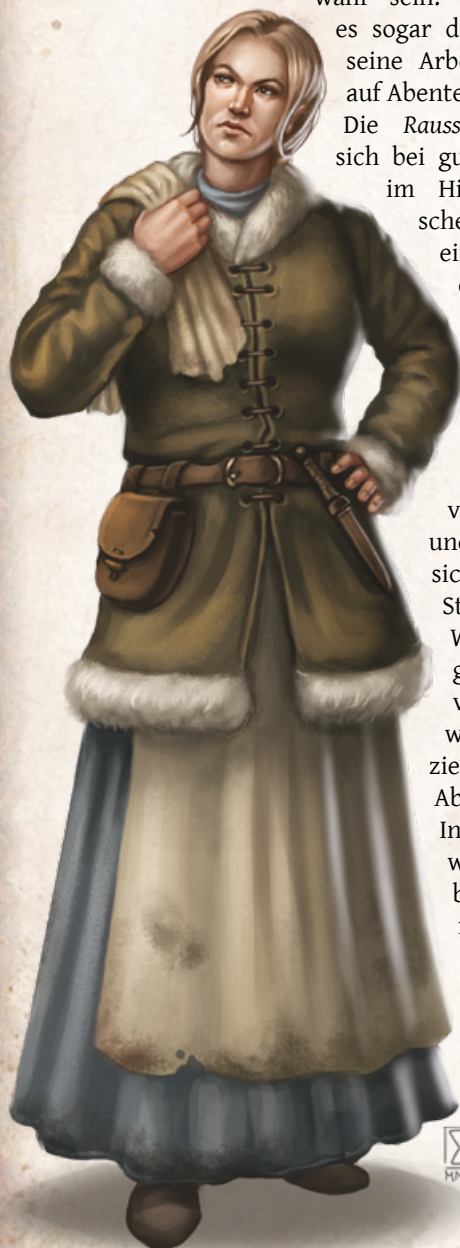
wahr sein. Vielleicht inspiriert es sogar den Schankburschen, seine Arbeit aufzugeben und auf Abenteuer auszugehen.

Die *Rausschmeißerin* verbirgt sich bei guten Lokalen dezent im Hintergrund, in Kaschemmen aber ist sie

eine scharfsinnige Beobachterin, die sich die Gäste genau anschaut und nicht jeden reinlässt. Wenn es hart auf hart kommt, muss sie die Störenfriede vor die Tür setzen, und am besten so, dass sich niemand bei der Stadtgarde beschwert.

Wenn es keine Arbeit gibt, schließt sie sich vielleicht der Unterwelt der Stadt an oder zieht mit Freunden auf Abenteuerreise.

In fast jeder Taverne wird gekocht und so braucht der Wirt, sofern er nicht selbst am Herd steht, einen *Koch*, der die Gäste mit leckeren Gerichten wie Braten, Eintopf und hausgemachtem Gebäck versorgt.



Ausrüstung und Tracht

Je nach der Gegend, in der er seine Wirtstube eröffnet hat, muss ein Wirt nicht nur selbst trinken sein, sondern auch ordentlich zupacken können, um unliebsame Gäste zu entfernen. Hinter dem Tresen ist genug Platz für eine Keule und eine leichte Armbrust, für die wirklich harten Fälle. Was seine Kleidung angeht, so trägt ein Wirt meistens das, was zu seinem Gasthaus passt. Das kann von vornehmer und guter Kleidung bis zu der einfachen Tracht eines Hafenarbeiters alles sein.

Wirtin

Professionspaket

AP-Wert: 191 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Menschenkenntnis

Kampftechniken: Hiebaffen 10, zwei der folgenden Kampftechniken 10: Armbrüste, Dolche, Raufen

Talente:

Körper: Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Tanzen 2, Zechen 7

Gesellschaft: Etikette 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Götter & Kulte 3, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Handel 5, Lebensmittelbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Begabung (Menschenkenntnis), Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Geiz, Goldgier, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmack), Unfähig (Menschenkenntnis)

Varianten:

• *Koch/Köchin* (192 AP): Brett- & Glücksspiel 2 statt 5, Lebensmittelbearbeitung 6 statt 2

• *Schankbursche/Schankmagd* (191 AP): Betören 3 statt 0, Handel 2 statt 5

• *Rausschmeißer/in* (199 AP): Hiebaffen 12 statt 10, Raufen 12 statt 10; Kraftakt 7 statt 3, Tanzen 0 statt 2, Handel 2 statt 5, Lebensmittelbearbeitung 0 statt 2

Ausrüstung und Tracht

Zuckerbäcker sind im Grunde ihres Herzens friedliche Menschen, die nicht zu Gewalt neigen. Nur selten hört man, dass sie sich mit Waffen eindecken oder im Kettenhemd ihre Arbeit in der Backstube verrichten. Mit einem Teignudelholz wissen sie aber umzugehen und können es notfalls als Knüppel verwenden.

Zuckerbäcker

Professionspaket

AP-Wert: 151 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Lebensmittelbearbeitung, Konditor

Kampftechniken: Hiebaffen 8, Raufen 7, Wurfaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Singen 1, Sinnesschärfe 4, Zechen 1

Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 1, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Pflanzenkunde 4

Wissen: Götter & Kulte 2, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Alchimie 2, Handel 3, Heilkunde Seele 2, Lebensmittelbearbeitung 7

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung (Lebensmittelbearbeitung), Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack), Hitzeresistenz, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I (Zunft)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmack), Farbenblind, Hitzeempfindlich, Unfähig (Lebensmittelbearbeitung)

Varianten:

☛ *Schaumkushersteller/in* (158AP): Alchimie 4 statt 2, Lebensmittelbearbeitung 8 statt 7

☛ *Schokoladenmacher/in* (156 AP): Selbstbeherrschung 4 statt 3, Lebensmittelbearbeitung 8 statt 7

Die *Schaumkusherstellerin* wiederum hat sich auf die Herstellung von leckerem, Süßem Schaum spezialisiert. Kaum jemand weiß, wie sie diese Köstlichkeiten kreiert, obwohl die Grundrezeptur ganz einfach ist. Um jedoch Schaumkreationen von unvergleichlicher Schönheit, beispielsweise in Form eines Piratenschiffs, einer Maske oder mit dem Antlitz des Horas' herzustellen, erfordert es eine ruhige Hand und Talent.

Zuckerbäcker

Ist ein Zuckerbäcker wirklich zum Held geboren? Was kann er schon zum Gelingen eines Abenteuers beisteuern? Ist er nicht besser vor dem heimischen Backofen aufgehoben?

Mitnichten! Als edelster unter den Bäckern ist der Zuckerbäcker vielleicht nicht bewandert im Waffenhandwerk, dafür ist sein Optimismus ansteckend und er kann jederzeit über sich hinauswachsen.

Der einfache Mann (oder die einfache Frau) von Nebenan war es, die gegen den Usurpator Answin von Rabenmund, die Orks oder Borbarad kämpfte. Und nicht wenige dieser einfachen Leute waren nichts weiter als Zuckerbäcker. Sie sind so edel wie das Marzipan (in Aventurien auch bekannt als Punipan), das sie verarbeiten, und können erstaunlich zielsicher mit ihrem Nudelholz sein. Schon so mancher Langfinger musste feststellen, dass er besser die Finger vom warmen Kuchen eines Zuckerbäckers gelassen hätte. Der Konditor stellt vor allem phantastische Torten her, verfeinert mit Rosenwasser und Likören, sowie Lebkuchen. Und wenn ein Konditor schon als spezialisierter Bäcker gilt, so verwundert es nicht, dass es unter

den Zuckerbäckern noch weitere Unterscheidungen gibt. Gerade in letzter Zeit ist im Horasreich der *Schokoladenmacher* als neuer Zweig des Zuckerbäckers aufgekommen. Die örtlichen Hersteller experimentieren nicht nur mit der bereits den Waldmensen bekannten Schokolade, sondern ebenso dem aus Uthuria exportierten Kaffee.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Weltliche Professionen:		
Adersin-Schwertgeselle	183	379 Abenteuerpunkte
Adlige	184	262 Abenteuerpunkte
Baburiner Kriegerin	185	361 Abenteuerpunkte
Balihöer Krieger	186	387 Abenteuerpunkte
Bäuerin	187	263 Abenteuerpunkte
Dajin-Buskur	188	402 Abenteuerpunkte
Dienerin	189	169 Abenteuerpunkte
Elenviner Kriegerin	190	299 Abenteuerpunkte
Entdecker	191	290 Abenteuerpunkte
Fedorino-Schwertgeselle	192	389 Abenteuerpunkte
Gelehrte	193	178 Abenteuerpunkte
Hirte	194	294 Abenteuerpunkte
Hylailer Kriegerin	195	416 Abenteuerpunkte
Künstlerin	196	131 Abenteuerpunkte
Marwan Sahib-Balayan	197	391 Abenteuerpunkte
Mechanikus	198	210 Abenteuerpunkte
Mengbiller Krieger	199	390 Abenteuerpunkte
Premer Kriegerin	200	410 Abenteuerpunkte
Schmied	201	231 Abenteuerpunkte
Sklavin	202	188 Abenteuerpunkte
Soldatin	203	398 Abenteuerpunkte
Tagelöhner	204	141 Abenteuerpunkte
Wildniskundiger	205	291 Abenteuerpunkte
Wirtin	206	191 Abenteuerpunkte
Zuckerbäcker	207	151 Abenteuerpunkte

KAPITEL 7: ARCHETYPEN



»Die alten Tulamiden verehrten zahlreiche Götter, an die heute nichts mehr erinnert. Wer nach diesen Göttern sucht, mag in Fasar und Mhanadistan noch ein paar Überbleibsel jener Zeit entdecken, die bis heute überdauert haben. So ergaben meine Forschungen, dass in einigen Dörfern die alte Fruchtbarkeitsgottheit Radscha Uschtammar verehrt wird, der man bereits vor Jahrtausenden huldigte. Heute kennt man sie vor allem als Rahja.

Einige dieser alten Götter sollte der Suchende jedoch mit Vorsicht genießen. Nun mögen Rahja und eine Göttin der Fruchtbarkeit harmlos wirken, doch die Urtulamiden lebten in einer brutalen Zeit, wo es Götzen gab, denen man Blut und Menschenleben opferte. Ich bin mehrfach auf einen Gott gestoßen, der unter vielen Namen bekannt war und der in den ganzen Tulamidenlanden Anhänger hatte. Am geläufigsten war er unter dem Namen Ras'ar'Rag bekannt. Rinder und andere gehörnte Tiere waren seine heiligen Tiere und wenn ich auch keine Expertin für den Glauben der Schwarzpelze bin, so erinnere ich mich doch aus dem Unterricht, dass die Orks den Gott Brazoragh anbeten. Die Namensähnlichkeit könnte Zufall sein, aber auch der orkische Götze wird mit gehörnten Wesen, insbesondere Rindern, assoziiert. Wenn dieser Kult nicht nur bei den Orks verbreitet war, sondern ebenfalls bei uns Menschen, könnte es sein, dass seine Anhänger noch heute unter uns weilen. Keine angenehme Vorstellung, wenn sich ihre Menschenopferbräuche ebenfalls erhalten haben.«

—Notizsammlung der Khelbara ay Baburia, Heil- und Schwarzmagierin aus Aranien, 1038 BF

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden mit den Regeln der Heldenerschaffung und dem Erfahrungsgrad Erfahren erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem **DSA5-Regelwerk**. Alle Archetypen wurden aus Professionen des **Aventurischen Kompendiums** erstellt, um die diversen Möglichkeiten profaner Helden aufzuzeigen. Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Kämpfertypen, als auch Handwerker, Gelehrte und soziale Charaktere, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst.

Verbunden sind die Archetypen jeweils mit einer Geschichte, die sich dieses Mal um ein altes Artefakt und eine finstere Gottheit dreht, die die Gunst der Stunde nutzen will, um ihre Macht zu mehren und die der Zwölfe zu beschneiden. Alle Helden haben Ortskenntnis.



Der albernische Bauer

»Magier? Ja, ich habe von diesen Leuten gehört. Bringen immer Ärger mit, wenn sie einen besuchen. Ich würde gerne mal einen kennenlernen.«

»Ich mag nur ein Bauer sein, aber auch die Drachentöterin Arika war nicht von Adel.«

»Nach Gareth? Ich kann nicht nach Gareth. Ich muss nach Hause. Ich bekomme auch so schon Ärger.«

Es war noch keine Woche her, als Finwaen von seinem Vater gerufen wurde, da eines der Kälbchen offenbar durch eine Lücke im Zaun ausgebrochen und in den Wald gelaufen war. Die Rufe des Muttertiers und von Finwaens Vater halfen nichts, das Kälbchen blieb verschwunden. Also unterbrach Finwaen seine Arbeit auf dem Acker, lief zu seinem Vater und hörte sich die Geschichte vom ausgebüxten Kälbchen an. Sein Vater erklärte ihm schließlich, dass jemand das Jungtier suchen musste, was darauf hinauslief, das Finwaen los zog,



schließlich war er jünger und schneller als sein Vater. Der Bauernsohn machte sich sogleich auf den Weg, um den Ausreißer wieder einzufangen.

Das Tier hatte sich augenscheinlich tiefer in den Wald vorgewagt, als Finwaen es vermutet hatte. Erst nach einer ganzen Weile, nachdem der Waldrand schon gar nicht mehr zu sehen war, hörte Finwaen die kläglichen Laute des Jungtiers. Offenbar steckte es irgendwo fest. Finwaens Vermutung bestätigte sich, als er das Kälbchen sah. Der obere Teil des Tiers war zu sehen, aber es steckte in einem kleinen Erdloch fest. Sofort eilte Finwaen hinüber und hatte das Jungtier mit einem kräftigen Ziehen auch schon wieder aus seiner misslichen Lage befreit.

Doch sein Blick fiel auf etwas Unerwartetes im Erdloch. Er konnte kaum glauben, was er sah, aber es war eine kleine, vergoldete Statuette, einen Spann groß. Und ein Vermögen wert.

Herr Phex, das muss dein Werk sein. All unsere Sorgen. Vergessen mit diesem Fund.

Die Form des Objekts glich einem Stier, allerdings einem aufrechtgehenden, mit zwei Äxten in den Händen. Noch nie zuvor hatte Finwaen so etwas gesehen. Die Statuette musste zwanzig oder mehr Dukaten wert sein. Er setzte das Kälbchen ab und befreite das Kunstwerk, das mit dem Sockel noch in der Erde steckte.

Das Kälbchen blökte nach seiner Mutter, blieb aber bei Finwaen stehen, bis dieser es in Richtung des Hofes trieb. Auf dem Weg zurück nach Hause dachte Finwaen darüber nach, was man alles mit der Statuette kaufen konnte.

Eine neue Heugabel, ach was, zwei neue Heugabeln. Und der Vater könnte sich vermutlich endlich bessere Medizin gegen die Schmerzen im Knie kaufen. Und die Schwester endlich die Kette, die sie sich schon so lange wünscht. Ich könnte Maegwyn ein Tsatagsgeschenk besorgen.

Finwaen träumte vor sich hin, bis er endlich wieder zuhause war und seiner Familie die Statuette zeigte. Alle malten sich schon aus, was sie damit alles kaufen würden, nur Finwaens Vater blieb nachdenklich und wollte erst einmal darüber nachdenken.

In der Nacht schlief Finwaen schlecht. Bishdariels hässliches Alptraumgesicht zeigte sich und er sah Bilder von abscheulichen Gestalten mit schwarzem Pelz und ein obszönes Wesen, das eine große Ähnlichkeit mit dem Abbild der Statuette besaß.

Am nächsten Tag erlebte er eine Überraschung. Zwar war er erschöpft und müde, aber sein Herz schlug schneller, als er am Frühstückstisch seine alte Freundin Celissa sah. Sie hatte ihm vor einigen Tagen einen Brief zukommen lassen und verkündet, dass ihre Ausbildung als Kriegerin endlich abgeschlossen sei und sie ihrem alten Freund einen Besuch abstatten wollte. Sie nahmen sich beide in die Arme und Finwaen ließ sich von all ihren Erlebnissen an der Kriegerakademie zu Elenvina berichten. Das meiste kannte er schon, denn sie schrieben



sich regelmäßig. Finwaen erzählte auch Celissa von seinem Fund und den Alpträumen. Besorgt sahen sich seine Jugendfreundin und sein Vater die Statuette noch einmal genauer an.

„Ich habe so etwas noch nie gesehen.“ Celissa runzelte die Stirn. „Aber ich habe kein gutes Gefühl bei der Sache. Wir müssen die Statue zu jemanden bringen, der mehr Ahnung davon hat. Vielleicht zu einem Magier, oder noch besser, zu einer Praiosgeweihten.“, schlug sie vor.

„In Albernien nach einem Magier zu suchen, ist vergebliche Liebesmüh“, gab Finwaen zu bedenken. „Im Umkreis von vielen Tagesmärchen gibt es hier keinen. Und was Praiosgeweihte angeht, da sieht es nicht viel besser aus. Wir könnten nach Havena reisen, vielleicht kann man dort einen der Tempel aufsuchen.“

„Wir? Das heißt, du willst mit?“

„Ich habe die Statuette schließlich gefunden. Es ist meine Schuld, dass sie hier ist, also bin auch ich verantwortlich.“ Der junge Albernier blickte seine Freundin aus Kindertagen entschlossen an, auch wenn er selbst kaum glauben konnte, was er da gerade sagte.

Celissa überlegte einen Augenblick. Ihre Augenbrauen hoben sich und in ihrem Gesicht zeichnete sich ein Lächeln ab, so als ob sie eine gute Idee hätte.

„Lass uns nicht nach Westen ziehen, sondern nach Osten. Als ich herreiste, machte ich die Bekanntschaft eines südländischen Gelehrten namens Nestario Fontanoya. Er steht in den Diensten einer Adligen aus Garetien und wartet in Gratenfels auf die Lieferung einiger alchemistischer Substanzen. Durch unsere Gespräche weiß ich, dass er ein Universalgelehrter ist. Er weiß bestimmt, was es mit der Statuette auf sich hat.“

Finwaens Vater nickte, also war es beschlossene Sache.

„Also gut, auf geht's.“

Der Held im Spiel

Das Leben als Bauer ist hart und wenig abwechslungsreich. Vielleicht ist das der Grund, warum wohl jedes Bauernkind von einem Leben als Abenteurer träumt. Der albernische Bauer hat sich entschlossen, seine angestammte Heimat zu verlassen und sein Glück in der Ferne zu suchen. Der Grund kann Armut, Abenteuerlust oder ein Streit mit dem Rest der Dorfgemeinschaft gewesen sein. Ohne große Kenntnisse der Welt und seiner Gefahren zieht er los und verlässt sich auf sein Glück. Er ist keineswegs dumm, aber eine gewisse Naivität leitet ihn bei all seinen Entscheidungen. Während er sich in seinem Dorf gut auskennt und auch weiß, wann man die Felder zu bestellen hat und wie man mit Nutzvieh umgeht, hat er hingegen keine Ahnung vom Stadtleben oder höfischen Intrigen. Als Mann der Tat kann der Bauer seinen Gefährten aber auf der Reise eine große Hilfe sein. Er kann mit anpacken, kennt sich passabel mit Heilkräutern aus, die zwischen den Feldfrüchten wachsen, und er weiß um die Nöte der einfachen Leute, die sich eher ihm als einem Adligen anvertrauen würden. Er ist der geborene Held, der sich aber erst noch als solcher beweisen muss.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Glück II, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

Nachteile: Arm II, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Ackerbau, Aufmerksamkeit, Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde (Nutzpflanzen), Geländekunde Kulturlandkundig, Meister der Improvisation, Verteidigungshaltung, Viehzucht, Wettervorhersage

Sprachen: Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 10 (AT 11 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 12 (AT 13 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 12 (AT 13 / PA 7), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 2, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Singen 4, Sinnesschärfe 6, Tanzen 5, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fahrtensuchen 2, Fesseln 4, Fischen & Angeln 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 9, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 4, Handel 3, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 3, Musizieren 2, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 7

Ausrüstung: Dolch, Dreschflegel, Kleidung (normal), Reisepaket, 1 Dukat, 20 Silbertaler

MU	12
KL	10
IN	13
CH	12

FF	14
GE	13
KO	13
KK	13

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8

INI	13+1W6
-----	--------

SK	1
----	---

ZK	2
----	---

AW	7
----	---

Schips	3
--------	---

RS/BE	0/0
-------	-----

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Bauer

Erfahrungsgrad: Erfahren

Die Thorwaler Schmiedin

»Du glaubst, nur weil ich schmieden kann, stelle ich Schwerter her? Nun, ich könnte eines machen, aber es hätte wohl die Form eines Hufeisens.«

»Das Geheimnis des Stahls? Es gibt kein Geheimnis. Eine Waffe ist nur so gut wie derjenige, der sie führt.«

»Endurium? Du willst mir erzählen, du hast einen ganzen Stein des magischen Metalls bei dir? Ich glaube dir kein Wort.«

Noch immer wusste sie nicht, wohin ihre Reise sie führen würde. Nur eines wusste Sigrud, sie wollte den Schmied der hundert Helden aufsuchen, um von ihm zu lernen. Thorn Eisinger, der Gareth Meisterschmied, war selbst in Thorwal bekannt und seine Waffen legendär. Sicherlich, Sigruds Vater Garald hatte ihr in ihrer Kindheit von den zwergischen Zauberschmieden der Olportsteine und von den Zyklopen der südlichen Inseln erzählt, deren

Waffenschmiedekunst unübertroffen war. Doch Sigrud war kein kleines Mädchen mehr, dem man Märchen aufzischen konnte. Thorn Eisinger hingegen gab es wirklich.

Sigrud hatte sich auf eine lange Reise begeben und war über das Meer nach Havena gelangt, von dort aus ging es weiter durch das grüne Albernia.



So hatte sie sich nach Gratenfels durchgeschlagen, sich dort in eine billige Herberge eingemietet und einen Schmiedemeister dazu überredet, sie ein paar Tage als Gesellin einzustellen.

In Gratenfels wollte sie nicht ewig bleiben, gerade nur so lange, bis sich ihr Münzbeutel wieder aufgefüllt hatte. Ihre Reise über die Koschberge stand kurz bevor. Noch ein oder zwei Tage, dann würde sie Gratenfels den Rücken zukehren.

Je eher ich weg bin, umso besser. Die Gratenfeler starren mich manchmal so entsetzt an, als ob sie noch nie eine Thorwalerin gesehen hätten. Nun gut, vielleicht stimmt das ja auch. Und im Zimmer neben meiner Stube wohnt ein seltsamer Kerl. Spricht offenbar mit sich selbst und verwendet seltsame Wörter. Und ab und an stinkt es durch den Türspalt nach Schwefel. Wenn das kein Schwarzmagier ist. Das wohl, bei Swafnir.

Zwei Tage vor ihrer geplanten Abreise betraten in Abwesenheit des Schmiedemeisters zwei Männer die Schmiede. Sie sahen aus wie schäbige Söldner. Ungepflegt und grobschlächtig. Der eine hatte eine Augenklappe und ein Schwert an seiner Seite, der andere war muskulös und trug eine Streitaxt geschultert.

„Du. Ja, ich rede mir dir. Man hat mir erzählt, dass du neben dem Südländer wohnst. Kennt ihr beide euch?“ Der Mann mit der Augenklappe starrte Sigrud forschend an. Sigrud ließ sich nicht in ihrer Arbeit beirren und hämmerte weiter auf den Stahl ein, der einmal ein Hufeisen werden sollte.

„Ich rede mit dir!“

„Nein, kenne ich nicht. Aber wer will das wissen und warum?“

„Die Fragen stelle ich.“

Sigrud hörte auf zu hämmern und richtete sich zu ihrer ganzen Größe auf. Sie überragte die Fremden um einen Kopf. Auf einmal wirkten die beiden angespannter als noch vor wenigen Augenblicken. Der Mann mit der Axt nahm die Waffe von der Schulter und stützte sich mit beiden Händen auf den Stil. In diesem Moment betrat ein weiterer Mann die Schmiede. Er war kleiner als die anderen und trug eine Art Mantel mit Kapuze. Zuerst dachte Sigrud, dass er ein Schwarzmagier war, doch er hatte weder einen Zauberstab bei sich, noch zeigte seine Kleidung irgendein magisches Symbol.

„Verzeiht, edle Schmiedin, aber mir wurde gesagt, dass ihr euch besten mit einigen seltenen Ingredienzen auskennt, die eure Zunft auch zur Verarbeitung von ...“, setzte der Neuankömmling an. Der kleine Mann hielt jedoch sofort inne, als er die beiden anderen Männer sah. Sie drehten sich zu ihm um und betrachteten ihn genau. Sigrud sah Angst in den Augen des Neuankömmlings.

Swafnir stehe mir bei, hoffentlich tue ich das Richtige.

Entschlossen ergriff Sigrud die Zange mit dem glühenden Hufeisen. Mit der anderen Hand packte sie ihren Schmiedehammer. Sie schlug dem Mann mit der Augenklappe den Hammer gegen die Schläfe. Wie ein gefälltter Baum



stürzte er gegen einen Balken der Schmiede und ging bewusstlos zu Boden. Sein muskelbepackter Kumpan drehte sich um und wollte die Streitaxt erheben, als Sigrud ihm geistesgegenwärtig das heiße Eisen gegen die Wange drückte. Schreiend ging der Mann zu ebenfalls zu Boden. Als nächstes schnappte sich Sigrud den kleinen Kerl im Kapuzenmantel: „Schnell, verschwinden wir.“

Sie zog ihn mit sich.

„Danke, tausend Dank. Die beiden waren hinter mir her, weil ich für meine Herrin ...“

„Nicht reden, mitkommen.“

„Aber ich muss noch zur Gaststube, dort sind wichtige Unterlagen.“

„Keine Zeit.“

„Es muss sein.“

Sigrud hatte Furcht erwartet, aber der Fremde klang sehr entschlossen.

„Also gut,“ stimmte sie zu, „Aber wir müssen uns beeilen.“

Als sie die kleine Gaststube erreichten, eilten sie zu den Gästezimmern. Eine der Zimmertüren stand offen. Die Tür des kleinen Mannes.

Sigrud gab ihm ein Zeichen zu warten und schlich zum Eingang des Zimmers. Dann stürmte mit einem Schrei und erhobenen Hammer hinein. Sie sah zwei Personen, eine Frau und einen Mann, die sie erschrocken ansahen.

Als Sigrud die Frau mit einem Schlag treffen wollte, parierte diese mit ihrem Schwert.

Sigrud holte erneut aus, da warf sich ihr Begleiter dazwischen. „Haltet ein! Die beiden sind Freunde. Sie haben nichts mit den anderen beiden Schurken zu tun.“

Die Thorwalerin ließ den Hammer sinken und sah sich die beiden Gestalten genauer an. Die Frau hatte ein gut gepflegtes Kettenhemd an und wirkte äußerlich wie das Gegenteil der beiden ungepflegten Schurken. Der Mann im Hintergrund war unbewaffnet und trug einfache Kleidung.

„Dann lasst mal hören, und wehe, ich habe die beiden Söldner umsonst ausgeschaltet.“

Die Heldin im Spiel

Als Schmiedin ist die Heldin in ihrer Heimat eine begehrte Handwerkerin. Sie mag nicht reich sein, aber sie kommt mit dem aus, was sie mit dem Anfertigen von Hufeisen, Werkzeugen und anderen Alltagsgegenständen verdient. Obwohl sie in erster Linie eine Grobschmiedin ist, fertigt sie, wenn Zeit vorhanden ist, einfache Waffen an.

In den thorwalschen Sagas ist oft die Rede von Schmieden, die selbst zu Helden werden, und genau danach strebt die Schmiedin. Als waschechte Thorwalerin hat sie die Lebenseinstellung ihres Volkes verinnerlicht. Sie ist mutig und tapfer, hegt eine große Abneigung gegen alles Echsengezücht und Premier Feuer trinkt sie wie andere Wasser. Wer sie jedoch eine Piratin schimpft, der sollte sich nicht wundern, wenn er ihre Fäuste zu schmecken bekommt. Für ihre Gefährten ist sie bereit, in der ersten Reihe zu kämpfen. Und egal ob mit dem Schmiedehammer oder einer von ihr geschmiedeten Waffe: Sie weiß damit umzugehen.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Begabung (Metallbearbeitung), Hitzeresistenz, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) III, Zäher Hund, Zeitgefühl

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten), Schildspalter, Wuchtschlag I+II

Sprachen: Thorwalsch III, Garethi II

Schriften: Hjaldingsche Runen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 12 (AT 13 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 5), Raufen 12 (AT 13 / PA 8), Schilde 6 (AT 7 / PA 5), Schwerter 12 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 12 (FK 14)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Reiten 0, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 7, Etikette 0, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 6, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 3, Fischen & Angeln 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 2, Wildnisleben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Magiekunde 1, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 10, Musizieren 0, Schlösserknacken 2, Steinbearbeitung 5, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Dolch, Goldring, Kleidung (normal), Langschwert, Orknase, Reisepaket, Schmiedehammer, Schneidzahn, 5 Silbertaler

MU	12
KL	11
IN	12
CH	11

FF	14
GE	12
KO	13
KK	13

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8

INI	12+1W6
SK	1
ZK	2
AW	6

Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Thorwalerin)

Kultur: Thorwaler

Profession: Schmiedin

Erfahrungsgrad: Erfahren

Der Dajin-Buskur

»Ein Tuzakmesser muss so scharf sein, dass es selbst ein fallendes Dysdychondablatt spalten kann.«

»Von König Dajin V. wissen wir, dass ein Buskur seine Waffe nur zieht, wenn er vorhat zu töten. Also Sorge dafür, dass ich meine Waffe nicht deinetwegen ziehen muss.«

»Ja, meine Waffe ist ein echtes Al'Azzim-Schwert.«

Meister Dajin hat immer gesagt, wenn zwei Hunde sich um ein Stück Fleisch streiten, warte, bis einer gewonnen hat, und folge dem siegreichen Hund.

Malaziber beobachtete die Halsabschneider aus seinem Versteck im Busch. Drei auf der einen Seite, vier auf der anderen. Und Malaziber hatte keinen Zweifel, dass es gleich zu einem Kampf kommen würde. Die Vierergruppe bestand aus Maraskanern. Sie hatten Schnitter als Waffen bei sich und jeder von ihnen trug ein rotes Stirnband am Kopf.

Sehen aus wie Widerstandskämpfer, sind aber Räuber.



Die Dreiergruppe hatte einen eindeutigen Anführer, einen großen, muskelbepackten Tulamiden mit einem Kriegshammer und einem Nasenring. Seine beiden Gefährten hatten Rüstungen aus Iryanleder an und trugen Schwerter.

Keine Ahnung, wer die sind, aber sie werden gewinnen.

Malaziber behielt Recht. Der Tulamide erledigte trotz einer kleinen Verletzung am Bein zwei Gegner. Aber auch er verlor einen Mann beim Kampf.

Der Buskur nahm die Verfolgung der beiden Überlebenden auf, denn sie hatten etwas, das ihnen nicht gehörte. Ein Stück Fleisch in Form einer Karte.

Malaziber winkte seine Gefährtin Elaria zu sich. Sie hatte sich etwas weiter weg versteckt.

„Wir folgen ihnen und werden sie überraschen“, erklärte er knapp.

Während sie die Verfolgung aufnahmen, überlegte er, wie er überhaupt in dieses Schlamassel hereingeragten war.

Nachdem seine Ausbildung beendet war, hatte Malaziber zuerst nicht gewusst, was er tun sollte. Meister Dajin hatte ihn wie einen Sohn großgezogen. Malazibers Eltern waren bettelarm gewesen, denn sie hatten ihr Haus in Boran während der Borbaradkrise aufgegeben und waren zu Verwandten nach Sinoda geflohen. Malazibers großes Glück war eine alte Freundschaft zwischen seinem Onkel Alrech dem Arbeitssamen und dem großen Meister Dajin gewesen. So konnte Onkel Alrech ihn zu Meister Dajin in die Lehre geben.

Malaziber hatte viel gelernt, vor allem die Philosophie und wie man ein Tuzakmesser schwingt, aber er hatte sich in den Jahren seiner Ausbildung keine Gedanken über seine Zukunft gemacht.

Zuerst hatte er den südlichen Teil Maraskans bereist, immer auf der Suche nach einer Herausforderung. Allerdings hatte er in den Tavernen der Dörfer und selbst in Sinoda seine Kunst nur mit Halunken und Soldaten gemessen und war klar als Sieger hervorgegangen. So beschloss er eines Tages, Maraskan zu verlassen, um auf das Festland übersetzen und hier neue Herausforderungen zu suchen. Er fand mehr als genug.

Während seiner Reise hatte er in der aranischen Stadt Elburum die Entdeckerin Elaria Bosvani kennengelernt.

Sie hatte in den Schänken Elburials nach Personal für eine Maraskanreise gesucht – einheimische Führer, die sich bestens auskannten. Malaziber mochte die Horasierin seit ihrer ersten Begegnung. Sie war abenteuerlustig und schlagfertig, ließ sich nicht von ihm einschüchtern, und das Gold, das sie ihm im Namen der Loge der Avesfreunde geben konnte, war ein angemessener Preis für seine Dienste.

Also kehrte er mit ihr und zwei weiteren Kartographen nach Maraskan zurück und spielte Fremdenführer und



Leibwächter. Mehr als einmal konnte er Elaria vor giftigen Pflanzen warnen und sie gegen wilde Tiere verteidigen. Ihr Vertrauensverhältnis ging bald soweit, dass sie ihm von einer geheimen Schatzkarte erzählte, einer Schatzkarte, die den Weg zu einer sagenhaften Zitadelle wies, die sich irgendwo im Regengebirge Südaventuriens befand. Für Malaziber war seit diesem Zeitpunkt klar, dass er Elaria dort hinbringen würde.

Doch plötzlich wurde die Sache knifflig. Eines Tages kehrten Elaria und er vom Wasserholen ins Lager zurück, doch da war kein Lager mehr. Sondern pures Chaos. Die beiden Kartographen erschlagen, die Zelte zerstört und geplündert – jemand hatte ganze Arbeit geleistet. Doch völlig spurlos waren die ehrlosen Hunde nicht geblieben. Mit Elarias Unterstützung fand Malaziber die Fährte einer Dreiergruppe und nahm die Verfolgung auf. Wer die Diebe waren, wusste Malaziber nicht. Sie waren wohl durch Zufall auf die Räuber gestoßen und hatten kurzen Prozess mit ihnen gemacht. Und nun würde er gleiches mit dem Tulamiden machen.

Der Buskur gab Elaria ein Zeichen, als sie nah an den beiden Verfolgten waren, und gab ihr zu verstehen, dass sie sich um den Söldner kümmern sollte. Der Buskur selbst verinnerlichte noch einmal Meister Dajins Weisheiten. *Schlag so schnell zu wie eine Speikobra. Am besten von hinten. Und lächle, wenn die Geweihten von Schwester Rondra deswegen schimpfen.*

Malaziber zog sein Tuzakmesser, huschte schlangengleich auf seinen Gegner zu und schlug zu. Doch sein Gegner fuhr herum um und wehrte den Angriff mit seinem Kriegshammer ab.

Das könnte ein interessanterer Kampf werden, als ich dachte. Malaziber sprang zurück und lächelte.

Der Held im Spiel

Für den Dajin-Buskur ist die Einhaltung des Ehrenkodex seines Meisters Gesetz. Sollten er, sein Meister oder sein Schwert beleidigt werden, so betrachtet er es als seine Pflicht, dafür Vergeltung zu üben. Es muss jedoch nicht immer gleich Blut fließen, manchmal reicht eine Backpfeife aus. Der Ehrbegriff des Buskurs verlangt zudem, einmal geschworene Treue nicht zu verraten. Es gibt für ihn kaum etwas Niederträchtigeres als Verrat. Als Maraskaner ist der Buskur geprägt vom Glauben an die beiden Zwillingsgötter Rur und Gror. Oft gibt er gegenüber seinen Gefährten unverständliche Weisheiten von sich, die niemand zu deuten vermag, außer er selbst. Der Buskur ist tolerant gegenüber anderen Kulturen und Einstellungen, nur Dämonen und ihre Diener sind ihm verhasst und er bekämpft sie, wo er nur kann. Aus diesem Grund kann er sich sehr gut in einer Gruppe Fremdländer einfügen, wenn diese ihn als Reisegefährten akzeptieren. Sein angestrebtes Ziel ist die Perfektionierung seiner Kampfkunst mit dem Tuzakmesser. Für Abenteuer lässt sich der Buskur leicht gewinnen, immerhin lebt er für den Kampf und ist neugierig, die Welt jenseits seiner Insel zu erkunden und andere Kulturen kennenzulernen.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Flink, Giftnsistenz I, Herausragender Sinn (Gehör), Hohe Zähigkeit

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Dajin-Stil, Fertigkeitsspezialisierung Körperbeherrschung (Springen), Finte I, Kampfreflexe I
Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Tulamidya II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 12 (AT 13 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 5), Raufen 12 (AT 13 / PA 8), Schilde 6 (AT 7 / PA 5), Schwerter 6 (AT 7 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandschwerter 12 (AT 13 / PA 8), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 4, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtsensuchen 6, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 7, Kriegskunst 5, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Holzrüstung, Kleidung (normal), schwerer Dolch, Tuzakmesser, 5 Silbertaler

MU	13
KL	10
IN	13
CH	10

FF	13
GE	14
KO	13
KK	14

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8

INI	14+1W6
SK	1
ZK	3
AW	6

Schips	3
RS/BE	4/1

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Maraskaner

Profession: Dajin-Buskur

Erfahrungsgrad: Erfahren

Die Garetische Adlige

»Auf meinen Stahl könnt Ihr zählen, euer Hochwohlgeboren!«

»Du glaubst, weil ich adligen Geblüts bin, schlafe ich jede Nacht in einem weichen Bett? Mein Bett ist genauso hart wie deins. Nur mit mehr Samt bezogen«

»Ich bin verantwortlich für den Schutz meiner Bauern. Also verzieht euch jetzt, oder ich betrachte euch als Räuber und ihr werdet hängen.«

Halgor und Lingred standen vor Quisira wie zwei bei einem Streich ertrappte Kinder. Immerhin ging es um eine schwere Anschuldigung: Den Diebstahl eines Schweins. Schnell klärte sich jedoch auf, dass mitnichten das Schwein gestohlen worden war, sondern sich bloß durch ein Loch im Stall gequetscht hatte und nun auf einer Wiese lag. Halgor musste zur Strafe fünf Heller



an den Perainetempel spenden, Lingred auch. Und weil Halgor Lingred beschuldigt hatte, noch weitere drei Silbertaler. Damit hatte sie ihre Pflicht getan und die Bauern hatten die milde Strafe akzeptiert.

Was würde ich nicht alles geben, wenn ich endlich hier weg könnte. Ich liebe Schwanenbruch, aber ich will endlich wieder aufbrechen und das Geheimnis des goldenen Stiers ergründen. Ich hoffe, Nestario ist bald wieder zurück

Quisira hatte als Adlige Pflichten. Aber ihre Pflichten waren nicht ihre Leidenschaften. Sie hatte als junges Mädchen Abenteuer Geschichten geliebt und beschlossen, wenn sie groß genug wäre, ganz Aventurien zu bereisen. Sie wollte die Tulamidenlande sehen, Al'Anfa, die Pestbeule des Südens, und Thorwal. Zum Teil war ihr das auch schon gelungen. Nicht nur hatte sie einen Fasarer Leibwächter angeheuert, dessen reine Anwesenheit einen Hauch von Abenteuer in das langweilige Landleben brachte, sie hatte auch schon einige Reisen nach Gareth und Gratenfels unternommen und dabei den Gelehrten Nestario kennengelernt. Er war ein Spezialist für alte Kulte. Ihre Leidenschaft hatte sie bei jeder Gelegenheit in das Lesen von Büchern investiert und Recherchen über Sagen angestellt, denen sie auf den Grund gehen wollte. Besonders faszinierte sie die Geschichte der orkischen Götter, die Feinde der Zwölfe. Es gab viele Legenden über Brazoragh und Tairach, aber auch viele widersprüchliche Annahmen. Dabei war Quisira auf ein altes Tagebuch des Inquisitors Imelund Baspelstein gestoßen. Er berichtete von einer Gruppe Menschen, die den stiergestaltigen Götzen Brazoragh anbeteten und im Verborgenen einen Sturz der zwölfgöttlichen Kirchen vorbereiteten. Das Ziel dieses Kultes war es, den Sohn Brazoraghs zu erwecken, Bakkamos den Vernichter, den einst eine machtvolle Zauberin in eine goldene Statuette verbannt hatte. Es sollte jedoch Zeichen geben, die die Rückkehr Bakkamos verkünden. Mit seiner Hilfe, so führte das Tagebuch weiter aus, wollten die Kultisten die Talismane der Kirchen zerstören und so das Ende der Herrschaft der Zwölfe einläuten.

Nach dieser Lektüre war sich Quisira gewiss, dass sie mehr über Bakkamos und den Kult des goldenen Stiers erfahren wollte.

Sie konnte ihr Glück kaum fassen, als Nestario in Begleitung einer bunten Truppe Abenteurer aus Gratenfels zurückkehrte und von seinen Erlebnissen berichtete. Der Gelehrte wurde offenbar verfolgt und sie hatte kein Zweifel daran, dass der Kult dahintersteckte. Zum Glück hatte ihn eine thorwalsche Schmiedin vor dem größten Unheil bewahrt.



Noch glücklicher war die Fügung, dass Nestario auf die Kriegerin Celissa und ihren Diener Finwaen gestoßen war. Diese Begegnung erschien der jungen Adligen seltsam schicksalhaft, wie die Omen, die der Inquisitor in seinen Aufzeichnungen erwähnt hatte. Der Bauer hatte das entdeckt, was sie seit Jahren gesucht hatte: die Statuette. Es bestand kein Zweifel. Sie sah so aus wie beschrieben, Finwaen berichtete von seinen Alpträumen und die alchemistischen Untersuchungen des Gelehrten bestätigten, dass die Statuette vollkommen aus Gold war.

„Nestario, geh bitte zu Rashid und berichte ihm, dass wir aufbrechen müssen.“

„Euer Wohlgeboren, soll ich auch eurer Mutter von den Vorkommnissen berichten?“

„Nein, ich werde selbst mit ihr sprechen. Sie wird mich nicht gehen lassen wollen, aber dieses Mal geht es nicht um meine Reiselust, sondern um meine Pflicht. Und das wird sie verstehen.“

Mit Nestario und Rashid konnte sie sich dem Kult entgegenstellen, aber sie hatte bereits im Gespräch mit der Kriegerin Celissa gespürt, dass diese sich nicht einfach mit ein paar Dukaten abspeisen lassen würde. Zudem schien der Bauer ein Glückspilz zu sein und die Thorwalerin, der es zwar an Höflichkeit fehlte, aber die starke Arme hatte, konnte mit anpacken.

„Meine lieben Freunde. Ich danke euch noch einmal für Nestarios sichere Heimkehr. Und euer Schicksal ist wohl mit dem meinen verbunden. Was haltet ihr davon, wenn wir uns in dieser Angelegenheit zusammentun? Wir gehen dem Geheimnis der Statuette auf den Grund.“

Die Heldin im Spiel

Das Leben der Bauern ist hart, doch wer denkt, dass jede Adlige ein Leben ins Saus und Braus führt, der irrt. Große Verantwortung lastet auf den Schultern der Adligen. Sie ist für ihre Bauern verantwortlich, für den Schutz ihres Lehens und für die Rechtsprechung. Im Kriegsfall muss sie ihrem Lehnsherrn dienen und eine Landwehr aufstellen. Für Abenteuer ist selten ein Platz im Leben der Adligen. Und doch gibt es Adlige, die auf Abenteuerfahrt ausziehen. Meist sind es die Dritt- und Viertgeborenen, die kaum Aussicht auf ein Erbe haben, oder die noch jung sind und sich in der Ferne die Hörner abstoßen wollen. Eine Adlige ist im Kampf ausgebildet, auch wenn sie nicht die harte Schule einer Kriegerakademie oder die Ausbildung als Ritterin durchlebt hat. Zudem ist sie aber wegen ihres sozialen Standes, ihrer Kontakte und ihres gesellschaftlichen Ansehens eine Bereicherung jeder Heldengruppe. Als Frau von hohem Stand neigt sie manchmal dazu, ihre nichtadligen Gefährten zu übergehen, da sie von Geburt an daran gewöhnt worden ist, dass andere sich ihrem Willen beugen.

Sozialstatus: Niederadel (Edle)

Vorteile: Adel II, Fuchssinn, Glück I, Vertrauenerweckend

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anführer, Eiserner Wille I, Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde (Garetien), Hauswirtschaft, Heraldik

Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Tulumidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 12 (AT 13 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 6 (AT 7 / PA 4), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 10 (AT 11 / PA 6), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 10 (FK 10), Wurfwaffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 1, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Reiten 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 7, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Betören 3, Einschüchtern 3, Etikette 10, Gasenwissen 3, Menschenkenntnis 7, Überreden 10, Verkleiden 0, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 2, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 4, Wildnisleben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 6, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 4, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 3, Musizieren 3, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4

Ausrüstung: Kleidung (Niederadel) x 2, Langschwert, schwerer Dolch, Stadtpaket, 15 Dukaten, 8 Silbertaler, 9 Heller

MU	14
KL	13
IN	13
CH	14

FF	10
GE	12
KO	12
KK	14

LeP	29
AsP	-
KaP	-

GS	8
INI	13+1W6

SK	2
ZK	1

AW	6
----	---

Schips	4
--------	---

RS/BE	0/0
-------	-----

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Adlige

Erfahrungsgrad: Erfahren

Der Fasarer Balayan

»Ich bin hier, um dich in Borons Hallen zuschicken, Sahib. Ich bedaure deinen Tod, aber er ist beschlossene Sache.«

»Ein Balayan ist kein Meuchler. Aber wie der Attentäter ist er ein Diener des Todes.«

»Du magst auf Rondra vertrauen, Mittelreicher. Ich halte mich an Feqz. Wir werden sehen, wer länger lebt.«

Rashid al'Fasar wuchs in der Mutter aller Städte auf und kannte sich dort in den dunklen Straßenzügen des Viertels Ghulabad bereits mit zehner besser aus, als ein Phexgeweihter in seiner Geldkatze. Der flinke Junge wäre wohl der talentierteste Taschendieb der ganzen Stadt geworden, wenn ihn nicht Marwan Sahib, der große Balayan-Meister, entdeckt und unter seine Fittiche genommen hätte. So wurde aus dem kleinen Dieb Rashid der tapfere Balayan Rashid.



Die Lehren seines Meisters waren für ihn Gesetz und er führte ein asketisches Leben. Er diente vielen Erhabenen als Leibwächter. Manchmal musste Rashid jemanden töten, der eine Bedrohung für seinen Herrn darstellte. Dies war Arbeit, die er hasste.

Feqz und Marwan Sahib wollten es so, dass er nach vielen Jahren treuer Dienste die Stadt verlassen sollte. Eine Auftraggeberin jenseits des Raschtulswalls wollte ihn als Beschützer anwerben und Rashids Neugier wurde durch diese neue Aufgabe geweckt. Er lernte auf seiner Reise viele Wunder kennen. Das Mittelreich und seine Bewohner waren so ganz anders als die Tulamiden (und auch als die Mittelländer in Fasar). Ihre Sitten waren roh und sie hatten kein Gespür für Manieren. Anders seine neue Auftraggeberin, eine mittelreichische Erhabene namens Quisira von Schwanenbruch. Sie war eine selbstständige junge Frau und konnte sogar passabel mit dem Schwert umgehen. Dennoch brauchte sie wohl einen Beschützer, wenn sie reisen wollte, denn sie hatte zahlreiche Feinde. Aber auch einige Freunde, die unterschiedlicher nicht hätten sein können, und dennoch das gleiche Ziel zu verfolgen schienen.

Die gemeinsame Reise führte die Gefährten nach Elburum. Die erhabene Quisira wollte in Elburum eine Expeditionsleiterin suchen, die bereit war, einen Abstecher ins Yalaid zu unternehmen. Dort vermutete die Erhabene, nach allem was ihm ihre Berater erzählt hatten, einen unheiligen Tempel einer finsternen, stiergestaltigen Gottheit.

Während Quisira in einer Taverne mit der Entdeckerin verhandelte, blieb Rashid draußen stehen. Tavernen betrat er nur ungern, es gab hier zu viele Ablenkungen für seinen asketischen Lebensstil.

Halte dich fern von Wein und Weib, hatte der Sahib immer gesagt.

Rashid lehnte an einer schattigen Stelle an einer Hauswand und beobachtete einen auffällig gekleideten Mann mit langem Haar, das er zu zahlreichen kleinen Zöpfchen geflochten hatte. Dieser saß auf dem Eckpunkt einer Brücke im Schneidersitz und schien zu meditieren. Irgendwie kam ihm der Mann seltsam vor. Der Sitzende stand auf und winkte Rashid unauffällig zu. Der Balayan sollte näher kommen. Rashids Neugier war so stark, dass er sich dem Drang nicht entziehen konnte. Aber er blieb misstrauisch.

„Du bist ein Balayan nicht, nicht wahr? Ich hörte, ihr sollt Meister der Kampfkunst sein. Allerdings siehst du nicht aus, als ob du dich mit mir messen könntest. Ein Unwissender könnte dich auch für einen Hafenarbeiter halten.“ Der Mann sprach mit der Arroganz eines Maraskaners.

Zuerst ging Rashid nicht auf die Beleidigungen des Mannes ein, aber als er anfang, seine Erhabene zu verunglimpfen, konnte Rashid dem Drang nicht widerstehen, den Großmaul eine Lektion zu erteilen. Er zog



seine beiden Schwerter und ging in Angriffsstellung. Der Maraskaner stellte sich lächelnd als Malaziber vor, verneigte sich und zog sein Tuzakmesser. Sie kämpften einen eleganten Tanz der Klingen.

Dieser Maraskaner ist ein guter Kämpfer, das muss ich ihm zugestehen. Aber ob er seine Waffe auch in den engen Gassen von Elburial so gut zu schwingen weiß?

Rashid hatte sich von der Brücke aus zurückgezogen, sodass er und dieser Malaziber nun im Hafenviertel Elburial weiter duellierten. Hier waren die Straßen deutlich enger und der schnelle maraskanische Buskur musste mit seinem Tuzakmesser aufpassen, bei seinen langen und weiten Angriffen das Schwert nicht gegen eine Wand zu hauen.

Wusste ich es doch!

Rashid konnte in dieser engen Umgebung sein ganzes Können beweisen. Er drückte sich von einer Häuserwand ab, vollzog ein Täuschungsmanöver und griff mit beiden Scimshar-Kurzschwertern an. Malaziber konnte zwar einen Angriff abwehren, aber das zweite Kurzsword traf seine Holzrüstung an der Schulter und ihn an der Wange.

Der Maraskaner blutete, aber nicht sonderlich stark, und als er gewahr wurde, dass er offenbar getroffen worden war, fing er an zu lachen.

„Du bist geschickt, für einen Bettler. Wir sollten unsere Talente vielleicht nicht vergeuden, indem wir uns hier vor den Augen aller umbringen. Das könnte die Stadtgarde alarmieren. Was hältst du davon, wenn ich dich zu einem Becher Wein einlade.“

„Nichts.“

„Du willst also weiter kämpfen?“

„Nein, aber ich darf keinen Wein trinken. Ich bin mit einem Tee zufrieden.“

Der Maraskaner fing lauthals an zu lachen, winkte Rashid zu sich und ging mit ihm in das nächste Teehaus.

Der Held im Spiel

Der Fasarer Balayan ist eine Mischung aus Attentäter, Beschützer und tulamidischer Schwertgeselle. Ausgebildet im Kampfstil des Marwan Sahib, ist er ein ausgezeichneter Kämpfer in den engen Gassen Fasars. Seine gefürchtetsten Waffen sind die beiden Scimshar-Kurzschwerter, die einen abwechslungsreichen und schnellen Kampfstil erlauben. Von seinem Meister wurde er darin ausgebildet, gegen echsische Umtriebe vorzugehen, und es gibt kein größeres Feindbild für einen Marwan Sahib-Balayan als Echsenmenschen und ihre Diener. In erster Linie verdient er sein Brot damit, von einem Erhabenen Fasars oder einem anderen Auftraggeber angeworben zu werden. Ob auf einer Mission oder darauf wartend, dass er einen neuen Auftrag erhält: Ein Schüler des Marwan Sahib führt ein asketisches Leben. Er hat Alkohol und Rauschkräutern ebenso abgeschworen wie den Frauen. In einer Heldengruppe wird er anfangs verschlossen sein, aber sobald er seine Gefährten besser kennt, wird er sie so beschützen, wie jeden seiner Auftraggeber: mit dem Einsatz seines Lebens.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Beidhändig, Flink, Herausragender Sinn (Sicht), Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Waffenbegabung (Schwerter), Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue II (Loyalität, Kampf gegen echsische Umtriebe, Schutz der Schwachen)

Sonderfertigkeiten: Abrollen, Athlet, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen, Finte I, Marwan Sahib-Stil, Präziser Schuss/Wurf I

Sprachen: Tulamidya III, Garethi II

Schriften: Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 12 (AT 13 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 12 (AT 13 / PA 8), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 12 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 12 (FK 13)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 3, Verbergen 6, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 3, Etikette 4, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 7

Natur: Fährtsensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 6, Geographie 0, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 6, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 6, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2

Ausrüstung: Kleidung (normal), Scimshar x 2, Stadtpaket, Wurfsterne x 5, 2 Silbertaler und 9 Heller, zusätzlich 26 Dukaten als Rückhalt bei Meister Marwan Sahib

MU	13
KL	11
IN	13
CH	12

FF	11
GE	15
KO	12
KK	13

LeP	29
AsP	-
KaP	-
GS	9

INI	14+1W6
SK	1
ZK	1
AW	8

Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamide)

Kultur: Mhanadistani

Profession: Marwan Sahib-Balayan

Erfahrungsgrad: Erfahren

Die horasische Entdeckerin

»Ich nehme dieses neue Land im Namen Hesindes, des Horas' und meiner Heimat in Besitz.«

»Niemand kennt die Ausmaße Uthurias genau. Einige sagen, der Kontinent reiche bis zum Gildenland. Ich werde es herausfinden.«

»Eine unruhige See und Kannibalenstämme sind doch kein Grund, vor einer Entdeckungsreise zurückzuschrecken. Ohne sie wäre es doch nur halb so schön.«

Wir haben Finwaen verloren. Dreizehnmal verfluchte Kuhkultisten!

Elaria Bosvani keuchte vor Anstrengung. Sie sah Malaziber am Ufer des Flusses, völlig erschöpft und blutverschmiert. Aus seinen Augen lass Elaria Angst und Verzweiflung.



Ohne ihn wären wir alle tot, er hatte gleich so ein ungutes Gefühl, als wir den Tempel entdeckten. Ich dachte, es wäre die Anspannung vor der Erkundung. Alte Tempel sind gefährliche Orte und keiner von uns wusste, ob wir auf Fallen oder Ungeheuer stoßen würden. Aber auch als wir den Tempel mit unserer Beute verließen, war Malaziber misstrauisch. Und er hatte Recht. Verfluchte Götzendiener. Haben uns einen Hinterhalt gestellt.

Elaria sah, wie Sigurd dem Buskur aus dem Wasser half. Obwohl sie stark war, brauchte sie zwei Anläufe, bis sie ihn sicher ans Ufer zwischen die Mangroven gezogen hatte. Finwaens Schrei, als ihn einer der mit Stiermasken maskierten Kultisten zu Boden geworfen hatte, würde sie nie vergessen

Ich bin für diese Expedition verantwortlich! Ich muss uns hier wieder raus bringen!

Elaria hatte sich nach ihrer Rückkehr aus dem maraskanischen Dschungel in Elburum von der kleinen Gruppe anwerben lassen. Vor ihrem Abstecher zur Giftinsel steckte sie in finanziellen Schwierigkeiten – oder besser, ihr Mäzen weigerte sich, ihre Expedition ins Regengebirge zu finanzieren. Vor einigen Monaten hatte sie auf einem Markt in Kuslik eine alte Karte Südaventuriens in die Hände bekommen. Dieser in einer alten Flasche befindlichen Karte gehörte seitdem ihre ganze Aufmerksamkeit, schließlich zeigte sie den Standort der Zitadelle der Geister, eines legendären Ortes im Regengebirge. Ein befreundeter Hesidegeweihter hatte die Karte für echt befunden, aber ihr Mäzen hatte die Expedition dennoch nicht unterstützt. Darum hatte sie erst einmal von der Loge der Avesfreunde anwerben lassen und andere Aufträge angenommen, wie die Expedition nach Maraskan. Doch Malaziber war das einzig Gute gewesen, das ihr dort begegnet war. Zurück in Elburum hatte sie dann bei einer mittelreichischen Adligen und ihrer Entourage angeheuert, die eine Expedition ins Yalaid, einen Landstrich südlich von Elburum, unternehmen wollten. Wie man ihr versicherte, ging es um eine große Sache, einen geheimen Tempel, der irgendwo in einem Sumpf verborgen sein sollte. Schlussendlich behielten ihre neuen Gefährten Recht, aber so hatten sie sich das nicht gedacht.

Bei Aves und Nandus. Ich weiß, meine Berufung ist gefährlich, aber ich hätte nicht gedacht, dass ich, nachdem ich Maraskan überlebt habe, Fischfutter im Yalaid werde.

„Bist du verletzt, Malaziber?“



„Nein, nur eine kleine Fleischwunde an der Schulter. Nichts, was mich stören würde. Aber ich habe die Edle und ihr Gefolge aus den Augen verloren. Von Finwaen und Celissa auch keine Spur. Und meine Haare sind nass.“
Er ist schon wieder zu Scherzen aufgelegt. Ein gutes Zeichen.
 „Du hast getan, was du konntest. Jetzt bin ich an der Reihe.“

„Was hast du vor?“ Sigrud sah Elaria grimmig entschlossen an. „Sollen wir ihnen eine Falle stellen? Oder setzen wir alles auf eine Karte und wagen einen Sturmangriff?“
 „Weder noch, meine liebe Sigrud. Beides würde für uns tödlich enden, es sind einfach zu viele und sie haben möglicherweise einen Zauberer oder Priester bei sich. Wir ziehen uns vorsichtig zum Sammelpunkt zurück und warten auf die anderen. Gemeinsam werden wir einen Plan entwerfen, um Finwaen und alle übrigen, die sie gefangen halten, zu befreien.“

„Wir können die anderen aber doch nicht im Stich lassen!“

„Tun wir auch nicht, aber wie bei jedem Vorhaben, müssen wir erst einen Plan entwickeln und Vorbereitungen treffen. Stell dir vor, Harika die Rote wäre ohne Vorbereitungen ins Gildenland gesegelt. Sie wäre nie wieder gesehen worden.“

Die Heldin im Spiel

Aventurien ist nach Aves, dem Gott der Abenteurer benannt. Und so verwundert es nicht, dass die Aventurier selbst gerne auf Abenteuerfahrt ziehen. Die horasische Entdeckerin lebt ihren Traum. Sie will ferne Länder entdecken und Reisen zu fremden Gestaden unternehmen. Eine unbändige Neugier beflügelt sie, die sie manchmal auch unvorsichtig werden lässt. Als Horasierin ist sie gebildet und kennt sich hervorragend in Geographie, der Sprache eingeborener Völker und den Legenden von Schatzinseln und versunkenen Städten aus. Sie übernimmt gerne die Führung ihrer Gefährten, schätzt aber auch den Rat ihrer Freunde und ist keineswegs eine Einzelkämpferin. Es gibt kaum ein Thema, von dem die Entdeckerin nicht zumindest ein wenig Ahnung hat, seien es magische Artefakte, alte Kulte oder die Sprache der Waldmenschen. Und wenn sie sich ihrer Haut erwehren muss, dann wird sie diese teuer verkaufen. Sie mag keine ausgebildete Kriegerin sein, aber mit einem Säbel oder Rapier weiß sie umzugehen. Die Entdeckerin jagt den Geheimnissen der Vergangenheit nicht alleine wegen des Goldes nach, sondern wegen des Ruhms und der Möglichkeit, sich mit ihren Entdeckungen in den Geschichtsbüchern unsterblich zu machen.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden, Geländekunde Dschungelkundig, Meereskundig

Sprachen: Garethi III, Bosparano I, Mohisch II, Tulamidyia II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Peitschen 12 (AT 14 / PA -), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 11 (AT 13 / PA 7), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 12 (FK 13), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Reiten 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 3, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 3, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 2, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 6, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 8, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 8, Wildnisleben 9

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 10, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 4, Magiekunde 0, Mechanik 1, Rechnen 5, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 10, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Balestrina, Dolch, Fernrohr, Haumesser, Karthographiewerkzeug, Kleidung (normal), Kompass, Munition (Pfeile, 10), Papier x10, Quadrant, Umhängetasche, Wildnispaket, 3 Dukaten, 7 Silbertaler

MU	14
KL	13
IN	14
CH	12

FF	11
GE	12
KO	12
KK	12

LeP	29
AsP	-
KaP	-

GS	8
INI	13+1W6
SK	3
ZK	1

AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Horasier

Profession: Entdeckerin

Erfahrungsgrad: Erfahren

Der Brabaker Gelehrte

»Phex weint. Und wir alle können seine Tränen am Himmel sehen, wenn sie auf Dere niederfallen.«

»Drachenblut und Alraunen, vermengt mit dem Staub einer Mumie und den Blüten des Schwarzen Lotos – ja, ich glaube, das könnte funktionieren.«

»Ketzerische Theorie? Nun ja, ich sage nur, dass ich Theurgie für möglich halte. Nicht für eine gute Idee.«

Wäre ich in Brabak geblieben, hätte ich niemals von diesem erschütternden Geheimnis erfahren. Darüber lohnt es sich ein Buch zu schreiben. Der alte Kult des Brazoragh und seine Anhänger. Vielleicht etwas sperrig und lang, aber ist ja nur ein Arbeitstitel.

Nestario Fontanoya hätte bis vor einem Jahr nie für möglich gehalten, dass er selbst eine so weite Reise antreten würde. Er war gebürtiger Brabaker und stammte aus einer Familie von Gelehrten. Seine Mutter war



eine Heilerin, die sich hervorragend mit der Alchimie und insbesondere mit der von der Boronkirche geachteten Anatomie auskannte. Sein Vater hingehen war ein Sternkundler, der seinen Sohn in die Kunst der Astrologie einwies. Nestario sah sich als Universalgelehrter. Er verehrte Hesinde und vor allem Nandus, hatte genug Vermögen von seinen Eltern geerbt und sich seit etlichen Jahren der Alrikschen Theorie der Karmalknoten verschrieben.

Irgendwann werde ich eine Lösung dafür haben und meine Kollegen werden sehen, dass sie mit ihrer überheblichen Ablehnung irren.

Vielleicht war es die Ablehnung seiner Kollegen, die Nestario dazu veranlasste, Brabak zu verlassen. Vielleicht war es auch die Abenteuerlust, die ihn hinaus in die Welt ziehen ließ. Er wollte seine Theorien nicht nur beweisen, sondern die Wunder selbst sehen, von denen er sonst nur aus Almanachen und Enzyklopädien wusste. Er hatte seine Reise genutzt, um in den alten Bibliotheken der Hesindetempel weiter zu forschen (gerade Selem erwies sich als ausgesprochen vielversprechend, allerdings war Nestario die Stadt irgendwie unheimlich). Sein Aufenthalt in Gareth war Fluch und Segen zugleich. Die Kaiserstadt war riesig und beherbergte das Wissen vieler Bibliotheken. Es war Nestario aber nicht möglich, seine Forschungen so freizügig wie in seiner alten Heimat zu betreiben. Die Kirche des Praios war in Gareth mächtig und als Universalgelehrter hatte man es mit der öffentlichen Meinungsäußerung manchmal schwer. Was man in Brabak sagen durfte, war in Gareth strengstens verboten.

Zu seiner Überraschung wurde sein Interesse an den Forschungen jäh unterbrochen, als ihn eine Frau in seinem Hotel aufsuchte. Nestario hatte bislang dem anderen Geschlecht wenig Beachtung geschenkt. Nicht, dass er nicht gerne eine hübsche Frau an seiner Seite gehabt hätte, aber seine Arbeit ging vor und er war kein sonderlich geselliger Mensch. Die Frau stellte sich ihm als Quisira von Schwanenbruch, eine Edle aus Garethien vor. Und sie hatte explizit nach ihm gesucht. Anscheinend eilte ihm sein Ruf als Experte der südaventurischen Sagenwelt voraus. Er musste zugeben, dass er geschmeichelt war.

„Ehrenwerter Meister Fontanoya. Ich würde euch bitten, in meine Dienste zu treten. Ich zahle gut und ich glaube, an meiner Seite werdet ihr eure Forschungen weiter vorantreiben können als hier in Gareth. Ich will aber ehrlich zu euch sein. Der Dienst an meiner Seite birgt auch Risiken.“

Zuerst hatte Nestario gedacht, dass die Adlige etwas Verbotenes im Schilde führte, vielleicht gar eine Kultistin sei.



So sehr kann man sich irren. Quisira ist genau das Gegenteil. Eine Jägerin unheilvoller Mächte.

Nicht einen Tag lang hatte Nestario bereut, in ihre Dienste getreten zu sein. Sie wurden Freunde und ihre Abenteuer führten sie immer wieder auf die Spur einer großen Verschwörung, eines geheimen Stierkultes, der die Macht der Zwölfe brechen wollte.

Ihr jüngstes Abenteuer brachte Nestario und Quisira mit Sigrud und ihren Gefährten zusammen und sie reisten ins Yalaid, um dort einen Tempel zu suchen. Dort führte die Spur des Kultes hin. Vor Jahrhunderten hatte man dort dem Götzen Bakkamos Opfer dargebracht. Doch beim unterirdischen Tempel waren sie in eine Falle getappt. Todesmutig gelang es Nestario, die Gegner mit Rauschalchimika zu verwirren und gemeinsam mit Quisira und dem Balayan Rashid al'Fasar die Flucht anzutreten. Was jedoch aus den anderen wurde, konnte Nestario nicht mit Sicherheit sagen. Den ganzen Tag marschierten sie bis zum ausgemachten Sammelpunkt und alle konnten nur von Glück sagen, dass der Gelehrte einen Plan der Gegend bei sich führte – die Mangrovensümpfe waren schlimmer als jedes Labyrinth.

Ach, Sigrud, hoffentlich ist dir nichts passiert. Ich hätte dich gerettet, wenn ich so schnell wie Rashid und so stark wie ... du wäre.

„Mach euch keine Sorgen, Meister Fontanoya. Ich bin mir sicher, Sigrud und den anderen geht es gut.“

„Euer Wort in der Zwölfe Ohr.“

Ich achte das Verstandesgemäße wie kein anderer, mir ist Wissen lieber als der Glaube. Aber wenn ihr gute Götter seid, dann beschützt meine Freunde vor diesen Barbaren – vor allem Sigrud.

Der Held im Spiel

Südaventurien ist ein Hort der obskuren Sekten und gelehrter Philosophen. Und zu jenen zählt auch der Brabaker Gelehrte. Ihn zeichnet in erster Linie seine Neugier und Bildung aus. Es gibt kaum eine Wissenschaft, in der er nicht zumindest einige Grundkenntnisse erworben hat und die er nicht zu seinen Gunsten zu nutzen weiß. Weder ist er ein Mann des Kampfes, noch zeichnet er sich übermäßig durch Stärke oder Geschick aus. Doch wenn es ein Rätsel zu lösen gilt, ein Buch in einer Bibliothek gesucht wird, oder die Gruppe etwas über den Sternenhimmel in Erfahrung bringen muss, dann ist der Gelehrte genau der richtige. Er ist oft weltfremd und versponnen, da er die meiste Zeit seines Lebens mit anderen Gelehrten oder allein bei seinen Recherchen und Experimenten verbringt. Dabei ist er zu anderen Menschen keineswegs absichtlich unfreundlich, doch er kennt ihre Nöte nicht. Auf Abenteuer wird er vor allem ausziehen, um seinen Kritikern zu beweisen, dass seine Theorie stimmt, um ein seltenes Artefakt zu suchen, oder weil er zu jenen Gelehrten gehört, die neugierig genug sind, um Feldforschung zu betreiben.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Giftr Resistenz II, Glück I, Hitzeresistenz, Hohe Seelenkraft

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Archivar, Aufmerksamkeit, Fertigkeitsspezialisierung Geschichtswissen, Götter & Kulte und Sternkunde, Schnellschreiber, Verteidigungshaltung

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Mohisch II, Ur-Tulamidya II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya, Ur-Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 8 (AT 9 / PA 5), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 11 / PA 6), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 8 (FK 9)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zehen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 2, Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 8

Natur: Fährtsensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 1, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 8, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 9, Kriegskunst 2, Magiekunde 7, Mechanik 4, Rechnen 8, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 6, Sternkunde 10

Handwerk: Alchimie 7, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Antidot (QS 4), Dolch, Federkiel, Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Papier x 10, Quadrant, Stadtpaket, Stundenglas, Tagebuch, Umhängetasche, 1 Dukaten, 8 Silbertaler, 3 Heller

MU	12
KL	14
IN	14
CH	13

FF	12
GE	11
KO	12
KK	12

LeP	29
AsP	-
KaP	-
GS	8

INI	12+1W6
SK	3
ZK	1
AW	6

Schips	4
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Südaventurien

Profession: Gelehrter

Erfahrungsgrad: Erfahren

Die Nordmärker Kriegerin

»Rondra stehe uns bei!«

»Nein, ich bin keine Schwertgesellin. Und nein, ich bin auch keine Ritterin! Ich bin ausgebildet worden in der herzoglichen Kriegerakademie zu Elenvina. Und nun aus dem Weg.«

»Ich bin nicht zu spät! Ich komme genau rechtzeitig, um dich zu retten!«

Hoffentlich nicht zu spät!

Celissas Schlachtplan gegen die Kultisten stand den Ideen Malazibers und Rashids absolut entgegen. Sie waren der Meinung, dass man sich an die Schurken heranschleichen sollte, um sie dann von hinten zu töten. Celissa konnte gut nachvollziehen, dass diese Methode vielversprechend war, aber einerseits wollte sie nicht, dass die Kultisten zu nahe bei Finwaen waren, wenn der Kampf losging, andererseits wollte sie den Feind auf

rondrianische Art und Weise töten und nicht hinterücks. Sie einigten sich schließlich darauf, dass man erst schleichen und dann offen angreifen würde.

Verdammt, wo bin ich da nur hineingeraten?

Nachdem sich die Gefährten beim Sammelpunkt getroffen hatten, bemerkten sie schnell, dass alle unversehrt waren. Nur Finwaen fehlte. Und mit ihm die Statue. Sie hatten beschlossen, den Speiß umzudrehen und die Kultisten zu verfolgen. Malaziber, Rashid, Elaria und sie wollten einen Angriff wagen, die anderen sollten für eine Ablenkung sorgen.

Die Spur führte weg vom Tempel, zu einem Teil des Sumpfes, der den Kultisten wohl als Beschwörungsplatz diente. Nach allem, was Celissa von Quisira, Rashid und Nestario gehört hatte, wollten die Diener des Stiergottes etwas wecken, das sich in der Statuette befand.

Und wenn es der Stiergott nicht selbst ist, dann bestimmt etwas, das kaum weniger schlimm ist. Bakkamos, oder so ähnlich, hieß dieses Wesen. Die Stierkultisten hatten es offenbar eilig. Vielleicht ahnten sie, dass die Helden zurückschlagen würden, oder gerade war eine bestimmte Sternenkongstellatation, die sie für ihr Ritual benötigten.

Die Ablenkung des Gelehrten bestand in einer lauten Detonation durch eine alchemistische Mixtur. Viele der Kultisten erschrakten und flohen, andere rannten in Richtung der Explosion, sodass es die kämpfende Hauptgruppe nur noch mit ein paar Schurken zu tun bekam. Gemeinsam griffen die Freunde an. Der Maraskaner Malaziber fegte durch die Reihen der Feinde, Rashid wirbelte umher und Elaria nahm sich einen der leichter bewaffneten Kultisten vor. Celissa hatte ebenfalls einen Gegner niedergestreckt und war auf dem Weg zu Finwaen.

Unvermittelt stand Celissa dem Götzen der Kultisten gegenüber. Ein großer Ongalobulle, der über und über mit Blut beschmiert und mit Kräutern eingerieben war. Das Tier hatte sich von dem Pfahl losgerissen, an dem es angekettet war. Wäre es nur ein normales Rind gewesen, hätte Celissa nicht weiter auf den Bullen geachtet. Aber er schien von einer finsternen Macht besetzt zu sein und stürmte furchtlos mit halbgesenktem Kopf auf sie zu. Mit ihrem Schwert konnte sie den wütenden Angriff kaum abwehren, also entschied sie sich, nach rechts zu schwenken und ihren Schild als Schutz zu verwenden. Die Wucht des Aufpralls riss Celissa beinahe um, aber als erfahrene Kriegerin wusste sie, wie sie ihren Stand wieder stabilisierte, und stieß mit dem Schwert zu. Der Bulle brüllte, als sich Celissas Klinge in seine Flanke bohrte. Er wendete und ging erneut auf sie los, aber Celissa suchte sich eine erhöhte Position auf der Treppe zum Opferaltar und schwang ihr Schwert abermals. Der Stier griff sie ohne Unterlass an und auch





als er schon aus zahlreichen Wunden blutete, floh die Bestie nicht. Rashid und Malaziber wüteten in den Reihen ihrer Gegner, aber sie waren noch in Kämpfe verstrickt und konnten Celissa nicht unterstützen. Gerade als Celissa den Bullen mit einer Finte verwirren wollte, gelang es dem Tier, ihr einen Stoß mit den Hörnern zu verpassen, und sie fiel zu Boden. Der Aufprall war heftig und Celissa musste keuchen. Die Luft blieb ihr für einen kurzen Moment weg. Ohne ihr Kettenhemd hätte die Wucht des Angriffs ihr vielleicht eine Rippe gebrochen. So war sie nun unter dem Kopf des Ongalobullens und reagierte mit einem Stoß durch seinen Hals. Das Tier schrie noch einmal auf, sackte dann aber auf den Stufen zusammen.

Über und über vom Blut des Tieres besudelt stand Celissa auf und näherte sich der Statuette. Diese hatte ihre Macht offensichtlich eingebüßt, denn wo sie noch zu Beginn des Angriffs golden geleuchtet hatte, wirkte sie nun spröde, matt und stumpf. Celissa holte aus und setzte ihre ganze Kraft in den Hieb. Die Statuette zersprang bei dem Treffer in zwei Teile. Zufrieden lief Celissa zu Finwaen hinüber und befreite ihn von den Seilen. Malaziber und Rashid kümmerten sich gerade um den letzten Gegner.
„Jetzt nichts wie weg hier, bevor die anderen zurückkommen.“

Die Heldin im Spiel

Krieger gelten als die geborenen Helden. Sie halten die Ideale Rondras hoch, setzen sich für die Schwachen und Hilflosen ein und handeln stets ehrenhaft. Die Kriegerin aus den Nordmarken steht für genau diese Prinzipien ein. Sie wurde an der herzoglichen Kriegerakademie in den klassischen Kampftechniken, etwa dem Schwertkampf, dem Umgang mit dem Streitkolben und dem Kampf zu Pferd, ausgebildet und versteht es, andere anzuführen und zu motivieren. Sie kämpft an vorderster Front, um sich gegen finstere Mächte zu stellen oder diejenigen zu beschützen, die ihrer Hilfe bedürfen. Das macht sie beim Volk beliebt und da sie eine von ihnen ist, vertraut mancher Bürger ihr mehr, als er einer Adligen vertrauen würde.

Die Kriegerin ist ein geradliniger Mensch, dem Lügen fremd ist und der sich nur ungern versteckt. Eine Närrin ist sie aber dennoch nicht und sie weiß, dass es sinnvoll ist, sich in der Nähe eines Ogers, Tatzelwurms oder gar Drachens zu verbergen. Dass es in den letzten Jahren häufiger vorgekommen ist, dass Nordmärker bei Schlachten des Mittelreichs zu spät auf dem Schlachtfeld eintrafen, hängt der Kriegerin immer noch nach (obwohl sie nie zu spät kommt). Nichtzwölfgöttergläubigen begegnet sie mit Skepsis, aber nicht mit Feindschaft. Sie kann auch Fremde als Gefährten akzeptieren, solange diese sich auf die richtige Seite – nämlich ihre – stellen.

Sozialstatus: Frei

Vorteile: Hohe Lebenskraft V, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Betäubungsschlag, Elenvina-Stil, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Isdira I, Thorwalsch II, Rogolan I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 12 (AT 14 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 12 (AT 14 / PA 7), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 7), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 10 (AT 12 / PA 6), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Reiten 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 2, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 2, Fesseln 2, Fischen & Angeln 0, Orientierung 2, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 8, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Dolch, Holzschild, Kettenrüstung, Kleidung (normal), Langschwert, Reisepaket, 5 Dukaten, 10 Silbertaler

MU	14
KL	10
IN	13
CH	13

FF	10
GE	14
KO	13
KK	13

LeP	36
AsP	-

KaP	-
GS	7

INI	13+1W6
SK	1

ZK	3
AW	6

Schips	3
RS/BE	4/1

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Elenviner Kriegerin

Erfahrungsgrad: Erfahren

Jedes Ende ist ein neuer Anfang

Finwaen konnte sein Glück nicht fassen. Noch vor ein paar Götternamen war seine Welt eine kleine und einfache gewesen. Früher war es ihm selbstverständlich vorgekommen, dass die Zwölfe ihm ein Leben als Bauer vorgegeben hatten. Doch offenbar hatten die Götter andere Pläne mit ihm. Der Fund der Statuette hatte viele Ereignisse ausgelöst und ihn quer durch halb Aventuriereisen lassen.

Ob das Kälbchen vielleicht sogar von der Macht der Statuette angezogen wurde? Oder haben die Götter mich geführt, damit dieser abscheuliche Götze nicht in die falschen Hände gerät? Nestario hat in einer unserer Besprechungen erwähnt, dass der Kult des Stiers sehr alt sein muss. Das Himmelsleuchten über Havena könnte seinen Anhängern als Zeichen ihres Götzen erschienen sein, dass die Zeit gekommen ist. Oder als ein Wegweiser zur Statuette. Eine schreckliche Vorstellung.

Auf seiner Reise hatte er unerwartete Hilfe erhalten. Seine Jugendfreundin Celissa war immer an seiner Seite, aber dass er mit solch illustren Gestalten wie einem brabakischen Gelehrten, einem maraskanischen Schwertkämpfer und einer echten Adligen zusammenreisen würde, konnte er immer noch nicht glauben.

Oh, Herrin Rahja, du hast es gut mit mir gemeint, und doch ist die Frau, in die ich mich verliebt habe, unerreichbar für mich. Finwaen war schon beim ersten Mal, als er Quisria erblickte, sprachlos gewesen. Zunächst hatte er geglaubt, dass diese Sprachlosigkeit von seinem tief empfundenen Respekt eines Bauern gegenüber einer Adligen herrührte. Doch je länger er an der Seite Quisiras reiste, umso sicher war er, dass dies nicht allein davon herrührte, sondern rahjagefälliges Verlangen ihn durchströmte.

Leider kann sie nie meine Frau werden. Selbst wenn Travia es erlaubt und Rahja dafür ist, so muss doch der Herr Praios etwas dagegen haben. Ein Bauernsohn und eine Edle – eine schöne Geschichte für ein Märchen, aber mehr auch nicht.

Aber schön, dass zumindest Sigrud und Nestario zueinander gefunden haben. So unterschiedlich sie sein mögen, sie lieben sich und niemand hat etwas gegen ihre Verbindung.

Finwaen hatte sich mit Celissa von den anderen in Garetien getrennt, schließlich musste er nach Hause. Der Abschied auf der Burg der Edlen fiel allen sichtlich schwer. Quisira hatte allen einen langen Aufenthalt auf ihrem Gut versprochen, doch Finwaens Pflichtgefühl drängte ihn zum Aufbruch. Die übrigen Abenteuer blieben auf der Burg, waren sie entweder doch Angestellte Quisiras oder Freunde geworden. Quisira plante gar, Elarias Expedition zu unterstützen, sodass diese und ihr

maraskanischer Gefährte Malaziber die traviagefällige Gastfreundschaft gerne annahmen. Rashids Freude war ebenfalls groß, denn in Malaziber hatte er wohl einen Gegner gefunden, mit dem er sich tagein, tagaus mit Waffen und Worten duellieren konnte.

An dem Tag, an dem Finwaen heimkehrte, führte sein Vater die Kühe gerade auf die Weide. Sein Vater war die Ruhe selbst, aber man sah seinem Grinsen an, dass seine Freude groß war, seinen Sohn wieder zu sehen. Finwaen fiel ihm in die Arme. Den halben Tag lang musste Finwaen seiner Familie erzählen, was er erlebt hatte.

Zwei Götternamen nach seiner Rückkehr war Celissa aus Havena zurückgekehrt, um ein wenig Zeit bei ihrem Freund Finwaen zu verbringen. An dem Tag ihrer Ankunft war Finwaen damit beschäftigt, die Kühe auf die Weide zu treiben, und das gleiche Kälbchen wie damals – nun allerdings deutlich größer – büxte erneut aus. Finwaen und Celissa sahen ihm nach, doch offenbar wollte es dieses Mal nicht in den Wald, sondern das Kälbchen lief auf eine Kutsche zu, die auf den kleinen Weg zu Finwaens Hof einbog. Celissa und Finwaen, die erst durch die Flucht des Kälbchens bemerkt hatten, dass sich ihnen eine Kutsche näherte, warteten voller Neugier.

Als die Kutsche nahe genug heran war, hielt der Fahrer an, den Finwaen schon einmal gesehen hatte. Seine Gedanken und Gefühle überschlugen sich, als Finwaen sah, dass Quisira ausstieg und das Kälbchen sie wie ein neugieriger Hund beschnupperte.

„Sei begrüßt Finwaen, seid begrüßt, tapfere Celissa. Es tut gut euch zu sehen. Ich hoffe, wir kommen nicht ungelegen.“

Finwaen und Celissa sahen, dass Rashid, Nestario und Sigrud in der Kutsche saßen und am Wegesrand auf Pferden auch Elaria und Malaziber warteten, die offenbar den Weg abgesichert hatten.

„Wir haben gemeinsam beschlossen, die ehrenwerte Questadora Elaria Bosvani bei ihrer Expedition ins Regengebirge zu begleiten. Ihre Karte hat mein Interesse geweckt und wir sind nach Havena unterwegs, um ein geeignetes Schiff zu suchen, welches uns nach Chorphop bringt. Eine weitere gute Schwerthand könnten wir noch gebrauchen. Und auch jemanden, der sich mit Pflanzen und Tieren auskennt.“, berichtete Quisira kurz und knapp, wie es ihre Art war.

„Also gut, auf geht’s“, sagte Finwaen voll Überzeugung und Vorfreude.



Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. Im **Aventurischen Kompendium** stellen wir dir die Nahkampftechnik Peitschen und die Fernkampftechnik Schleudern vor, da sie von einigen in diesem Band beschriebenen Professionen benötigt werden. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in Peitschen und Schleudern mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Waffen der neuen Kampftechniken sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben.

Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu 3 auf Attacke, Parade und Fernkampf. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem auch, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Angriffe mit

Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitsche genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

Schleudern

Unter Schleudern sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen und insbesondere der Schleuder hängt der Ruf als Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten und auf den Zyklopeninseln sind viele Krieger mit diesen kostengünstigen Fernkampfaffen ausgestattet.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Schleudern

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Schleudern genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III



Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampf-
waffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen
und die von einigen der vorgestellten Professionen ver-
wendet werden.

Nahkampfwaffen

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der
Waffe

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Anmerkung:

2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss.
Damit ist die Nutzung eines Schields, einer zweiten Waffe
für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nut-
zung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Pa-
rade reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus,
damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen
muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer ab-
zulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Vertei-
diger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Kampftechnik Hieb- waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	40 HF	20 S	prim
Fackel (i)	1W6	KK 15	-1/-2	mittel	0,5 Stn	40 HF	0,5 S	prim
Anmerkung	Gelungene Attacken mit einer brennenden Fackel führen nicht automatisch zum Status Brennend bei Gegner.							
Nudel-/Teigholz (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	40 HF	10 S	prim
Schmiedehammer (i)	1W6+3	KK 14	0/-3	mittel	1,25 Stn	70 HF	100 S	einf
Sichel (i)	1W6+2	KK 15	-1/-2	kurz	0,5 Stn	60 HF	10 S	einf

Kampftechnik Lanzen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierlanze	1W6+8	-	-	-	3 Stn	300 HF	30 S	einf
Anmerkung	Bei 11 oder mehr erzielten TP mit nur einem Angriff zerbricht die Turnierlanze.							

Kampftechnik Peitschen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fuhrmannspeitsche	1W6	FF 16	0/-	lang	3 Stn	250 HF	20 S	prim

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Breitschwert	1W6+4	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	180 S	einf
Parazonium (zyklopäisches Kurzschwert)	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
Scimshar (tulamidisches Kurzschwert)	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
Turnierschwert	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	20 S	einf
Anmerkung	Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht das Turnierschwert.							

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dreschflegel (2H, i)	1W6+2	GE/KK 15	-2/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	30 S	prim
Hirtenstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S	prim
Kriegsflegel (2H)	1W6+4	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	200 HF	50 S	prim
Pailos (2H)	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S	komp (3 AP)
Sense (2H, i)	1W6+3	GE/KK 16	-2/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	40 S	prim
Sturmsense (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	60 S	prim

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierzweihänder (2H)	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stn	160 HF	40 S	einf

Anmerkung Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

Fernkampfaffen

Neben neuen Nahkampfaffen stellen wir dir auch noch eine neue Fernkampfaffe vor.

TP: Trefferpunkte

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munitionstyp: Welche Art von Munition verwendet die Waffe?

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)



Kampftechnik Schleudern

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25 Stn	50 HF	5 S	prim

Munition

Munition	Kosten
Steinchen	0,1 S

Rüstungen

Rüstungen

Art	Rüstungs- schutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Holzrüstung	4	2	-	10 Stn	300 S	einf
Hornrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	10 Stn	140 S	prim
Knochenrüstung	2	1	-	6 Stn	80 S	prim
Turnierrüstung	8	5	-	40 Stn	3.000+ S	komp (5 AP)

Anmerkung Auf einem Pferd können bei der Turnierrüstung von der BE 2 statt nur 1 abgezogen werden.

Talent-Übersicht

Name des Talents	Probe	Belastung	Steigerungs- faktor	Anwendungsgebiete
Körpertalente				
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B	Kampfmanöver, Langstreckenflug, Verfolgungsjagden
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A	Jonglieren, Possenreißen, Verstecktricks
Klettern	MU/GE/KK	ja	B	Baumklettern, Bergsteigen, Eisklettern, Fassadenklettern
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	ja	D	Akrobatik, Balance, Entwinden, Kampfmanöver, Laufen, Springen
Kraftakt	KO/KK/KK	ja	B	Drücken & Verbiegen, Eintreten & Zertrüm- mern, Stemmen & Heben, Ziehen & Zerren
Reiten	CH/GE/KK	ja	B	Kampfmanöver, Langstreckenreiten, Springreiten, Verfolgungsjagden
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B	Kampfmanöver, Langstreckenschwimmen, Tau- chen, Verfolgungsjagden, Wassertreten
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	D	Folter widerstehen, Handlungsfähigkeit bewah- ren, Störungen ignorieren
Singen	KL/CH/KO	eventuell	A	Bardenballade, Choral, Chorgesang, Sprechgesang
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	eventuell	D	Hinterhalt entdecken, Suchen, Wahrnehmen
Tanzen	KL/CH/GE	ja	A	Dorftanz, exotischer Tanz, Hoftanz, Kulttanz
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	ja	B	Ablenkungen, Person bestehlen, Gegenstand entwenden, Zustecken
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C	Gegenstände verbergen, Schleichen, sich Verstecken
Zechen	KL/KO/KK	nein	A	Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel, Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel, Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel
Gesellschaftstalente				
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	nein	B	Diskussionsführung, Einzelgespräch, öffentliche Rede
Betören	MU/CH/CH	eventuell	B	Anbändeln, Aufhübschen, Liebeskünste
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B	Drohung, Folter, Provokation, Verhör
Etikette	KL/IN/CH	eventuell	B	Benehmen, Klatsch & Tratsch, leichte Unterhaltung, Mode
Gassenwissen	KL/IN/CH	eventuell	C	Beschatten, Informationssuche, Ortseinschätzung
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C	Lügen durchschauen, Motivation erkennen
Überreden	MU/IN/CH	nein	C	Aufschwätzen, Betteln, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln
Verkleiden	IN/CH/GE	ja	B	Bühnenschauspiel, Kostümierung, Personen imitieren
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	D	Bekehren & Überzeugen widerstehen, Be- drohungen standhalten, Betören widerste- hen, Einschüchtern widerstehen, Überreden widerstehen

Name des Talents	Probe	Belastung	Steigerungsfaktor	Anwendungsgebiete
Naturtalente				
Fährtsuchen	MU/IN/GE	ja	C	Verwischen eigener Fährte, humanoide Spuren, tierische Spuren
Fesseln	KL/FF/KK	eventuell	A	Fesselungen, Knotenkunde, Netze knüpfen
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	eventuell	A	Salzwassertiere, Süßwassertiere, Wasserungeheuer
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B	Sonnenstand, Sternenhimmel, unter Tage
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	eventuell	C	Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen
Tierkunde	MU/MU/CH	ja	C	domestizierte Tiere, Ungeheuer, Wildtiere
Wildnisleben	MU/GE/KO	ja	C	Feuermachen, Lageraufbau, Lagersuche
Wissenstalente				
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A	Würfelspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Wettspiele
Geographie	KL/KL/IN	nein	B	einzelne Region
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B	einzelne Region
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B	einzelner Kult/Kirche/Philosophie
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	B	Belagerung, Feldschlacht, Partisanenkampf, Seegefechte, Tunnelkampf
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C	Artefakte, Magische Wesen, Rituale, Zaubersprüche
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B	Hebel, Hydraulik, komplexe Systeme
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A	Bruchrechnung, Punktrechnung, Strichrechnung
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A	einzelne Region
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B	einzelne Region
Sphärenkunde	KL/KL/IN	nein	B	Limbus, nach Sphäre, Sphärenwesen
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	A	Astrologie, Himmelskartographie, Kalendarium
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	ja	C	alchemistische Gifte, Elixiere, profane Alchimie
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	ja	B	Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettfahren
Fahrzeuge	CH/FF/KO	ja	A	Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettrennen
Handel	KL/IN/CH	nein	B	Buchhaltung, Feilschen, Geldwechsel
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	ja	B	alchemistisches Gift, mineralisches Gift, pflanzliches Gift, tierisches Gift
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	ja	B	jeweilige Krankheit
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	nein	B	Unterdrückung von Ängsten, Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen, Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	ja	D	Heilung fördern, Schmerzen nehmen, Stabilisieren
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	ja	B	Schlagen & Schneiden, Tischlerarbeiten, Zimmermannsarbeiten

Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	ja	A	Ausnehmen, Backen, Braten & Sieden, Brauen, Haltbarmachung
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	ja	B	Gerben, Kürschnern, Lederwaren herstellen
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	ja	A	Malen, Ritzen, Zeichnen
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	ja	C	Feinschmiedearbeiten, Grobschmiedearbeiten, Metallguss, Verhütten
Musizieren	CH/FF/KO	ja	A	Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Trommeln
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C	Bartschlösser, Kombinationsschlösser
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	ja	A	Maurerarbeiten, Steine brechen, Steinmetzarbeiten
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	ja	A	Färben, Filzen, Schneidern, Spinnen, Weben

Kampftechnik-Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor	Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Armbrüste	FF	B	Raufen	GE/KK	B
Bögen	FF	C	Schilde	KK	C
Dolche	GE	B	Schleudern	FF	B
Fechtwaffen	GE	C	Schwerter	GE/KK	C
Hieb Waffen	KK	C	Stangenwaffen	GE/KK	C
Kettenwaffen	KK	C	Wurfwaffen	FF	B
Lanzen	KK	B	Zweihandhieb Waffen	KK	C
Peitschen	FF	B	Zweihandschwerter	KK	C



Kampftechniken und dazugehörige Kampfsonderfertigkeiten

Die nachfolgende Auflistung beinhaltet Kampfsonderfertigkeiten des **Regelwerks** und des **Aventurischen Kompendiums (AKO)**.

Nahkampf-Kampftechniken

Dolche

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baliho-Stil, Fedorino-Stil, Marwan Sahib-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

Fechtwaffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Fedorino-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Tod von Links, Vorbeiziehen

Hieb Waffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm,

Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle

Kettenwaffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links

Lanzen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Lanzenangriff

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Tod von Links

Peitschen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Tod von Links

Raufen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Haltegriff, Kampfreflexe I-III, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Wurf

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Schwitzkasten, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Bornländisches Raufen, Elenvina-Stil, Gladiatoren-Stil, Hammerfaust-Stil, Hruruzat, Marwan Sahib-Stil, Mercenario-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Unauer Schule, Zyklöpäisches Ringen

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fußfeiger, Haltegriff brechen, Handkantenschlag, Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Sprungtritt, Tiefschlag, Tod von Links, Würgegriff

Schilde

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Verteidigungshaltung

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Schilddeckung, Schildstoß, Tod von Links

Schwerter

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensprung, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Marwan Sahib-Stil, Mengbil-la-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Sprungangriff, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle

Stangenwaffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Beschützer, Betäubungsschlag, Herunterstoßen, Festnageln, Pikenwall, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Hylailos-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Aufspießen, Binden, Mächtiger Rundumschlag, Sprungangriff, Verkürzte Waffenführung, Windmühle

Zweihandhieb Waffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle

Zweihandschwerter

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf



Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Adersin-Stil, Baburin-Stil, Baliho-Stil, Dajin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Rondras Trutz-Stil (nur Rondrakamm)

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Hohe Klinge, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle

Fernkampf-Kampftechniken

Armbrüste

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Armbrüste)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Armbrust überdrehen, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahren der Schütze

Bögen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Bögen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Ballistischer Schuss, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahren der Schütze

Schleudern

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Schleudern), Verbessertes Ausweichen I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): –

Wurfwaffen

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Wurfwaffen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Eisenhagel I-II, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Verteilter Eisenhagel

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahren der Schütze, Waffenwurf, Wuchtiger Wurf

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten und passende Kampfstile

Bewaffneter Kampf

Aufspießen: Baburin-Stil

Binden: Adersin-Stil, Elenvina-Stil, Fedorino-Stil

Breschenangriff: Baliho-Stil

Fahrender Schütze: Baburin-Stil

Frontalangriff: Ritter des alten Wegs-Stil

Hohe Klinge: Dajin-Stil, Rondras Trutz-Stil

Mächtiger Lanzenangriff: Ritter des alten Wegs-Stil

Mächtiger Rundumschlag: Cendrasch-Stil, Dajin-Stil, Hylailos-Stil

Schilddeckung: Elenvina-Stil, Hylailos-Stil, Prem-Stil

Schildstoß: Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Sprungangriff: Hylailos-Stil, Marwan Sahib-Stil, Mengbilla-Stil

Tod von Links: Fedorino-Stil

Verkürzte Waffenführung: Adersin-Stil

Vorbeiziehen: Fedorino-Stil

Waffenwurf: Elenvina-Stil, Mengbilla-Stil

Weiter Schwung: Cendrasch-Stil, Dajin-Stil, Rondras Trutz-Stil

Windmühle: Adersin-Stil, Baliho-Stil, Marwan Sahib-Stil, Rondras Trutz-Stil

Wuchtiger Wurf: Baburin-Stil, Marwan Sahib-Stil, Prem-Stil

Zertrümmern: Cendrasch-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil

Waffenloser Kampf

Fußfeger: Hruruzat, Unauer Schule

Haltegriff brechen: Bornländisches Raufen, Gladiatoren-Stil, Mercenario-Stil, Zyklopäisches Ringen

Handkantenschlag: Hruruzat

Kopfstoß: Bornländisches Raufen, Hammerfaust-Stil, Mercenario-Stil

Meisterlicher Wurf: Hammerfaust-Stil, Unauer Schule, Zyklopäisches Ringen

Schwinger: Hammerfaust-Stil

Sprungtritt: Gladiatoren-Stil, Hruruzat

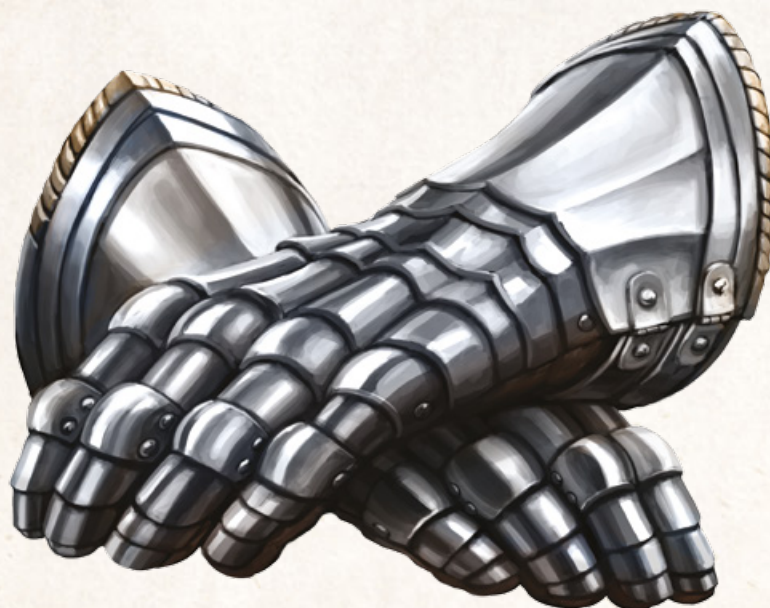
Tiefschlag: Bornländisches Raufen, Gladiatoren-Stil, Mercenario-Stil

Würgegriff: Unauer Schule, Zyklopäisches Ringen

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Ausspielen des sozialen Konflikts	<input type="checkbox"/>	40
Erweiterter Einsatz von Schicksalspunkten	<input type="checkbox"/>	174
Fokus-Fähigkeiten erwerben	<input type="checkbox"/>	8
Gemeinsame Proben	<input type="checkbox"/>	11
Gleichzeitiges Würfeln	<input type="checkbox"/>	128
Gute und schlechte Argumente	<input type="checkbox"/>	43
Ins Auge und durch die Hand	<input type="checkbox"/>	132
Schip-Aktion	<input type="checkbox"/>	176
Themen-Vorteil und Themen-Nachteil	<input type="checkbox"/>	176
Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken	<input type="checkbox"/>	227
Waffen reparieren	<input type="checkbox"/>	100



INDEX

A

Ablauf des Streitwagenkampfs	136
Abrichter (SF)	102
Abrollen (SF)	102
Ackerbau (SF)	102
Adersin-Schwertgeselle (Profession)	183
Adersin-Stil (SF)	156
Adlige (Profession)	184
Alchimie	74
Allgemeine Sonderfertigkeiten	102
Alt-Imperial (Alt-Güldenländisch, Aureliani) (Sprache)	121
Alt-Imperiale Buchstaben (Schrift)	122
Am Geländer herunterrutschen	125
Am Teppich ziehen	124
Amaunische Kratzschrift (Schrift)	122
Amulashtra-Glyphen, alt (Schrift)	119
Amulashtra-Glyphen, modern (Schrift)	119
Amuurak (Sprache)	118
Anneristalya-Bilderschrift (Schrift)	122
Anpeitscher (SF)	103
Anwendungsgebiet	10
AP-Wert	11, 102
Archaisch (Bashurisch) (Sprache)	121
Archivar (SF)	103
Arkanil (Schrift)	119, 122
Armbrust überdrehen (SF)	151
Athlet (SF)	103
Auf Distanz halten (SF)	151
Aufspießen (SF)	160
Aussatz (Berufsgeheimnis)	115

B

Baburiner Kriegerin (Profession)	185
Baburin-Stil (SF)	156
Balihoer Krieger (Profession)	186
Baliho-Stil (SF)	156

Ballistischer Schuss (SF)	151
Basismanöver	150
Bauchreden (SF)	104
Bäuerin (Profession)	187
Befehl Flugangriff (SF)	166
Befehl Klammergriff (SF)	166
Befehl Mächtiger Schlag (SF)	167
Befehl Sichelangriff (SF)	167
Befehl Trampeln (SF)	167
Befehl Überrennen (SF)	167
Befehle für Reittiere	134
Befehlssonderfertigkeit	166
Behinderung durch Vorhang/Baldachin	125
Bekehren & Überzeugen	30
Benutzung der Kampfumgebung	124
Berittener Flugkampf (SF)	151
Berufsgeheimnis	10
Beschützer (SF)	151
Besondere Handlungsmöglichkeiten im Kampf	124
Besonders empfindliche Stellen anvisieren	131
Betäubungsschlag (SF)	152
Betören	30
Bildhauerei (SF)	104
Binden (SF)	161
Blaue Keuche (Berufsgeheimnis)	115
Blindkampf (SF)	152
Blutiger Rotz (Berufsgeheimnis)	115
Bogenschießen und Axtwerfen	138
Boltan (Berufsgeheimnis)	116
Boote & Schiffe	75
Bootsbauer (SF)	104
Bornländisches Raufen (SF)	157
Breschenangriff (SF)	161
Brett- & Glücksspiel	59
Buchdrucker (SF)	104
Buhurt	139
Bukanisch (Sprache)	118

C

Cendrasch-Stil (SF)	157
Chuchas (Schrift)	120
Crunch	7f.

D

Dajin-Buskur (Profession)	188
Dajin-Stil (SF)	157
Die böse Eins (Berufsgeheimnis)	116
Diener (SF)	104
Dienerin (Profession)	189
Drachenschuppen (Berufsgeheimnis)	85, 115
Drachisch (Sprache)	118
Drakhard-Zinken (Schrift)	119
Drakned-Glyphen (Schrift)	119
Draydalanisch (Sprache)	121
Draydalanische Schriftzeichen (Schrift)	122
Drohgebärden (SF)	105
Drôler Spitze (Berufsgeheimnis)	91, 115
Dschuku (Sprache)	120
Dunkle Pforten (Geheimwissen)	66, 115
Durch den Efferdwall und zurück (Berufsgeheimnis)	76, 115

E

Einfall	174
Einsatzmöglichkeit	10
Einschüchtern	31
Eisenhagel (SF)	152
Eisern (Vorteil)	132
Elevina-Stil (SF)	157
Eleviner Kriegerin (Profession)	190
Empathie (Schicksalspunkte-SF)	112
Entdecker (Profession)	191
Ermutigender Gesang (SF)	105
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	150, 160
Erweiterter Einsatz von Schicksalspunkten	174
Etikette	33

F

Fahrender Schütze (SF)	161
Fährtensuchen	47
Fahrzeuge	76
Fältelungstechnik	

(Berufsgeheimnis)	87, 115	Gimaryl (Schrift)	119	Hruruzat (SF)	158
Fässer rollen lassen	125	Gjalsker Runen (Schrift)	119	Hummerisch (Sprache)	118
Faszinierender Gesang (SF)	105	Gjalskisch (Sprache)	118	Hylailor Kriegerin (Profession)	195
Fedorino-Schwertgeselle (Profession)	192	Gladiatoren-Stil (SF)	158	Hylailos-Stil (SF)	159
Fedorino-Stil (SF)	158	Gläsern (Nachteil)	133		
Ferkina (Sprache)	118	Golp (Sprache)	118	I und J	
Fesseln	48	Goropo (Sprache)	120	Iglubau (SF)	106
Festnageln (SF)	152	Götter & Kulte	62	Imperiale Buchstaben (Schrift)	122
Feuerschlucker (SF)	105	Grolmisch (Sprache)	118	Inrahspiel (Berufsgeheimnis)	116
Feuerwerk (Berufsgeheimnis)	75, 115	Grolmurisch (Sprache)	121	Inseln im Nebel (Geheimwissen)	70, 115
Filigranes Kettenknüpfen (Berufsgeheimnis)	87, 115	Große Felsbrocken verschieben	127	Iryanleder (Berufsgeheimnis)	85, 115
Fischen & Angeln	49	Grundregeln	7	Jahresfieber (Berufsgeheimnis)	116
Fleischwunde (Schicksalspunk- te-SF)	112	Gruppenregeln	171		
Fliegen	12	Gruppen-Schicksalspunkte	172		
Fluff	7f.	Guter Gardist, böser Gardist (SF)	105		
Fokus-Fähigkeit	8			K	
Fokusregel	7,8	H		Kalligraphie (SF)	106
Freiklettern (SF)	105	Haltegriff brechen (SF)	162	Kamelspiel (Berufsgeheimnis)	116
Frontalangriff (SF)	161	Hammerfaust-Stil (SF)	158	Kampf auf einem Reittier	134
Früh-Imperial (Sprache)	121	Handel	77	Kampf auf einem Streitwagen	136
Früh-Imperiale Glyphen (Schrift)	122	Handkantenschlag (SF)	162	Kampf im Wasser (SF)	153
Fußfeger (SF)	162	Handwerkstalente	74	Kampf im Wasser	133
		Hart im nehmen (Vorteil)	132	Kampf in der Luft	134
		Hauswirtschaft (SF)	106	Kampf in drei Dimensionen	133
		Heilkunde Gift	78	Kampfsonderfertigkeiten	149-170
		Heilkunde Krankheiten	79	Kampfstile	124, 145
		Heilkunde Seele	80	Kampfstil-Kombination (SF)	153
		Heilkunde Wunden	81	Kapellmeister (SF)	106
G		Herstellung	92	Kelmon (Berufsgeheimnis)	116
Garadan (Berufsgeheimnis)	116	Herstellung-Probe	93, 96	Kemi (Sprache)	118
Gassenwissen	34	Herstellungskosten	95, 100	Kemi-Symbole (Schrift)	119
Gaukeleien	12	Herstellungstalent	92	Kerrishitisch (Sprache)	121
Gefäße des Rohal (Geheimwissen)	66, 115	Herunterstoßen (SF)	153	Kerrishitische Silbenzeichen (Schrift)	122
Gegenstände reparieren	95	Hiero-Amaunal (AhMaGao) (Sprache)	121	Khami	(Sprache) 120
Geheimwissen	10	Hiero-Imperial (Sprache)	121		
Geld verdienen	11	Hirte (Profession)	194	Khami-Hieroglyphen (Schrift)	120
Gelehrte (Profession)	193	Hjaldingsch (Saga-Thorwalsch) (Sprache)	121	Khorrzu-Symbole (Schrift)	122
Gemein-Amaunal (AhMa) (Sprache)	121	Hjaldingsche Runen (Schrift)	122	Kleines Objekt werfen	126
Gemein-Imperial (Sprache)	121	Hoch-/Runterklettern	127	Klettern	13
Gemeinsame Probe	11	Hoch-Gryphonisch (Sprache)	120	Klingensturm (SF)	154
Geographie	60	Hoch-Gryphonisches Alphabet (Schrift)	120	Koboldisch (Sprache)	118
Geschichtswissen	61	Hohe Klinge (SF)	162	Kohlezeichnungen (SF)	106
Gesellschaftstalente	30	Höhere Prophezeiung (Schick- salspunkte-SF)	112		
Gestählter Wille (SF)	105	Holzbearbeitung	82		
Gezielte Angriffe	131				
Gezielter Angriff (SF)	152				
Gezielter Schuss (SF)	153				
Gilbe (Berufsgeheimnis)	116				

Komplexität	93, 96	Meister der improvisierten Waffen (SF)	154	Pikenwall (SF)	154
Komplexitätsgrad	7	Meisterlicher Wurf (SF)	163	Premier Kriegerin (Profession)	200
Konditor (SF)	106	Meisterliches Ausweichen (SF)	154	Prem-Stil (SF)	159
Kopfstoß (SF)	162	Meisterparade (SF)	154	Prophezeiung (Schicksalspunkte-SF)	113
Körperbeherrschung	14	Menacoriten (Geheimwissen)	70, 115	Provozieren (SF)	108
Körpertalente	12 f.	Mengbilla-Stil (SF)	159	Prunkkleidung herstellen (SF)	109
Kraftakt	16	Mengbiller Krieger (Profession)	199	Pyromantiker (SF)	109
Krakonisch (Sprache)	118	Menschenkenntnis	35	R	
Kriegskunst	62	Mercenario-Stil (SF)	159	Rahjasutra-Kenntnisse (SF)	109
Kristallzucht (SF)	106	Metallbearbeitung	86	Rätsel lösen	127
Kronleuchter fallen lassen	126	Mischsprachen	117	Rechnen	67
Kukris (Berufsgeheimnis)	116	Möbel herstellen (SF)	107	Rechtskunde	68
Künstlerin (Profession)	196	Molochisch (Sprache)	118	Regeneration von Schicksalspunkten	172
Kupferstich (SF)	107	Motive	172	Reiten	17
Kutschenbauer (SF)	107	Musizieren	87	Riesensprache (Sprache)	119
L		Myranisch (Sprache)	121	Ringstechen	139
Landsegler (Berufsgeheimnis)	77, 115	Myranor-Geographie (Berufsgeheimnis)	61, 115	Rissoal (Sprache)	119
Lebensmittelbearbeitung	83	N		Ritter des alten Wegs-Stil (SF)	160
Lederbearbeitung	84	Nathani (Sprache)	120	Rondras Trutz-Stil (SF)	160
Lehmbacktechnik (Berufsgeheimnis)	87, 115	Naturtalente	47	Rssahh-Dra (Sprache)	120
Leibdiener (SF)	107	Navigation (SF)	108	Rüstungsbau (SF)	109
Leonal (Khorru) (Sprache)	121	Neckergesang (Sprache)	119	Rüstungsverbesserung	99
Lernzeiten von Sprachen und Schriften	116	Neristal (Sprache)	121	Rüstungsverschleiß	96
Liebling der Massen (SF)	107	Neue Anwendungsgebiete	10	S	
Loulilisch (Sprache)	121	O		Sagen & Legenden	68
M		Ölmalerei (SF)	108	Scharfschütze (SF)	155
Mächtiger Lanzenangriff (SF)	162	Omrais (Berufsgeheimnis)	116	Schaumkuss (Berufsgeheimnis)	84, 115
Mächtiger Rundumschlag (SF)	162	Opersänger (SF)	108	Schicksalspunkte- Sonderfertigkeiten	112
Magiegespür (Schicksalspunkte-SF)	112	Orientierung unter Tage (SF)	108	Schiffsbauer (SF)	109
Magiekunde	64	Orientierung	49	Schilddeckung (SF)	163
Magierphilosophie (Geheimwissen)	62, 115	Orkischer Kalender (Geheimwissen)	71, 115	Schildstechen	139
Mahrish (Sprache)	118, 120	P		Schildstoß (SF)	163
Mahrishche Glyphen (Schrift)	119, 120	Pardiral (Bhagrach Sprache)	121	Schip-Aktion	176
Malen & Zeichnen	85	Passive		Schlacht von Jergan (Berufsgeheimnis)	116
Marwan Sahib-Balayan (Profession)	197	Kampfsonderfertigkeit	150	Schleudern (Kampftechnik)	228
Marwan Sahib-Stil (SF)	159	Peitschen (Kampftechnik)	228	Schloss knacken	127
Material	95, 97	Pentagramm (Berufsgeheimnis)	116	Schlösserknacken	88
Mechanik aktivieren / deaktivieren	127	Petaya (Sprache)	120	Schmied (Profession)	201
Mechanik	66	Pferde scheu machen	127	Schmuck herstellen (SF)	110
Mechanikus (Profession)	198	Pflanzenkunde	50	Schnellladen (Schleudern)	155
				Schnellschreiber (SF)	110

Schokolade		Tiefzergisch (Sprache)	119		
(Berufsgeheimnis)	84, 115	Tierkunde	51	W	
Schriften	119-121	Tjoste	140	Waffenbau (SF)	111
Schwächen	172	Tod von Links (SF)	164	Waffenbruchfaktor	96
Schwarze Wut		Tollwut (Berufsgeheimnis)	116	Waffenverbesserung	99
(Berufsgeheimnis)	116	Trefferzone	128	Waffenwurf (SF)	165
Schwarz-Gryphonisch		Trefferzonen-Regel	128	Wahrscheinlichkeitsrechnung	
(Sprache)	120	Tulmadron		(Berufsgeheimnis)	68, 115
Schwimmen	19	(Berufsgeheimnis)	116	Wandmalerei (SF)	111
Schwingen am Seil/ an einer Kette	126	Tulmadron-Abbau		Weg durch die Sargasso-See	
Schwinger (SF)	163	(Berufsgeheimnis)	90, 115	(Berufsgeheimnis)	76, 115
Schwitzkasten (SF)	155	Tür aufbrechen	127	Weiter Schwung (SF)	165
Seile herstellen (SF)	110	Tür/Fenster zuhalten/ aufdrücken	128	Wildniskundiger (Profession)	205
Selbstbeherrschung	20	Turnier nach Pervalschen		Wildnisleben	52
Shingwanisch(Sprache)	121	Regeln	142	Willenskraft	38
Shinoq (Sprache)	121	Turnierkalender	142	Windmühle (SF)	165
Singen	20	Turnierpreise	142	Wirtin (Profession)	206
Sinnesschärfe	21	Turnier-Regel	137	Wissenstalente	59
Skifahren (SF)	110	Typische Turniergegner	144	Wuchtiger Wurf (SF)	166
Sklavin (Profession)	202			Wundeffekt	131
Smutje (SF)	110	U		Wundschwelle	131
Soldatin (Profession)	203	Überreden	35	Würgegriff (SF)	166
Spezialisierung	10	Unauer Porzellan			
Spezialmanöver	150	(Berufsgeheimnis)	75, 115	X und Y	
Sphärenkunde	69	Unauer Schule (SF)	160	Xo'Artal-Glyphen (Schrift)	120
Sprachen	118-121	Unterlaufen (SF)	155	Xoxota (Sprache)	120
Sprachfamilie	116	Unterstützende Probe	11	Yetan (Sprache)	119
Sprungangriff (SF)	164	Uthuria-Geographie			
Sprungtritt (SF)	164	(Berufsgeheimnis)	61, 115	Z	
Steinbearbeitung	89	Uthurisch (Sprache)	120	Z'Lit (Sprache)	119
Stellmacherei (SF)	110			Zechen	25
Sternkunde	70	V		Zeitalterforschung	
Stoffbearbeitung	90	Verbergen	25	(Geheimwissen)	61, 115
Streitwagenfahren	140	Verbessertes Unterlaufen (SF)	156	Zertrümmern (SF)	166
Sumpffieber		Verführungskunst (SF)	111	Zhulchammaqra (Sprache)	119
(Berufsgeheimnis)	116	Verkehrssprachen	117	Zorganpocken	
Sunsura (Berufsgeheimnis)	116	Verkleiden	37	(Berufsgeheimnis)	116
		Verkürzte Waffenführung (SF)	164	Zuckerbäcker (Profession)	207
T		Verteilter Eisenhagel (SF)	156	Zweihändiger Reiterkampf (SF)	156
Tagelöhner (Profession)	204	Verweicht (Nachteil)	133	Zweikämpfe	142
Talenteinsatz	127	Viehzucht (SF)	111	Zwergische Tresore	
Tanzen	22	Vinsalter Ei		(Berufsgeheimnis)	67, 115
Taschendiebstahl	23	(Berufsgeheimnis)	67, 115	Zyklopäisches Ringen (SF)	160
Tätowierer (SF)	110	Vinshinisch (Sprache)	121	Zyklopisch (Sprache)	119
Themengruppe	175	Von der Schippe springen	174		
Themen-Nachteil	176	Voraussetzung	11		
Themen-Vorteil	176	Vorbeiziehen (SF)	164		
Tiefschlag (SF)	164	Vorfahren der Mittelländer			
		(Geheimwissen)	61, 115		

AVENTURIEN

AVENTURISCHES KOMPENDIUM

Ob in tiefen Wäldern, dunklen Ruinen oder in epischen Schlachten: Regelmäßig müssen Helden sich ihrer Haut erwehren, denn Aventurien steckt voller Gefahren.

Mit dem **Aventurischen Kompendium** hältst du einen Regelerweiterungsband für DSA5 in den Händen, der dir zahlreiche neue Optionen für den Kampf eröffnet. Erlerne mächtige Kampfstile, die nur den besten Kriegern und Schwertmeistern bekannt sind. Übe dich in der geheimen Technik des Hruruzat oder bringe deine Gegner im Zyklopäischen Ringen zu Fall.

Egal ob du einen jungen Abenteurer erschaffen möchtest, der gerade erst am Beginn seines Heldenlebens steht, oder einen schlachtgestählten Veteranen – in diesem Band findest du alles, was du dazu brauchst.

Doch nicht nur Krieger kommen auf ihre Kosten, auch alle übrigen Heldentypen können von den im Band enthaltenen Erweiterungsregeln profitieren. Neben neuen Möglichkeiten zum Einsatz von Talenten und deren Anwendungsgebieten erwarten dich zahlreiche Fokusregeln zu unterschiedlichen Themenkomplexen. Hierbei wird die Jagd ebenso vertieft wie das Kräutersammeln, die Recherche in Bibliotheken oder die Herstellung von Waffen und Rüstungen.

Das **Aventurische Kompendium** enthält darüber hinaus eine große Sammlung neuer Sonderfertigkeiten und Berufsgeheimnisse. Von der Schmiedekunst über die Geheimnisse der Astrologie bis hin zu neuen Sprachen und Schriften kann jeder Spieler für seinen Helden neue und reizvolle Fähigkeiten entdecken.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25003PDF