

Heldenerschaffung und Stufenanstieg

Vorbemerkung

Wenn Sie sich gleich den erweiterten Regeln für die Erschaffung eines Helden zuwenden, werden Sie vor allem feststellen, daß das Leben für Ihren Helden schwerer wird: Plötzlich soll er nicht nur *gute*, sondern auch *schlechte* Eigenschaften besitzen - das Erhöhen der guten Eigenschaften und das Senken der schlechten wird ihm nicht mehr automatisch gelingen, und eine *Talentprobe* zu bestehen dürfte sich normalerweise auch als schwieriger erweisen als eine Eigenschaftsprobe abzulegen. Nicht zuletzt bereiten der Kampf und das Steigern der Waffenfertigkeiten nach den neuen Regeln ebenfalls mehr Schwierigkeiten. Das alles wirft die berechtigte Frage auf: Warum sollen Sie sich selber solche Unannehmlichkeiten bereiten? Was haben Sie davon?

Diese Frage ist gar nicht einmal leicht zu beantworten, denn das Spiel funktioniert auch nach den einfachen Regeln für Anfänger prächtig, und so manche Spielrunde verspürt niemals das Bedürfnis, die Regeln für Fortgeschrittene überhaupt einzuführen. Wenn viele Rollenspieler dennoch den erweiterten Regelsatz wählen, dann haben sie dafür vermutlich zwei Gründe: Erstens steigt die Befriedigung über die eigenen Leistungen, wenn beim Spiel größere Schwierigkeiten zu überwinden waren. Ein Schachspiel, bei dem einem der Gegner eine Zugvorgabe gewährt, macht halt nie die rechte Freude, und bei einem Computerspiel kann man auch erst dann auf die erzielten Resultate so richtig stolz sein, wenn man nicht mehr auf der »Anfängerstufe« spielt. Zweitens gewinnt ein Rollenspiel eindeutig an »Echtheit«, wenn man den Helden einen möglichst umfassenden und vielschichtigen Hintergrund mit auf den Weg gibt. Und zu dieser Vielschichtigkeit gehören nun einmal auch menschliche Unzulänglichkeiten und Schwächen. Ein Held, der zum Beispiel hin und wieder vom eigenen Jähzorn übermannt wird, entzieht sich so der totalen Kontrolle durch den Spieler, gewinnt aber ein Stück Eigenleben, das ihn erst richtig interessant erscheinen läßt.

Ein dritter Grund, der für die erweiterten Regeln spricht, ist die größere Vielfalt an Heldengestalten, die innerhalb der Spielrunde entstehen wird. Wenn ein Held nur durch eine Handvoll spielrelevante Daten definiert ist, dann wird er sich notgedrungen kaum von seinen Gefährten unterscheiden. Wenn es aber eine solche Vielzahl von Eigenschaften und Talenten gibt, daß jeder Held sich fortwährend entscheiden muß, auf welchem Feld er sich schulen und verbessern will, dann werden sich die einzelnen Helden zwangsläufig in verschiedene Richtungen entwickeln, so daß am Ende ein Team von Spezialisten entsteht, das auf eine enge Zusammenarbeit angewiesen ist - eine typische Abenteurergruppe, die gemeinsam durch Dick und Dünn geht...

Heldenerschaffung

Zuallererst sollten Sie sich einen leeren Heldenbogen zur Hand nehmen und überlegen, welchen Heldentyp Sie spielen wollen. Lesen Sie sich die Beschreibung der Heldentypen auf den Seiten 47 bis 61 durch. Dort finden Sie auch, welche Grundeigenschaften der von Ihnen gewünschte Heldentyp mindestens haben muß bzw. höchstens haben darf. Jetzt können Sie einen oder mehrere W6 zur Hand nehmen und mit dem Auswürfeln der Eigenschaften beginnen.

Die guten Eigenschaften

Nach den erweiterten Regeln sind es sieben gute Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: MUT, KLUGHEIT, INTUITION, CHARISMA, FINGERFERTIGKEIT, GEWANDTHEIT und KÖRPERKRAFT. Um den Grundwert dieser Eigenschaften zu bestimmen, würfeln Sie achtmal mit einem W6 und addieren jeweils 7 Punkte zum Resultat. Das schlechteste Ergebnis streichen Sie. Die verbleibenden sieben Zahlen zwischen 8 und 13 können Sie nach Belieben auf die sieben guten Eigenschaften Ihres Helden verteilen und so bereits jetzt einen Krieger mit dem nötigen Mut oder einen Magier mit der geforderten Klugheit ausstatten.

--...-..... , ^ :: ^ :

Die Bedeutung der guten Eigenschaften

MUT: Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder Risiken zu haben.

KLUGHEIT: Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, auch angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

INTUITION: Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen

CHARISMA: Persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, körperliche Erscheinung, wohlklingende Stimme; auch magische Aura

FINGERFERTIGKEIT: Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen und Schlösser knacken.

GEWANDTHEIT: Allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung von Armreichweite, Sprungkraft usw., geschmeidige Bewegungen.

KÖRPERKRAFT: Das Vorhandensein von Muskelkraft und die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, aber auch ein Maß für die Zähigkeit, Konstitution und Ausdauer eines Helden.

Die schlechten Eigenschaften . ' ^ *

sind ABERGLAUBE, HÖHENANGST, RAUMANGST, TOTENANGST, NEUGIER, GOLDGIER und JÄHZORN. Zu Beginn des Spiels legen Sie die schlechten Eigenschaften Ihres Helden fest.

Sie würfeln siebenmal mit dem W6, wobei Sie jeweils 1 zum Resultat addieren und verteilen die so erhaltenen Werte frei auf die sieben schlechten Eigenschaften. Bei den schlechten Eigenschaften gibt es kein "Streichergebnis".

Die Bedeutung der schlechten Eigenschaften

ABERGLAUBE: Der Glaube an Vorzeichen aller Art (von schwarzen Katzen über rote Haare bis hin zu Gespenstersehen am helllichten Tag), an Wundermittel und Talismane.

HÖHENANGST: Schwindelgefühle schon bei relativ geringen Höhen; Angst, steile Felswände zu erklettern oder in einen Abgrund hinabzusehen.

RAUMANGST: Beklemmung, Furcht und Handlungsunfähigkeit bis hin zur Panik in engen, dunklen, geschlossenen und/oder überfüllten Räumen.

TOTENANGST: Furcht vor allem, was mit Tod und Vergehen zu tun hat, vor allem vor Grabstätten, Bönepriestern, aber auch frischen Leichen, panische Angst vor allen Untoten.

NEUGIER: Eigentlich eine Grundvoraussetzung eines Helden, aber ungesund im Übermaß, die Angewohnheit, Gefahren zu übersehen, wenn etwas Neues und Aufregendes lockt.

GOLDGIER: Läßt einen Helden (wie auch die Neugier) alles um sich herum vergessen, wenn Gold, Silber oder Edelsteine als Belohnung winken, bei hoher Goldgier sogar Versuche, die Kameraden zu übervorteilen oder ein wertvolles Artefakt zu stehlen.

JÄHZORN: Neigung zu Überreaktion bei kleinsten Provokationen, cholerisches Auftreten, Held wird leicht handgreiflich

Austausch von Eigenschaftspunkten

Wenn Sie die Eigenschaften ausgewürfelt und verteilt haben, sind die Grundbedingungen für Ihren Heldentyp möglicherweise noch nicht erfüllt. Vielleicht sind Sie auch einfach unzufrieden mit der Gestalt, die Sie soeben erschaffen haben. Dann bleibt Ihnen die Möglichkeit, Eigenschaftspunkte umzuverteilen, wobei eine *schlechte* Eigenschaft *doppelt* so schwer wiegt wie eine *gute*, will heißen, wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt erhöhen wollen, müssen Sie dafür 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt erhöhen oder 1 schlechte Eigenschaft um 2 Punkte. Wenn Sie eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken wollen, müssen Sie eine gute Eigenschaft um 2 Punkte oder zwei gute um jeweils einen Punkt senken. Im Verlauf der Punkte-Verschiebung darf eine Eigenschaft entweder *nur* gesteigert oder *nur* gesenkt werden. Ein ellenlanges Hinundher-Verschieben von Eigenschaftspunkten ist also unzulässig. (Falls Ihnen die Würfelwürfe für die Eigenschaftswerte gar zu schlecht geraten sind, sollten Sie lieber alles 14 Eigenschaften von neuem

auswürfeln als allzu heftig mit den schlechten Zahlen zu rangieren.)

Nach Abschluß aller Umverteilungen sollte Ihr Held für den gewünschten Typus geeignet sein. Ansonsten bleibt Ihnen nur, Ihr Schicksal zu akzeptieren und es mit einem anderen Typus zu versuchen oder - wie gesagt - von vorne zu beginnen.

Die guten Eigenschaften müssen nach der Umverteilung im Rahmen zwischen 8 und 13 liegen, die schlechten zwischen 2 und 8.

Wie Proben auf Gute Eigenschaften gewürfelt werden, finden Sie im Regelbuch I, auf Seite 12. Proben auf Schlechte Eigenschaften laufen im Prinzip nach dem gleichen Schema ab, nur die Auswirkungen verkehren sich für den Helden ins Gegenteil: Wenn eine Probe auf eine Schlechte Eigenschaft *gelingt*, ist das für den Helden normalerweise immer von Nachteil, denn die Schlechte Eigenschaft hat sich durchgesetzt! Anders ausgedrückt: Wenn eine Mutprobe gelingt, erweist sich der Held als besonders mutig - wenn ihm eine Neugierprobe gelingt, erweist er sich als besonders neugierig-

Beispiel:

Reto hat den Neugier-Wert 7. Bei einer Neugier-Probe würfelt er mit dem W20. Bei einem Resultat von 1 bis 7 ist Retos Neugierprobe gelungen, das heißt, Reto wird den Deckel der geheimnisvollen Truhe öffnen, obwohl der Spieler insgeheim der Meinung ist, der Held solle besser die Finger vom Truhenschloß lassen.

Der Heldengeburtstag

Jedem der aventurischen Zwölfgötter ist ein Monat des Jahres geweiht; jeder Gott (Kurzbeschreibung der Zwölfgötter siehe S. 71) übt in »seinem« Monat einen besonderen Einfluß aus. Aus diesem Grund spielt das Geburtsdatum eines Helden eine wichtige Rolle. Dennoch sollte das Datum vom Spieler nicht beeinflußt werden, sondern ganz dem Zufall überlassen bleiben. Würfeln Sie mit dem W20 und lesen Sie das Datum auf der Geburtsmonatstabelle ab. Ihnen wird dabei sicher auffallen, daß die Geburtshäufigkeit nicht völlig regelmäßig über das Jahr verteilt ist. Monate mit höherer Geburtenhäufigkeit liegen zumeist im Abstand von 9 Monaten nach den dunklen Winterzeit mit ihren langen Nächten - und der Monat Phex (sprich: *fex*), in dem die meisten Aventurier geboren werden, folgt im Abstand von einem dreiviertel Jahr auf den Monat der Liebesgöttin Rahja (sprich: *rahdscha*).

Der Tag der Geburt hat für den Helden bei weitem nicht die gleiche Bedeutung wie der Monat. Dennoch sollten Sie auch den Tag mit Hilfe unserer Tabelle auswürfeln.

Anmerkung: Die Zwölfgötter gewähren ihre Vergünstigungen für den Geburtsmonat unabhängig davon, ob der Held sie als Götter anerkennt oder verehrt. So kann ein Krieger, der im Monat der Hesinde (Göttin der Künste, Wissenschaft und

Magie) geboren ist, sich in seinem späteren Leben durchaus der Kriegsgöttin Rondra zuwenden. Auch ist es nicht erforderlich, daß der Held sein eigenes Geburtsdatum kennt, was bei vielen Waisen nicht der Fall ist.

Tabelle Geburtstag

W20:		W6 1	2	3	4	5	6	
1-4	1. Monatsfühftel	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Tag des Monats
5-8	2. Monatsfühftel	7.	8.	9.	1	11	12	Tag des Monats
9-12	3. Monatsfühftel	13.	14	15	1	17	18	Tag des Monats
13-16	4. Monatsfühftel	19.	20	21	2	23	24	Tag des Monats
17-20	5. Monatsfühftel	25.	26	27	2	29	30	Tag des Monats

Tabelle Geburtsmonat

W20	Monat.	W20	Monat
1,2	Praios (Juli)	12	Firun (Januar)
3,4	Rondra (August)	13	Tsa (Februar)
5,6	Efferd (September)	14,15,16	Phex (März)
7,8	Travia (Oktober)	17	Peraïne (April)
9,10	Boron (November)	18	Ingerimm (Mai)
11	Hesinde (Dezember)	19,20	Rahja (Juni)

Göttergeschenke:

Praios: Mut +1
Rondra: Talent »Schwerter« +1
Efferd: Talente »Schwimmen« und »Boote Fahren« +1
Travia: Intuition +1
Boron: Talent »Menschenkenntnis« +1
Hesinde: Talent »Alchimie« +1
Firun: Talente »Fährtsuchen« u. »Schußwaffen« +1
Tsa: Charisma +1
Phex: Talente »Taschendiebstahl« u. »Schleichen« +1
Peraïne: Talent »Heilkunde Krankheiten u. Wunden« +1
Ingerimm: Talent »Stumpfe Hieb Waffen« +1
Rahja: Talente »Betören, Tanzen« u. »Musizieren« +1

Die von den Göttern geschenkten positiven Veränderungen an Eigenschaften, bzw. Talenten, sind ganz am Ende - nachdem Sie alle Eigenschafts- und Talentwerte für Ihren Helden ermittelt haben - auf dem Heldendokument einzutragen.

Anmerkung:

Da auch das aventurische Jahr 365 Tage hat, 12 Monate à 30 Tage aber nur 360 Tage ergeben, bleiben offenbar 5 Tage übrig. Diese 5 Tage stehen unter dem Zeichen des Gottes ohne Namen, einer finsternen, unheilbringenden Gottheit. Wer immer an einem der 5 namenlosen Tage geboren wird, beginnt sein Leben unter einem sehr dunklen Stern. Zum Glück brauchen uns solche unglücklichen Kreaturen an dieser Stelle nicht zu interessieren, denn auf eines ist Verlaß:

Es wurde (und wird) niemals ein *Held des Schwarzen Auges* an einem Namenlosen Tag geboren!

Geburtsjahr:

Zur Zeit (1993) schreiben wir das Jahr 20/21 nach Hai (auf 1 Erdenjahr entfallen 2 aventurische Jahre). Rechnen Sie das Lebensalter Ihres Helden zurück und Sie erhalten sein aventurisches Geburtsjahr. Ein 17-jähriger Held wäre also im Jahre 3 Hai geboren.

Ausdauer

Die Ausdauer ist das Maß für die körperliche Belastbarkeit des Helden. Sie ist vor allem dann zu berücksichtigen, wenn der Held anstrengende Dauerleistungen unternimmt, zum Beispiel beim Schwimmen oder beim Dauerlauf. Außerdem spielt die Ausdauer beim Überwinden von Krankheiten eine Rolle. Die Ausdauer eines Helden wird bestimmt, indem man seine Lebensenergie und seine Körperkraft addiert:

$$AU = LE + KK$$

Wenn im Verlaufe eines Abenteuers die Lebensenergie eines Helden sinkt, so mindert sich natürlich auch sein Ausdauerwert. Ein verwundeter Held kann nicht die gleichen Strapazen auf sich nehmen wie ein gesunder.

Last und Tragkraft

Im Spiel werden Sie recht bald bemerken, daß fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladefähigkeit' gewaltig zu überschätzen. Im Verlaufe eines Abenteuers kann man so viele Dinge finden, von denen man nicht weiß, ob man sie nicht irgendwann einmal gebrauchen kann. Also wird erst einmal alles eingepackt: Abgebrochene Messer, Stuhlbeine, tote Kröten, rostige Ambosse - all das findet seinen Platz im Heldenrucksack. Wenn Sie als Meister feststellen, daß Ihre Helden einen solchen krankhaften Sammeltrieb entwickeln, sollten Sie ihnen beizeiten vorrechnen, welch ungeheures Gewicht sie ständig mit sich herumtragen. Normalerweise dürfte eine solche Ermahnung genügen, um die Spieler zu einer etwas realistischeren Spielweise zu veranlassen. Falls Ihre Helden sich auf die Dauer als uneinsichtig erweisen, dann hilft es nichts: Dann müssen Sie auf unsere Regeln für Last und Tragkraft zurückgreifen.

Addieren Sie das Gewicht von Kleidung, Rüstung, Waffen, Geldstücken und allen Ausrüstungsgegenständen, die der Held mit sich herumträgt, zu einer Summe. So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht. Die Tragkraft des Helden ermitteln Sie, indem Sie seine Körperkraft mit 50 multiplizieren. Der Tragkraft-Wert, den Sie auf diese Weise erhalten, benennt das Gewicht in Unzen, das der Held mit sich führen kann, ohne daß sein Verhalten im Spiel dadurch wesentlich beeinträchtigt wird. Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen Tragkraft-Wert, so

muß er Verschnaufspausen einlegen, die natürlich umso häufiger fällig werden, je schwerer die Last ist. Als Faustregel gilt: Entspricht die Last der doppelten Tragkraft des Helden (KKx100), so muß der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner Ausdauer in Schritt berechnet werden. Ein Held mit AU 40 muß seine Last alle 40 Schritt absetzen und eine Minute verschnaufen. Eine maximale Belastung festzulegen, ist schwierig, da Menschen für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muß in solchen Situationen nach eige-

ner Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte sollten ohnehin besser mit Hilfe von Kraftproben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden.

Tragkraft von Packtieren:

Pferd, Kamel, Maultier:	4000 Unzen	«fe-	.,!
Esel:	3000 Unzen	~	--
Hund (Bornländer)	600 Unzen		

Auch diesen Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die Werte gelten für längere Märsche.

Bewegung

Im Spiel unterscheiden wir zwischen zwei Arten der Bewegung, der *strategischen* und der *taktischen*, wobei die strategische Bewegung sich auf weitere Distanzen und längere Zeiträume bezieht, zum Beispiel auf das Marschieren und Reisen; mit taktischer Bewegung ist eine Fortbewegung über kurze Strecken und in kurzen Zeitspannen gemeint, zum Beispiel eine Verfolgungsjagd durch ein Schloß oder die Gassen einer Stadt.

Entfernungen werden in Aventurien in *Meilen* (1 Meile = 1 km) und in *Schritt* (1 Schritt = 1 m) gemessen.

Strategische Bewegung

Die strategische Bewegung - man könnte sie auch Reisegeschwindigkeit nennen - wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln messen will. Um die Geschwindigkeit einer Reisegruppe zu ermitteln, muß man grundsätzlich das langsamste Mitglied zum Maßstab nehmen. Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen können gelten:

<i>Reisegruppe zu Fuß:</i>	30 Meilen
<i>Reisegruppe beritten:</i>	50 Meilen

Dies sind die Distanzen, die man in zügiger Reise zurücklegen kann, ohne sich selbst oder das Reittier total zu verausgaben. Wenn die Zeit drängt, kann man natürlich auch schneller vorankommen und einen Eilmarsch einlegen:

<i>Eilmärsche:</i>	
<i>Eilmarsch zu Fuß:</i>	45 Meilen
<i>Eilmarsch beritten:</i>	75 Meilen

Wichtig: Ein Eilmarsch kann nur jeden zweiten Tag durchgeführt werden.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit wie bei Eilmärschen ist natürlich zu berücksichtigen, durch welches Gelände die

Reise geht. Widriges Terrain beeinflusst das Vorankommen beträchtlich.

Geländemodifikatoren:

Reichsstraße:	110 % der o.g. Tagesleistung	»
Offenes Gelände:	100 %	
Lichter Wald:	75%	" 3 Ö
Hügel:	75%	" ^ . - ' • • • -W
Wald:	50%	-«
Gebirge:	30%	- i & > - - •
Dichter Wald / Dschungel:	10%	~ • * • • " . r — — • •
Sumpf:	10%	- • • • - - ' -

Transportmittel

Ochsenkarren:	25 Meilen/Tag	• • • • • c-i
Pferdefuhrwerk:	30 Meilen/Tag	' ; < / . ;
Reisekutsche:	50 Meilen/Tag	- / " . . : - , -
Eilkutsche*:	120 Meilen/Tag	— ; - • ' - , < ? ; < ' - ^
Flußkahn stromauf:	20 Meilen/Tag	" • ^
Flußkahn stromab:	40 Meilen/Tag	r *
Segelschiff:	140 Meilen/Tag	f

*häufiger Pferdewechsel, verkehrt fast ausschließlich auf Reichsstraßen

Taktische Bewegung

Die taktische Bewegung wird normalerweise nur dann interessant, wenn man errechnen will, wie lange es dauert, bis ein Wesen ein anderes eingeholt hat, bei Verfolgungsjagden also. Insofern sind hier zwei Werte von besonderer Bedeutung: die Höchstgeschwindigkeit eines Wesens und seine Ausdauer (die Zeit, die es seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann).

Höchstgeschwindigkeit: Wir gehen im folgenden davon aus, daß ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden gelten) eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt/sec erreicht. Sehr gewandte Helden (Gewandtheit 16-20) bringen es auf 9 Schritt/sec; etwas unbewegliche Helden (GE 8-10) schaffen nur 7 Schritt/sec; Zwergen gestatten die kurzen Beine nur höchsten 5 Schritt/sec.

Ausdauer: Die Ausdauer eines Helden errechnet sich aus Körperkraft plus Lebensenergie. Der Ausdauer-Wert gibt an, wie viele Sekunden lang ein Held seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann.

Unsere Tabellen zeigen 3 Geschwindigkeitsstufen in Abhängigkeit von der Rüstungsklasse. *Tabelle 1* gilt für schnelle Humanoide wie Mensch, Elf, Gobiin, Troll, Vampir und Ork. *Tabelle 2* gilt für langsamere Humanoide wie Zwerg, Echsenmensch und Untote.

Ein Mensch entnimmt seine Höchstgeschwindigkeit, die u. a. von der Behinderung durch die Rüstung abhängt, der Tabelle 1. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet (BE0) ist seine Höchstgeschwindigkeit 8 Schritt/sec, in normaler Kleidung (BE1) 7 Schritt/sec, während er mit einer Ritterrüstung nur 2 Schritt/sec schafft.

Die Anzahl Sekunden, die er diese Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann, entspricht genau der Anzahl Ausdauerpunkte, die er derzeit zur Verfügung hat. Nach dieser Zeitspanne muß er in Dauerlauf verfallen, den er zehnmal so lange durchhalten kann, anschließend kann er sich nur noch in Marschgeschwindigkeit fortbewegen. Erst nach einer Spielrunde (5 min) Marschgeschwindigkeit kann der Held wiederum Höchstgeschwindigkeit anschlagen.

Beispiel: Ein Krieger im wattierten Waffenrock (BE2) mit Ausdauer 40 kann maximal 40 Sekunden lang 6 Schritt/sec zurücklegen. Dann verfällt er in Dauerlauf, den er 400 Sekunden lang durchhält. Nach diesem Dauerlauf muß er sich in Marschgeschwindigkeit weiterbewegen.

Lasten: Wenn ein Held zusätzliche Gewichte trägt, wird seine Geschwindigkeit auch hiervon beeinträchtigt. Das gilt in hohem Maße für schwere oder sperrige Gegenstände. (Wer einmal einen 100 Meterlauf mit einem Kleiderschrank auf dem Rücken probiert hat, wird diese These bestätigen...) Im einzelnen Fall muß der Meister über die Behinderung entscheiden, der Einfachheit halber wird die zusätzliche Last wie eine Erhöhung der Behinderung durch Rüstung behandelt. Als Faustregel gilt: 200 Unzen Last entsprechen einer zusätzlichen Behinderungsstufe (BE).

Geschwindigkeitstabelle 1: Schnelle Humanoide

Behinderung durch Rüstung (BE)	Höchstgeschwindigkeit Schritt/sec	Dauerlauf Schritt/sec	Marschgeschwindigkeit Schritt/sec
0	8	4	2
1	7	4	2
2	6	3	1
3	5	3	1
4	4	2	1
5	3	2	1
6	2	1	1
7	1	1	1
Durchhaltezeit in sec.	= Anzahl der Ausdauerpunkte	= Ausdauerpunkte x 10	Begrenzung siehe strat. Bewegung

Geschwindigkeitstabelle 2: Langsame Humanoide

Behinderung durch Rüstung (BE)	Höchstgeschwindigkeit Schritt/sec	Dauerlauf Schritt/sec	Marschgeschwindigkeit Schritt/sec
0	5	3	2
1	5	3	2
2	4	2	1
3	4	2	1
4	3	2	1
5	2	2	1
6	1	1	1
7	1	1	1
Durchhaltezeit in sec.	= Anzahl der Ausdauerpunkte	= Ausdauerpunkte x 10	Begrenzung siehe strat. Bewegung

Zusätzliche Geschwindigkeitsreduzierung durch Lasten:

200 Unzen Last = +1BE

Anmerkung: Das Gewicht der Rüstung und des evtl. vorhandenen Schildes ist bei den angegebenen Werten berücksichtigt.

Geschwindigkeitstabelle 3: Tiere

Riesenamöbe	0,25	-... , ... ,		
Klapperschlange	1			
Gruftassel	4			
Riesenaffe	7/5 (7 in Bäumen)			
Tatzelwurm	5			
Ratte	7	' -		
Werwolf	9	- } ^ ^		
Oger	10	- ———		
Riese	- J ®	^-,3 --, , , ,		
Krakenmolch				
Krokodil	5/1	-^"__^ ^		
Wolf	13			
Fledermaus	15/0,5 , , , , , ,		
Baumdrache	15/1			
Reittier	Trab	Galopp	Ausdauer	
Esel	6	10	Trab: 3 SR	Galopp 1 SR
Maultier	7	11	Trab: 4 SR	Galopp 1 SR
Kamel	8	13	Trab: 8 SR	Galopp 4 SR
Reitpferd	10	14	Trab: 3 SR	Galopp 1 SR

Erläuterung zu Tabelle 3: Alle Angaben sind in Schritt pro Sekunde. Erscheinen unter Geschwindigkeit 2 Zahlenangaben, z.B. Baumdrache 15/1, so steht die zweite Zahl für das Tempo an Land, die erste bezieht sich auf die Fortbewegungsart, die die Kreatur normalerweise vorzieht, beispielsweise Schwimmen oder Fliegen. Reittiere haben grundsätzlich 3 Geschwindigkeiten zur Verfügung: Schritt, Trab, Galopp (wobei das Kamel als Paßgänger der Einfachheit halber auch unter Galopp eingeordnet wird). Die Schrittgeschwindigkeit entspricht der Marschgeschwindigkeit des Menschen (2 Schritt/sec.) und ist nicht extra angegeben. Die Spalte Ausdauer gibt an, wie lange das jeweilige Tempo durchgehalten werden kann (in Spielrunden, SR).

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muß er sich auf eine andere Taktik als seine Schwimmkunst verlassen - insofern halten wir es für unnötig, eine Tabelle über das Schwimmtempo anzubieten. Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant - sie hängt von seinem Schwimmtalent und seiner Ausdauer ab.

Es gilt die Faustregel: Talentwert mal Ausdauer mal 10 ergibt die Schwimmstrecke in Schritten. Ein Held mit TaW »Schwimmen« 2 und Ausdauer 40 bewältigt also immerhin eine Strecke von 800 Schritt:

$$2 \times 40 \times 10 = 800.$$

Diese Leistung gilt nur für den Fall, daß der Schwimmer bestenfalls einen Lendenschurz trägt, hüllt er sich in Straßen-

kleidung oder gar eine Rüstung gilt folgende Formel: Schwimmstrecke = TaW mal Ausdauer mal (8-2BE). Es werden also wieder Talentwert und Ausdauer miteinander multipliziert. Das Ganze wird dann mit einer Zahl malgenommen, die sich aus 8 minus doppeltem Behinderungswert ergibt.

Trüge der Held aus dem obigen Beispiel eine Lederrüstung (BE3), so würde er nur 160 Schritt schaffen: $2 \times 40 \times (8 - 2 \times 3) = 160$.

Kriechen, Robben, Balancieren und ähnlich ausgefallene Fortbewegungsweisen

Eine Tabelle halten wir für unnötig. Der Meister entscheidet über die zurückgelegten Strecken und die erreichbare Geschwindigkeit.

Stufenanstieg

Wann immer ein Held eine neue Stufe erreicht (Zu Abenteurerpunkten und Erreichen einer neuen Stufe siehe Regelbuch I), kann er sowohl seine *Eigenschaftswerte* verbessern als auch seine *Talentwerte* steigern; außerdem kann er seine *Lebensenergie* erhöhen.

Steigerung der Guten Eigenschaften

Um die guten Eigenschaften zu erhöhen, stehen dem Held drei Würfe mit dem W20 zu. Der Spieler kündigt an, welche Eigenschaft er erhöhen will, und würfelt mit dem W20: Erreicht er dabei den Wert der Eigenschaft oder mehr, so ist es ihm gelungen, diese Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern. War der Versuch erfolglos, so steht ihm ein zweiter oder auch dritter zu. Jede gute Eigenschaft kann nur um maximal 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Auch das Steigern mehrerer guter Eigenschaften ist unzulässig.

Senkung der schlechten Eigenschaften

Die Methode zur Senkung der Werte der schlechten Eigenschaften verläuft ähnlich, nur muß es dem Spieler gelingen, mit dem W20 ein Resultat kleiner oder gleich dem Wert der schlechten Eigenschaft zu erzielen (also eine Probe auf diese Eigenschaft zu bestehen). Auch hier hat der Spieler drei Versuche, um die gewünschte Eigenschaft zu senken und auch hier gilt: Maximal eine Eigenschaft kann um maximal einen Punkt gesenkt werden.

Steigerung der Talentwerte

Die Erhöhung der Talentwerte ist das wichtigste Ereignis bei Erreichen einer neuen Stufe, denn gerade durch das Talent-

profil wird ein Held vollständig charakterisiert. Jeder Held hat beim Stufenanstieg 15 Steigerungsversuche für seine Talente zur Verfügung. (Diese 15 Versuche gelten auch für den Spielbeginn, die 'Heldenerschaffung', bei der der Held gewissermaßen von der 'nullten' auf die 1. Stufe gehoben wird.) Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2W6, solange der Talentwert 9 oder weniger beträgt. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; ab diesem Wert dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3W6 verwenden, so lange, bis sie schließlich den TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent.

Um einen Talentwert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils dreimal würfeln. Gelingt es Ihnen mit keinem dieser Würfe, Ihren Talentwert zu übertreffen, müssen Sie darauf verzichten, das Talent anzuheben. Ist einer der 3 Würfe erfolgreich, dürfen Sie das Talent um 1 Punkt heraufsetzen. Nicht alle Talente sind im gleichen Maß steigerungsfähig. Die Talente aus den Bereichen *Kampftechniken* und *Intuitive Begabungen* können bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle *Wissenstalente* lassen sich um 3 Punkte steigern, alle anderen Talente um jeweils 2 Punkte.

Da Sie - wie schon gesagt - jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu steigern, können Sie für ein *Wissenstalent* maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem *Kampftechnik-Talent* höchstens 3.

Wenn Sie ein Talent um mehr als einen Punkt pro Stufe steigern wollen, müssen Sie natürlich berücksichtigen, daß der TaW sich während der Steigerungsversuche erhöht. Sie müssen also mit Ihren Steigerungsversuchen den neuen - höheren - Talentwert übertreffen.

Wenn es Ihnen - bei z.B. einem *Wissenstalent* - mit den ersten drei Versuchen nicht gelungen ist, den TaW zu steigern, dann

müssen Sie auch auf die sechs anderen möglichen Steigerungswürfe für dieses Talent verzichten. Sie sollten jedoch mit Ihren Steigerungsversuchen nicht allzu großzügig umgehen, denn Sie haben, wie oben bereits erwähnt, pro Stufenanstieg nur *15 Würfe* zur Verfügung - wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.

Steigerung der Zauberfertigkeiten (ZF)

Nach den gleichen Regeln wie für die Steigerung der Talentwerte können magiebegabte Helden bei Erreichen einer neuen Stufe ihre Werte in den einzelnen Zauberfertigkeiten verbessern.

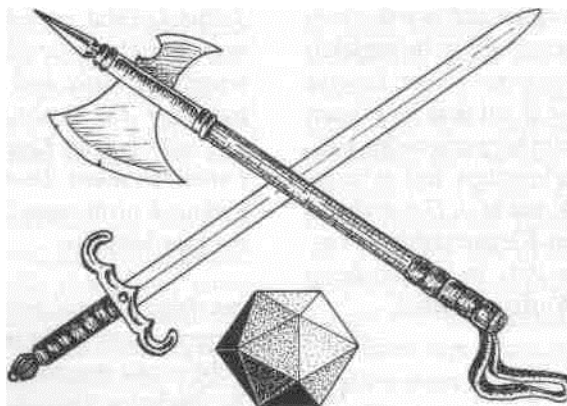
Magiern stehen hierbei 15 Versuche zur Verfügung, Elfen haben 10 Versuche.

Erhöhen der Lebensenergie (LE)

Sobald ein Held eine neue Stufe erreicht, hat er die Möglichkeit, seine Lebensenergie zu erhöhen. Dazu würfeln Sie mit dem W6 und addieren das Resultat sowohl zur Grund-LE des Helden als auch zu seinem momentanen Lebensenergie-Wert. Letzteres gilt für den Fall, daß der Stufenanstieg mitten in einem Abenteuer stattfindet und der Held zur Zeit der Lebensenergie-Erhöhung verwundet ist.

Erhöhen der Astralenergie (AE)

Ein Magier würfelt bei Erreichen einer neuen Stufe mit W6, ein Elf würfelt mit W6 und addiert eine 2 zum Resultat. Die Gesamt-Punktzahl kann der Held nach eigenem Ermessen auf seine Lebensenergie und seine Astralenergie verteilen. (Siehe auch »Stufenanstieg für Magiebegabte« auf Seite 41)



Talente und Talentwerte

Wie Ihnen bereits bekannt ist, wird über Erfolg und Mißerfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt, durch eine *Probe* entschieden. Soll zum Beispiel eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen. Er legt - so lehren es die Basis-Regeln - eine Kraftprobe ab. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist: Beim *Klettern* muß der Held beispielsweise über *Mut*, *Kraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt.

Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse - bzw. seine Unerfahrenheit - sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.a. bezeichnen wir als **Talente** (oder -seltener - auch als *Fertigkeiten*); das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: TaW). Ist sein Talentwert 1 oder größer, so verfügt er in diesem Talent über die entsprechende Anzahl an **Talentpunkten**.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und die Angabe, von welchen Eigenschaften es bestimmt ist (Beispiel: *Schleichen* - *Mut*, *Intuition*, *GEwandtheit*).

Die Tabelle auf Seite 14 zeigt Ihnen die unterschiedlichen Talentwerte, die jeder Heldentyp zu Spielbeginn besitzt.

Wenn Sie einen Blick auf diese Tabelle werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel zeigt deutlich an, ob der Held seine Jugend in der Khom-Wüste oder in der Stadt verbrachte, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen lebte.

So sollten Sie die TaW Ihres Heldentyps auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriss seiner Persönlichkeit. Diese Sehweise wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollengerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* bedeutet nicht nur, daß Ihr Held - spieltechnisch betrachtet - Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimm-Proben* hat, sondern auch, daß Sie beizeiten seine allgemeine Angst vor dem Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten. (Ihm diese Angst zu nehmen und ihm das Schwimmen beizubringen, wäre übrigens eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz unseres Spiels ausmacht.)

In diesem Buch bieten wir Ihnen eine Auswahl von Talenten, die in einfacher strukturierten Abenteuern für Rollenspielneulinge besonders oft benötigt werden - das komplette Talentsystem, das mehr als achtzig Fertigkeiten umfaßt, finden Sie in der Spielhilfe »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«.

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlich-geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Kehren wir zu unserem bergsteigenden Helden zurück: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent 'Klettern' besitzt), so kann er diese Punkte bei Bedarf von den Profec-Würfen abziehen.

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:

TaW Klettern:	6	GE: 13	KK: 11
Eigenschaften:	MU: 12	1	1
Der Spieler würfelt:	13		

Wenn der Held nicht über 6 Punkte im Talent Klettern verfügte, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten

Teilprobe (Mut-) gescheitert, aber so darf der Held 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mutprobe wird als 'gelingen' gewertet, und dem Helden verbleiben noch 5 Kletterpunkte. Die Probe auf Gewandtheit ist ohnehin gelungen, aber bei der Kraftprobe muß der Held noch einmal 3 Punkte abziehen. Damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird:

Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus).

Nicht zulässig ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ferner, zunächst

dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Dies hört sich zwar kompliziert und nach jeder Menge Würfelaufwand an, ist aber schnell gelernt und außerdem eine überaus spannende Komponente der Regeln. Wenn der Spieler mehrere farbige W20 besitzt, so kann er die 3 Teilproben gleichzeitig würfeln - dann muß er aber vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt, so muß er diesen - vorzugsweise aufgeteilt in Einzelportionen - zu den Würfeln der Probe addieren (und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll). Betrachten wir einen gescheiterten Betörungsversuch:

Die Werte des Helden:

TaW Betören: -5

Eigenschaften: IN: 12 CH: 10 CH: 10

Der Spieler würfelt: 10 9 10

Der Spieler muß insgesamt 5 Punkte zu seinen Würfelwürfen addieren. Bei der Probe auf Intuition kann der Spieler 2 TaW-Punkte loswerden und bei der ersten Charismaprobe einen weiteren Punkt, aber die zweite CH-Probe geht glatt auf. Der Spieler konnte 2 Punkte aus seinem negativen TaW nicht unterbringen: Die Betören-Probe gilt als gescheitert.

Dem Beispiel ist außerdem zu entnehmen, daß bei einigen Talenten zweimal auf dieselbe Eigenschaft 'geprobt' werden muß - nämlich immer dann, wenn ein Talent ganz besonders von einer bestimmten Eigenschaft geprägt ist.

Erschwerte und erleichterte Talentproben

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag belegt. (Weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden.) Genau wie bei den Eigenschaftsproben gilt auch hier: eine Plus-Probe ist eine erschwerte Probe, eine Minus-Probe eine erleichterte.

In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden *vor* dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen. Sie haben oben gesehen, wie Proben auf einen positiven und auch auf einen negativen Talentwert gewürfelt werden können. Es kommt also darauf an, den Zuschlag bzw. Abzug so einzurechnen, daß am Schluß wieder ein Talentwert steht, auf den die Probe abgelegt werden kann.

Dazu einige Beispiele:

Der Meister verlangt eine Kletter-Probe plus 4; der Held besitzt im Klettern den TaW 3. Er zieht den Zuschlag (+4) von seinem TaW (3) ab und erhält -1. Er versucht also, die Probe so zu bestehen, als wenn er einen TaW von -1 im Klettern hätte.

Der Meister verlangt eine Kletter-Probe plus 4; der Held besitzt im Klettern den TaW -3. Der Zuschlag führt dazu, daß der Spieler würfeln muß, als hätte sein Held den TaW -7.

Der Meister verlangt eine Koch-Probe -2 ; der Held besitzt im Kochen den TaW +3. Der Spieler addiert den negativen Zuschlag zu seinen 3 TaW-Punkten und kann also so würfeln, als hätte der Held einen TaW von 5.

Automatischer Erfolg und Mißerfolg

Zu den Regeln über Erfolg und Mißerfolg einer Talentprobe kommt hinzu, daß eine Doppel-20 (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine Doppel-1 immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden.

Als Spielleiter sollten Sie ebenfalls beachten, daß eine Talentprobe umso besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht hat. Ein Held kann maximal alle Talentpunkte übrigbehalten oder verbraucht haben. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. die *Schleichen-Probe* eines Helden mit der *Sinnenschärfe-Pmbe* einer Wache, oder bei einem Wettkampf, z.B. einem *Musizieren*-Wettstreit. Behalten in einem solchen Fall beide Kontrahenten gleich viel Talentpunkte übrig, muß geprüft werden, wer von beiden insgesamt besser gewürfelt hat.

Einige Anmerkungen

Auf den folgenden Seiten finden Sie zunächst die Tabelle der Talent-Grundwerte der in dieser Box vorgestellten Heldentypen, gefolgt von einer Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente.

Wie bereits weiter oben erwähnt, findet sich das komplette Talentsystem in der Box *»Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«*. Die hier vorgestellten Regeln behalten jedoch ihre Gültigkeit, und werden nur um wenige Zusätze und eine Vielzahl von Talenten erweitert.

In der Tabelle der Talentwerte stehen in der Spalte *Bürger* die Werte für einen Durchschnittsaventurier - durch einen Vergleich mit diesen Werten können Sie schnell ermitteln, wo der von Ihnen gewählte Heldentyp unter oder über dem Mittelmaß liegt. Außerdem können diese Angaben zum Erschaffen eines nicht in den Regeln beschriebenen Heldentyps dienen.

Wenn Sie in der Tabelle die TaW Ihres Heldentyps betrachten, sollten Sie bedenken, daß Sie bei Spielbeginn, also noch vor dem ersten Abenteuer, 15 Versuche zur Verfügung haben, um die Talentwerte Ihres Helden Ihren individuellen Wünschen anzupassen. Näheres hierzu können Sie im Kapitel *"Charaktererschaffung"* nachlesen.

TALENTE -			STARTWERTE						
TALENTE		ELF	KRIEGER	MAGIER	NOVADI	STREUNER	THORWALER	ZWERG	BÜRGER
Kampftechniken									
Raufen		2	—\$"—:	2	3	5	4	4	2
Äxte und Beile		-1	2	-5	0	1	4	4	-1
Dolche		3	2	2	2	4	1	-2	0
Scharfe Hieb Waffen		0	4	-4	4	1	3	2	-1
Schwerter	- * - - -	3	7	-4	1	1	1	2	-1
Speere und Stäbe		3	3	3	2	1	1	2	0
Stich Waffen		3	0	1	1	4	0	-2	-2
Stumpfe Hieb Waffen		1	2	0	2	2	3	3	1
Zweihänder		-3	4	-5	2	-3	2	4	-6
Schuß Waffen		4	3	-2	1	-2	-3	2	-2
Wurf Waffen		2	3	0	1	3	2	2	-2
Körperliche Talente									
Klettern	(MU/GE/KK)	2	1	1	0	3	3	4	1
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	3	3	0	—, - * -	—, - * - :>.	' , , 2	1	1
Reiten	(CH/GE/KK)	2	4	1	7	1	-1	-5	0
Schleichen	(MU/IN/GE)	3	0	0	0	4	-1	0	-1
Schwimmen	(MU/GE/KK)	2	2	0	-4	0	5	-5	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	3	3	2	4	1	4	5	0
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	3	4	0	0	4	-2	3	0
Tanzen	(CH/GE/GE)	4	0	-1	2	2	0	-4	1
Gesellschaft									
Betören	(IN/CH/CH)	3	0	0	1	4	0	-2	0
Feilschen	(MU/KL/CH)	-1	-1	1	' ~ "f- -	' ' • \$---"	' -2	0	1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-3	0	0	-2	7	-2	-4	1
Lügen	(MU/IN/CH)	3	0	3	3	5	-1	-2	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	-1	0	2	1	3	0	-3	1
Schätzen	(KL/IN/IN)	-2	0	1	2	3	0	5	1
Natur									
Fährtsensuchen	(KL/IN/GE)	3	-1	-5	1	-2	-4	0	-3
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	2	-3	-5	0	-2	-4	0	-4
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	3	-3	2	1	-2	-4	0	0
Tierkunde	(MU/KL/IN)	2	-2	-1	1	-2	-2	-3	-1
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	2	2	-4	3	-2	-1	0	-1
Wissenstalente									
Alchimie	(MU/KL/FF)	-5	-5	6	-3	-3	-4	2	-5
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	1	2	6	0	-1	1	1	-1
Rechnen	(KL/KL/IN)	2	2	5	2	1	2	4	1
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	2	0	6	-1	2	1	-2	0
Handwerk									
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	2	0	-2	-5	-2	6	-4	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	0	0	1	0	-2	0	1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	0	0	2	6	0	0	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	-1	2	0	2	-1	2	-1
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	3	3	2	2	3	2	3	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	4	0	-2	1	1	1	-1	0
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-3	0	0	0	4	0	3	0
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-2	-2	-2	0	5	-2	-2	-1
Intuitive Begabungen									
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	1	0	1	1	3	-3	2	0
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	1	2	0	2	3	3	-4	1
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	4	1	2	3	2	2	4	0

Die Talente der Helden

Kampftechniken u. Fernkampftechniken

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden. Eine Auflistung und Kurzbeschreibung dieser Talente finden Sie im Kapitel "Auf in den Kampf- die Kampfregeln" auf Seite 23 ff.

Körperliche Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Klettern (MU/GE/KK)

Eine *Kletterprobe* steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour unternimmt. (Sowohl das Überklettern einer Burgmauer als auch das Bezwingen einer Felsklippe sind schwierige Unternehmungen - das Besteigen eines Schänkentisches sollte ohne Probe gelingen.) Je nach Art und Höhe des zu überkletternen Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe. Ein Held mit starker *Höhenangst* legt entweder zusätzlich Höhenangst-Proben ab, oder aber seine Kletterproben werden mit Zuschlägen belegt. Die Höhenangst macht sich um so stärker bemerkbar, je höher hinauf die Kletterpartie führt.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)
Jeder kennt die Situationen, in denen dieses Talent zur Anwendung kommt: Ausrutscher auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment. In all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen.

Ein Held zum Beispiel, der aus einem Fenster im ersten Stock einem galoppierenden Reiter in den Nacken springen will (beliebte Übung im wilden aventurischen Westen) muß schon eine *Körperbeherrschungs-Probe* +10 erfolgreich ablegen. Für Sprünge aus großer Höhe sollte der Zuschlag das Doppelte der Höhe in Metern betragen.

Reiten (CH/GE/KK)

Man benötigt kein *Reif-Talent*, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel geführt wird. *Reitproben* werden vor allem dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich. Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Reiten (weil der Held die Hände frei haben

will) erfordern bereits Proben mit Zuschlägen, die bei ausgesprochenen Großtaten (Sprünge über 1,5 Meter Höhe oder mehr als 5 Meter Länge) drastisch ausfallen sollten.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichtalent*. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge auf die Proben von 3 Faktoren abhängig machen: Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden.

Eine *Schleich-Pmbe* kann mit einer erfolgreichen *Sinneschärfe-Probe* gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zum Vergleich von Talentproben auf Seite 15). *Schleich-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Schwimmen (MU/GE/KK)

*

Ein Held mit einem Talentwert von 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muß also keine *Schwimmpmbe* ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. *Schwimmproben* werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z. B. tauchen, einen Gefährten, eine sperrige Last befördern oder im Wasser kämpfen. Im letzten Fall sollte jede zweite Attacke des Helden mit einer *Schwimmprobe* kombiniert werden. Mißlingt die Probe, so gilt auch eine erfolgreiche Attacke als mißlungen. Bei dem Talent *Schwimmen* bat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können:

Die Bewegtheit des Wassers: Eine reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluß können bis zu 8 Punkte Zuschlag auf die Probe verursachen.

Die Rüstung des Helden: Jeder BE-Punkt bringt einen Zuschlagspunkt auf die Probe, bei BE5 oder mehr bedeutet eine gelungene Probe nur, daß es dem Helden gelungen ist, sich von seiner Rüstung zu befreien. Schwimmen ist in solchen Rüstungen unmöglich.

Welche Strecken ein Held schwimmend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe Seite 7).

}

Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)

Es gibt viele Spieler, die die Selbstkontrolle ihres Helden ungemein überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck der magischen

Apfeltorte verraten..." Hier mag es sinnvoll sein, daß der Held vermittle Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis auch wirklich zu hüten weiß.

Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher TaW kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort in Ohnmacht zu versinken) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein.

Zum anderen ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen, zum Beispiel nach einer faustdicken Lüge eines Gefährten vor dem Gardistenhauptmann ein Lachen zu unterdrücken. In einigen Situationen ist es jedoch angebrachter, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn* zu prüfen.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe mißlingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig (»...soll ich lieber unter den Stuhl... oder in den Schrank... oder doch auf den Leuchter...?«).

In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet (das Imman-Spielfeld von Havena), braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten.

Talentproben auf *Sich Verstecken* können vom Meister nach



Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der Vergleich mit einer *Sinnenschärfe-Probe* ist möglich.

Tanzen (CH/GE/GE)

Gelungene Tanzproben können nicht nur an manchem Fürstenhof, sondern auch bei einem Elfen- oder Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann.

Gesellschaftstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Betören (IN/CH/CH)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, daß das »Opfer« der Betörung dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei Betörungsversuchen auf ausgesprochen »harte Nüsse« beiderlei Geschlechts kann der Meister die Probe mit Zuschlägen versehen.

Feilschen (MU/KL/CH)

Neben anderen gehört auch das Feilschen zu den Talenten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall läßt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln. Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine *Feilschen-Probe* gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen - je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +1 = 5%, +2 = 10%, +3 = 15% usw. Beim Scheitern der Probe verlangt der Verkäufer wieder den alten Preis oder zieht ihn sogar noch an!

Gassenwissen (KL/IN/CH)

Das ausgeprägteste Talent der Streuner, es ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Lügen (MU/IN/CH)

Eigentlich sollte man denken, daß jeder Held dieses Talent besitzt, doch es gibt einige Typen, die so gründlich zur Ehrlichkeit erzogen wurden, daß sie auch dann Probleme mit

dem Lügen haben, wenn es um ihr Leben geht.

: *Zur Beachtung*: Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen.

Eine gelungene Probe auf Lügen kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten. Lügen-Proben können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge läßt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche *Menschenkenntnis-Probe* entlarven.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Reiseführers kann so überprüft werden oder die Ehrlichkeit eines Roßhändlers. Menschenkenntnis-Proben werden nicht vom Spieler selbst, sondern vom Meister *verdeckt* ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst. Um zu verhindern, daß der Held mit Hilfe einer einfachen Menschenkenntnis-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteurers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen. Dieser Zuschlag sollte normalerweise der Stufe der Meisterperson entsprechen.

Schätzen (KL/IN/IN)

Wenn man in Aventurien einen kleinen Ring mit einem blauen Stein oder ein silbernes Vögelchen findet, kann man nicht darauf hoffen, daß an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen Schätzprobe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine Schätzprobe den wahren Wert einer überbewerteten Ware zu erkennen. Sc/zätfproben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Naturtalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Fährtsensuchen (KL/IN/GE)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch eine Probe auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +20 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben.

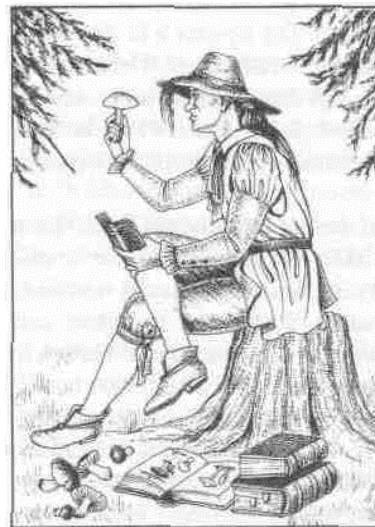
Fallenstellen (KL/FF/KK)

Das Talent umfaßt das Konstruieren, geschickte Plazieren und Tarnen einer Wildfalle. Eine gelungene Probe bedeutet, daß ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob

tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, ist natürlich von der Umgebung abhängig - dies kann der Meister z.B. durch einen Würfelwurf entscheiden. Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können. Das Anlegen von komplizierten mechanischen Fallen in Gebäuden ist mit diesem Talent jedoch nicht möglich. Das Entdecken von Wildfallen wird über entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt-Proben* geregelt.

➤"-

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)



Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muß, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heiltinkturen zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen

3 Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine verpatzte Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, daß man die Pflanze nicht findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Bräu-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Tierkunde (MU/KL/IN)

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

Wildnisleben (IN/FF/GE)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefaßt, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei

einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt. *hat.Wildnisleben-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wissenstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte gesteigert werden.

Alchimie (MU/KL/FF)

Dieses Talent regelt die Herstellung »normaler« Chemikalien und wundertätiger Mittel (näheres hierzu finden Sie in der *Enzyklopaedia Aventurica*). Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchimistische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muß der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten kommen.

Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann natürlich mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel oder aber einen Urknall, der ein halbes Stadtviertel in Schutt und Asche legt. Der Meister sollte so fair sein, seinen Helden in etwa anzudeuten, was eine gescheiterte Probe für sie bedeuten könnte. Talentproben in *Alchimie* können auch zur Analyse unbekannter Mixturen dienen, aber auch auf diesem Gebiet kann ein Irrtum verhängnisvolle Folgen haben. Helden, die sich besonders für die Alchimie interessieren, müssen auch ihre Talente *Rechnen*, *Schreiben* und *Lesen* pflegen: Beträgt in diesen Talenten der TaW nicht mindestens 4, so darf der Held überhaupt keine *Alchimie-Proben* ablegen.

Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 (oder darunter) bedeutet, daß der Held nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, kurze Sätze abzulesen und niederzuschreiben. Bei 3 beginnt dann schon die fast normale Beherrschung dieser Fähigkeit. Dennoch ist auch dieses Talent bis zur Vollen- dung (TaW 18) steigerbar; bleibt nur die Frage, wie oft ein Blitzleser (1000 Buchstaben in 10 Sekunden) oder ein Kalligraph in einem Rollenspiel seine erstaunliche Begabung voll ausschöpfen kann.

Viele andere Talente (so z.B. die *Alchimie*) erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann.

Rechnen (KL/KL/IN)

Ähnlich wie beim Lesen und Schreiben wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW unter 0 kann nicht rechnen - er unterscheidet aber zwischen viel und wenig bzw. zwischen mehr oder

weniger. Helden mit TaW 0-2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt die Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf dem Gebiet der Alchimie. Wer mag, kann auch den TaW Rechnen auf 18 (vielmajubeltes Rechengenie) steigern.

Sprachen kennen (KL/IN/CH)

Wir gehen davon aus, daß jeder Held Garethi, die Sprache des Mittelreiches, einigermaßen beherrscht - und natürlich seine eigene, falls er einer speziellen Sprachgemeinschaft (Novadis, Thorwaler) angehört (d.h.: die eigene Sprache auf dem Maximalwert, Garethi auf 2 oder 3). Für Talentpunkte über dem TaW 0 kommt für den Helden die Möglichkeit hinzu, eine weitere Sprache verstehen und sprechen zu können. Der Held kann eine oder mehrere der Sprachen auf der folgenden Liste auswählen. Hier finden Sie, wie viele Talentpunkte es kostet, eine Sprache perfekt zu beherrschen. Es ist jedoch auch möglich, nur die Grundzüge einer Sprache zu erlernen (also weniger Punkte zu investieren). Nur wer eine Sprache mindestens einen Punkt unter dem Maximalwert beherrscht, kann sich auch schriftlich in ihr ausdrücken - wenn diese Sprache überhaupt eine eigene Schrift kennt.

Die bekanntesten aventurischen Sprachen sind:

Garethi (Sprache des Mitterreichs): 4

Isdira (Elfish): 5

Rogolan (Zwergisch): 3 "• " ^ v » . :

Tulamidisch (No vadic): 4 ~ ^ ~ " • - < < < < > " • ^ - T . - • • i ; c * - * ?

Thorwalsch: 4

Nivesisch: 6

Mohisch: 2 - . - * _ _ • • • ' u > ; ; i • - • • • • • •

Orkisch, Ogrisch: 1

Goblinisch: 1,

Trollisch: 3

Echsisch: 6 : 4 ^

Ab einem TaW von 11 sind für einen Helden alle Sprachen um 1 Punkt leichter zu erlernen - dies gilt auch für die Sprachen, die der Held bereits beherrscht.

Das Erlernen einer Sprache kostet weiterhin jedoch mindestens 1 Talentpunkt.

Handwerkliche Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Boote Fahren (FF/GE/KK)

Alle Talente, die zur Fortbewegung eines kleinen Wasserfahrzeuges dienen - Rudern, Segeln, Paddeln, Staken - sind hier zusammengefaßt. Der Meister sollte es den Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern - irgendwie wird der Held schon ans andere Ufer gelangen. Segeln, Wildwasserfahrten und ähnliche Aktionen sind nur per gelungener Probe möglich.

Fahr/eugLenken(IN/CH/FF)

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z. B. eine vierspännige Kutsche einigermaßen auf der Straße zu halten, muß eine Probe +4 gelingen, ein von einem geduldigen Ochsen gezogener Bauernkarren fährt sich da schon bedeutend leichter (Probe -6). Verschärfte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: Im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder eine Quadriga über unebenes Terrain in eine Schlacht lenken.

Falschspiel (MU/CH/FF)

Ein solides Falschspiel-Talent kann im Spiel unterschiedlich eingesetzt werden:

1. Der Held will rasch Geld verdienen. Er geht in eine Schenke, würfelt eine Falschspielprobe und kassiert - wenn er Erfolg hat - seinen Gewinn, dessen Höhe mit dem Meister abgestimmt werden muß.

2. Der Meister veranstaltet ein echtes Würfel- oder Kartenspiel, an dem der Falschspieler teilnimmt. Der Held kann nun Kartenblätter oder Würfelergebnisse deutlich zu seinen Gunsten verändern, muß aber für eine solche Veränderung jeweils eine *Falschspielprobe* ablegen.

Das Scheitern einer Probe kann den Helden natürlich in arge Bedrängnis bringen (Notorische Falschspieler genießen in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung).

In Kombination mit einer *Sinnenschärfe-Probe* kann ein hohes Falschspiel-Talent natürlich auch dazu dienen, eventuelle Mogeleyen zu enttarnen. (Aber auch hier ist Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung Grund genug für eine Duellforderung.)

»Ist dies ein Glücksspiel?« -

»Nicht so, wie ich es spiele!«

(W. C. Felder, ein Streuner aus dem Westen)

Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)

Eine gelungene Probe auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, daß das Gift richtig identifiziert wurde. Der Meister benennt die Art des Giftes und teilt mit, wie die Vergiftung zu behandeln ist, möglicherweise muß der Heiler zunächst bestimmte Kräuter oder andere Zutaten beschaffen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Heiler eine zweite Probe ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der *Stufe* des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt, der Heiler kann nun durch weitere gelungene Proben dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben - entweder für jede gelungene Probe 1 Punkt oder - falls die Zeit drängt - so viele LP, wie der selbst auferlegte Zuschlag auf die Talentprobe beträgt, er kann also mit einer Probe+5 5 LP auf einmal kurieren. Das Scheitern einer Probe hat unterschiedliche Folgen:

1. Probe (Identifizierung): Es kommt zu keiner Heilung

2. Probe (Stoppen der Giftwirkung): Es kommt zu keiner Heilung

Anschließende Proben (Heilung): Die Heilung bricht ab, der Vergiftete erleidet 3 SP zusätzlich.

Zum Ablegen der ersten Probe wird eine Spielrunde benötigt, das Ablegen der zweiten Probe dauert mindestens 4 SR, jede der anderen Heilungsproben dauert 4 Spielrunden.

Heilkunde, Wunden(KL/CH/FF)

si a^fi^M

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Wunde dient und das Ausbrechen von *Wundfieber* verhindert, und anschließend eine Heilprobe. Wieder erhält der Kranke so viele LP zurück, wie der Punktüberschuß aus der Heilprobe beträgt (siehe *Heilkunde, Krankheiten*). Diese LP gelten zusätzlich zu den LP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt.

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit (1-15 auf dem W20) an *Wundfieber*. Beim Scheitern der zweiten Heilprobe wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen, und der Verletzte erleidet 3 zusätzliche Schadenspunkte.

Die erste Probe dauert 4 Spielnunden, die zweite Probe dauert 1 Tag.

Bei der Beschreibung der Heilkunde-Talente ist von der *Dauer* einer Probe die Rede. *Dauer* bedeutet in dem Zusammenhang nicht unbedingt, daß der Held tatsächlich z. B. 4 Stunden lang nichts anderes zu tun haben darf als zu heilen. Am Patienten aber dürfen in dieser Frist keine anderen Heilversuche - auch nicht von anderen Personen - unternommen werden.

Alle Lebenspunkte, die durch ein Heilkunde-Talent zurückgewonnen werden, stehen dem Patienten erst nach einer gewissen Ruhezeit zur Verfügung, will heißen, sie werden zur nächtlichen Regeneration hinzugezählt.

Musizieren (KL/IN/FF)

Zwar kann auch dieses Talent real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, daß der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann.

Eine gelungene *Musizierprobe* kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel treiben, aber auch schon einmal einen aufgebrachten Troll besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Er benötigt einen TaW von 4, um ein Instrument einigermaßen spielen zu können, bemerkenswerte Darbietungen sind erst ab TaW 7 möglich.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)

Die Grundlage des Diebeshandwerks. Um ein Schloß ohne den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o.a.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser-Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen zu versehen sind. Mißlingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, daß der

Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloß abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können.

Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, daß der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anrenpelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter...

Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, daß sein spezieller Diebestrick besonders erfolversprechend ist.

Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden.

Intuitive Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden.

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)

Bei einer gelungenen Talentprobe muß der Meister dem Helden mitteilen, daß er eine Gefahr zu spüren glaubt. Die Art der Gefahr wird dadurch nicht enthüllt; und es ist auch möglich, daß die gefährliche Situation ohne Zutun des Helden wieder vergeht. Proben auf Gefahreninstinkt können vom Spieler auf Wunsch abgelegt, aber auch vom Meister angeordnet werden. Helden mit einem Talentwert von mindestens 10 sollten vom Meister auch ohne Probe auf außerordentliche Gefahren aufmerksam gemacht werden. Der Gefahreninstinkt regt sich nur, wenn die Gefahr unmittelbar bevorsteht, der Instinkt ermöglicht also keinen Ausblick in die fernere Zukunft.

Glücksspiel (MU/IN/IN)

Das Glücksspieltalent kann im Spiel ähnlich genutzt werden

wie das *Falschspiel*, aber seine mißlungene Probe bedeutet keine Gefahr für Leib und Leben. Eine gelungene Probe kann dementsprechend auch keine so hohen Vorteile wie erfolgreiches Falschspiel bringen: Der Gewinn bei einer Glücksspiel-Probe fällt deutlich niedriger aus. Falls der Meister ein echtes Spiel veranstaltet, kann der Held nach gelungener Glücksspielprobe möglicherweise einen Wurf wiederholen oder eine einzelne Karte austauschen.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf *Sinnenschärfe* abhängig machen.

Proben, die sich nicht auf den Gesichtssinn oder das Gehör beziehen (also das Ertasten filigraner Gravuren oder daserspüren feiner Gerüche), werden auf die Eigenschaften KL, IN und FF, anstatt auf KL und zweimal IN gewürfelt.

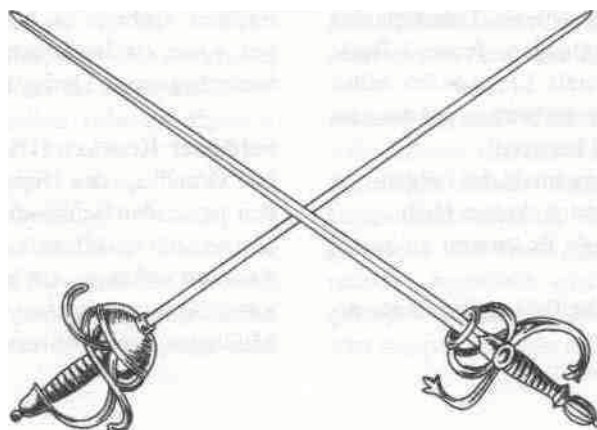
Mißlungene Proben bedeuten entweder, daß der Held nichts wahrnimmt oder daß er einer Täuschung unterliegt.

Sinnenschärfe-Proben sollten vom Meister stets verdeckt gewürfelt werden.

Anmerkung:

Das Auswürfeln einer Talentprobe sollte nie dazu führen, daß die Spieler darauf verzichten, die Aktionen, die der Held ausführt, genau zu beschreiben. Also nicht einfach: »Ich mach' 'ne Gefahreninstinkt-Probe«, sondern: »Ich halte den Atem an und konzentriere mich ganz auf meine Umgebung - spüre ich eine Gefahr?« oder: »Ich knie mich auf den Boden und sehe mir den Hufabdruck sehr genau an - vielleicht kann ich an der Wassermenge, die sich in der Vertiefung gesammelt hat, feststellen, wie alt die Spur ist.« Wo immer möglich, kann der Meister eine gute Beschreibung einer Aktion damit honorieren, daß er die Probe erleichtert oder ganz auf sie verzichtet.

Auch sollten die Spieler nie vergessen, daß es in Aventurien, der Welt der Helden, keine Talentpunkte und keine Proben gibt. Ein aventurischer Held könnte also niemals sagen (wie es Spieler leider immer wieder tun): »Laß Alik da 'raufkraxeln, der hat Klettern 11...«



Auf in den Kampf!

Im *Regelbuch I* haben Sie bereits einen Einblick in die Regeln gewonnen, nach denen ein DSA-Kampf abläuft. Diese Standard-Kampfbregeln sind eigentlich alles, was Sie für einen packenden Zweikampf benötigen.

Die Standard-Kampfbregeln

Rufen wir uns noch einmal in Erinnerung: Die Kämpfer verfügen jeweils über einen *Angriffswert* und einen *Paradewert*, sie halten Waffen in den Händen, die eine bestimmte Anzahl von *Trefferpunkten* anrichten, und sind in Rüstungen gekleidet, die einen *Rüstungsschutz-Wert* besitzen. In einer *Kampfunde* kann jeder der Kontrahenten genau einmal angreifen und einmal parieren. Gelingt die Attacke (würfelt der Spieler mit dem W20 einen Wert kleiner oder gleich dem Angriffswert seines Helden), so muß der Gegner parieren (dem Spieler muß ein Wurf kleiner oder gleich dem Paradewert des Helden gelingen). Mißlingt die Attacke, oder gelingen Attacke und Parade, so wechselt das Schlagrecht und der vormalige Angreifer wird zum Verteidiger. Gelingt jedoch die Attacke und mißlingt die Parade, so hat der Angreifer einen *Treffer* gelandet: Der Spieler würfelt aus, wie viele Trefferpunkte sein Schlag anrichtet; der Spieler des Verteidigers zieht von diesem Wert den Rüstungsschutz seines Helden ab und subtrahiert die restliche Punktzahl (die *Schadenspunkte*) von der *Lebensenergie* seines Helden. Auch jetzt wechselt das Schlagrecht, und der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis einer der beiden Kontrahenten kampfunfähig wird, weil seine Lebensenergie unter einen bestimmten Wert gefallen ist, oder bis ein Kämpfer aufgibt.

Die erweiterten Kampfbregeln

So weit, so gut. Ein Kampf nach den Standard-Regeln ist (auch bei einer größeren Anzahl von Kontrahenten) schnell abgewickelt und trotzdem spannend. Aber es ist halt eben "Hausmannskost", und schon bald stellt sich die Frage nach ein paar Gewürzen für den Eintopf.

Voilà! Dem Wunsch sei hiermit genüge getan. Auf den folgenden Seiten finden Sie die *Erweiterten Kampfbregeln*, mit denen Sie einem Waffengang mehr Würze verleihen und die besonderen Eigenschaften Ihrer Helden besser ins Spiel bringen können. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß Sie das Talentsystem verwenden, was wir Ihnen jedoch dringend ans Herz legen möchten.

Auch diese Kampfbregeln lassen sich natürlich noch weiter verfeinern: Das sehr komplexe Kampfsystem für Fortgeschrittene finden Sie in der Box »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab« - komplett mit allen Feinheiten wie »Finten«, dem »Kampf zu Pferd«, ausgefallenen Waffen und vielen anderen Details mehr.

Einige (notwendige) Anmerkungen

Bevor wir uns jetzt ins Getümmel werfen, noch einige Anmerkungen zum DSA-Kampfsystem. (Eilige Leser mögen diesen Abschnitt überspringen.)

Die Entwicklung eines Kampfsystems für ein Fantasy-Rollenspiel ist ein schwieriger Balanceakt für die Autoren: Es müssen solche Faktoren wie Realismus, Spannung und nicht zuletzt Spielfreude in Betracht gezogen und ausgewogen eingebracht werden. Die Vorlieben und Interessen der Spielerinnen und Spieler sind nun einmal verschieden, und was der einen Heidenspaß bereitet, mag dem anderen eine öde Würfelorgie sein.

Die erste Frage stellt sich bereits, wenn wir sagen, daß wir einen "echten Schwertkampf" simulieren wollen: Zum einen sind uns kaum Berichte darüber überliefert, wie ein solcher Kampf ausgesehen hat, zum anderen ging es den Kontrahenten dabei um ihr echtes und unersetzliches Leben, so daß sie sicherlich versucht haben, so vorsichtig wie möglich zu agieren und jede schwere Verletzung zu vermeiden. Bei einem solchen Kampf wollen wir aber weder anwesend sein, noch ihn in Spielregeln fassen.

Wir orientieren uns vielmehr an Ritter- und Mantel- und Degen-Filmen, an Romanen und Comics, in denen die Helden auch wirklich "heldenhaft" agieren und daher rasante und sehenswerte Kämpfe ausfechten können, elegante Klingentänze und halsbrecherische Akrobatik. Diese Kämpfe haben bei der Entwicklung des DSA-Kampfsystems Pate gestanden. Fantasy-Rollenspiel ist schließlich ein Spiel mit der Phantasie und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde.

So weit zum Thema Realismus. Aus diesem Grund verzichtet DS A weitgehend auf lange Tabellenreihen über Standort, Waffenlänge, Luftfeuchtigkeit und Haarfarbe des Helden, aus denen man bereits nach wenigen Minuten Blättern feststellen kann, daß ein Hieb den Kontrahenten um Haarsbreite verfehlt hat. Wir sparen uns ebenfalls ein sogenanntes "Zonen-" oder "Trefferlokalisierungssystem", mit dem man feststellen kann, ob ein Rapier die Niere oder nur den Oberschenkel durchbohrt hat. Zum einen ist es zweifelhaft, ob ein solches System wirklich realistisch ist - und zum anderen ist zu fragen, ob wir einen solchen Realismus, der mit abgeschlagenen Gliedmaßen und aufgeschlitzten Bäuchen einhergeht, wirklich benötigen, oder ihn lieber den Splatter-Filmen oder der grausamen Wirklichkeit überlassen sollen. Wie Sie sicherlich feststellen werden, spart das DSA-Kampfsystem trotz allem nicht an Elementen, die den "fantastischen Realismus" ins Spiel bringen und damit Ihren Helden ein unverwechselbares Profil - auch im Kampf - geben. Wir hoffen, daß unsere Regelvorschläge Ihren Gefallen finden und Ihnen über viele Abende Spannung und Spielspaß bereiten, wenn in finsternen Gängen oder im nebelverhangenen Wald die Klingen aufeinanderklirren...

Die erweiterten Kampfregeln

Die im folgenden vorgestellten Kampfregeln sind weitestgehend modular, will heißen: in einer Art Baukastensystem, zusammengestellt.

Sie benötigen nur wenige Grundregeln, um einen Kampf ausfechten zu können; alle anderen Regeln sind mit dem Zusatz *Optional* versehen.

Sie sollten sich in Ihrer Runde absprechen, welche der optionalen Regeln Sie übernehmen und welche Sie lieber weglassen wollen. Ein Kampfsystem ist zwar ein wichtiger, aber nicht der wichtigste Teil des Spiels, so daß Sie hier die Mischung zusammenstellen können, die Ihrer Spielgruppe am meisten zusagt.

Basiswerte und Kampftechnik-Talente

Festlegung des Attacke- und Parade-Basiswertes

Berechnen Sie den **Attacke-Basiswert** Ihres Helden zunächst gemäß folgender Formel: $(MU+GE+KK)/5$, wobei echt gerundet wird, das heißt, ein Wert von 7,4 entspricht einem Basiswert von 7, eine 7,6 einem Attacke-Basiswert von 8.

Ein Held mit den Werten MU13, GE 15 und KK14 hätte also einen Attacke-Basiswert von 8 ($13+14+15=42$; $42/5=8,4$; 8,4 wird abgerundet zu 8).

Der **Parade-Basiswert** errechnet sich mit $(IN+GE+KK)/5$, wobei ebenfalls echt gerundet wird.

Hat unser Held eine Intuition von 11, so beträgt sein Parade-Grundwert also ebenfalls 8 ($11+15+14=40$; 40 geteilt durch 5 ergibt 8).

Zu diesen Basiswerten addieren Sie die Talentpunkte in dem entsprechenden Kampftechnik-Talent, wobei Sie frei entscheiden können, ob Sie die Attacke oder die Parade bevorzugen wollen.

Unser Kämpfer mit einem AT- und PA-Basiswert von jeweils 8 und einem Stichwaffen-Talent von 7 könnte also AT 13 und PA 10 haben oder AT 12 und PA 11.

Eine einmal getroffene Entscheidung gilt jedoch für jeden Kampf - Sie können sich also nicht von einem zum anderen Gefecht umentscheiden.

Der endgültige Wert von AT und PA ermittelt sich schließlich noch durch die Behinderung durch Rüstung (siehe S. 27) und den Einsatz des Waffenvergleichswertes (Seite 26).

Steigerung von Attacke- und Paradowert

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zuegwin an Erfahrung (der Aufstieg auf der Stufenleiter) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen.

In unserem oben genannten Beispiel hatte ein Held die Werte MU 13, GE 15 und KK 14 und das Talent Stichwaffen auf dem Wert 7, was in AT 12 und PA 11 resultierte. Wenn er die nächste Stufe erreicht und seine Gewandtheit um einen weiteren Punkt steigern kann, erhöht sich sein Attacke-Grundwert auf 9. (Erklärung: $13+16+14=43$; $43/5=8,6$; aufgerundet 9). Gelingt es ihm ebenfalls noch, seinen Talentwert in Stichwaffen von 7 auf 8 zu steigern, so besitzt er auf der neuen Stufe jetzt ATM, PA 11 oder AT 13, PA 12, je nachdem, ob er seinen Angriffs- oder seinen Verteidigungsfähigkeiten den Vorzug gibt.



Die Kampftechnik-Talente

Wie Sie bereits bei der Vorstellung der Talente gelesen haben, werden in diesen Fertigkeiten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen dienen die bei den Talenten genannten Basiseigenschaften zur Festlegung des Grundattacke/Grundparadewertes und der Grundfertigkeit im Umgang mit Schuß- und Wurf Waffen. Der Talentwert wird zu diesen Grundwerten addiert, wobei Sie die verfügbaren Talentpunkte frei auf AT und PA verteilen können. Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und ihre Auswirkungen finden Sie auf der folgenden Seite. Die Talente sind im einzelnen:

Waffenlose Kampftechniken

Raufen

In diesem Talent sind all jene Aktionen untergebracht, die ein aventurischer Held zum Bestehen einer zünftigen Kneipenschlägerei benötigt: Schlagen, Treten und die Abwehr derartiger Angriffe. Schlagen bedeutet nichts anderes als das Anbringen von mehr oder weniger gezielten Hieben - seien sie nun mit der flachen Hand oder der geballten Faust geführt. Jedoch auch andere Angriffe mit der oberen Körperhälfte - insbesondere Kopfstöße - werden über dieses Talent geregelt. Treten erklärt sich von selbst. Tritte, Kniestöße und auch Fußangeln fallen unter diesen Angriffsstil. Die Abwehr (Parade) solcher rüpelhafter Attacken erfolgt durch Auspendeln und Blockieren.

Neben dem Raufen gibt es noch weitere waffenlose Kampftechniken wie *Boxen*, *Ring* oder das gefährliche *Hruruzat* der Bewohner der südlichen Regenwälder. All diese Techniken, wie auch weitere bewaffnete Kampftechniken (die Sie im folgenden finden), werden in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** näher beschrieben.

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile

Genau wie bei den Scharfen Hieb Waffen entsteht der Schaden hier durch die Wucht der meist sehr schweren Waffen. Diese schlecht ausbalancierten, aber sehr gefährlichen Waffen werden mit Vorliebe vom Volk der Zwerge und von den Thorwalera benutzt.

Messer und Dolche

Messer und Dolche sind die verbreitetsten aventurischen Waffen, die von fast jedermann geführt werden können. Beim Umgang mit Dolchen kommt es allein auf gezielte Stiche an, große Körperkraft ist zu ihrer Führung nicht vonnöten. In diese Kategorie fallen alle Stich Waffen, die nicht mehr als einen halben Schritt lang sind.

Scharfe Hieb Waffen

^

Diese Waffen besitzen an einer Seite der Klinge eine scharfe Schneide. Diese ist meist noch gebogen, um den Schaden zu vergrößern, der aus dem Zusammenwirken von wuchtiger Hieb- und Schneid Wirkung entsteht. Typische Scharfe Hieb Waffen sind Säbel, Khunchomer und Krummschwerter. ,

Schwerter

f

Einhandschwerter sind die klassischen aventurischen Fecht Waffen. Mit ihnen ist im Kampf "Hauen und Stechen" möglich, wenn sie auch schwerer sind als die eleganten Degen. Einige Säbel können wie Schwerter geführt werden, viele Zweihandschwerter fallen dagegen schon eher in die Kategorie "Hieb Waffen".

Speere und Stäbe

Unter Speeren verstehen wir in erster Linie solche Waffen, die an einem langen Holzstiel eine Spitze tragen. Mit ihnen kann recht gut - vor allem auch gegen Tiere - pariert werden. Der Einsatz des Stiels als Paradewaffe bringt diesen Waffen oft einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. In diese Gruppe gehören neben den klassischen Speeren auch Kampf- und Magierstäbe.

Stich Waffen

In diese Kategorie fallen Waffen mit besonders dünner Klinge und schlank ausgeführter Spitze. Der Schaden, den diese Waffen erzeugen, entsteht teilweise durch gezielte peitschenscharfe Hiebe, in erster Linie jedoch durch zielgenaue Stöße. Als Stich Waffen gelten alle Degen, Rapiere und Floretts.

Stumpfe Hieb Waffen

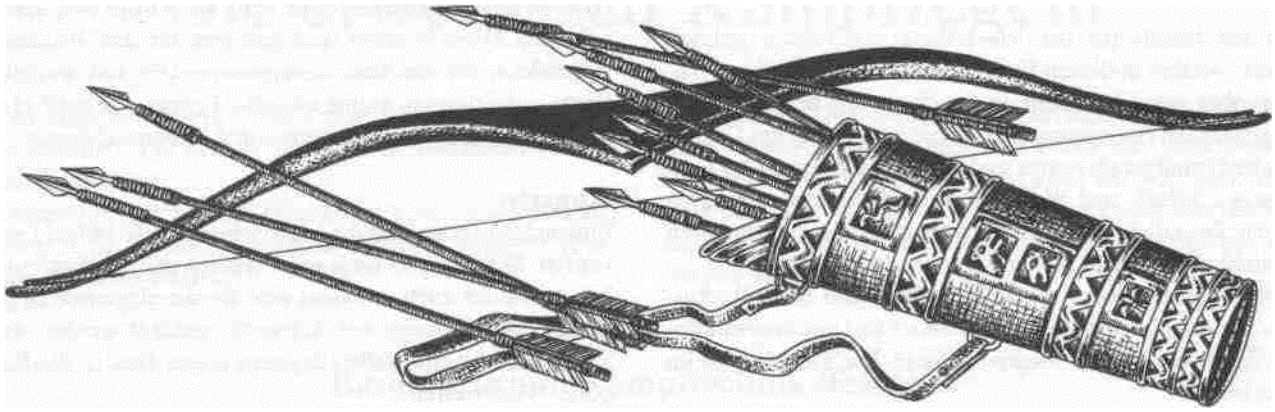
Stumpfe Hieb Waffen besitzen keine Schneidklinge. Sie erzeugen Schaden allein durch ihre Auftreffwucht. Sie sind häufig recht schwer, gelegentlich auch mit Domen versehen, um Rüstungen zu beschädigen. In diese Gruppe fallen alle Keulen, Hämmer und Streitkolben, aber auch Stuhlbeine und improvisierte Knüppel.

Zweihänder

Hierunter verstehen wir eine besondere Kategorie von Waffen, in die in erster Linie verschiedene Zweihandschwerter fallen. Die Kampftechnik ist stark von der Handhabung der Einhand Waffen unterschieden. So müssen zum Beispiel das Umgreifen, das Parieren mit dem Knauf oder der schnelle Handwechsel lange geübt werden, bis man die Waffe beherrscht.

Fernkampftechniken

Zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes gilt folgende Regel: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet. Zu diesem Grundwert



addieren Sie Ihren jeweiligen Talentwert in Schuß- oder Wurfaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen "auf die Probe gestellt" wird.

Wenn unser Held aus den vorangegangenen Beispielen eine FF von 12 hat, so beträgt sein Fernkampf-Grundwert 9 ($11+12+14=37$; $37/4=9,25$, abgerundet zu 9).

Schußaffen

Schußaffen erfordern eine ruhige Hand. Ihre Reichweite erlangen sie aus der Spannung eines Bogens oder einer Armbrust aus verschiedenen Materialien. In Aventurien gibt es eine Vielzahl von Bogen- und Armbrusttypen, die Spanne erstreckt sich von den Kurzbögen der Amazonen bis zu den fest montierten Armbrüsten auf Schiffen oder Wehrtürmen, wobei mit dem Bogen zielgenauere Schüsse möglich sind, die Armbrust sich dagegen auch von ungeübteren Schützen wirkungsvoll einsetzen läßt.

Wurfaffen

Alle Wurfaffen erfordern nur eine Hand zur Bedienung. Ihre Reichweite ist meist geringer als die der Schußaffen. Dafür lassen sich viele Wurfaffen auch im Nahkampf verwenden. Zu den Wurfaffen zählen sowohl Wurfmesser und -dolche als auch Speere und Wurfaxte.

Die Initiative

Der Kämpfer mit dem höheren MUT-Wert hat das Recht, den Kampf zu eröffnen, er kann aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. Verzichten beide auf die Kampferöffnung, so streben sie offenbar eine friedliche Lösung an: Es kommt zu keinem Gefecht.

Im Spiel wird die Initiative-Regel nur selten benötigt, da zumeist aus der allgemeinen Situation ersichtlich ist, wer zuerst zum Angriff ansetzt. Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten wird gewöhnlich die Seite den Kampf eröffnen, die in der Überzahl ist. Bei einem Überfall oder einer ähnlichen Aktion entscheidet eine Probe auf Intuition oder Gewandtheit, ob der Überfallene in der Lage ist, sofort zu parieren,

m -- " ... - . ; -- , .. : - : ^ — , - . : .

oder ob der Angreifer einen oder gar mehrere unparierte Attacken landen kann.

Ermittlung der tatsächlichen Kampfwerte - Der Waffenvergleich

Bevor es jetzt zum eigentlichen Kampf kommt, müssen Sie noch einmal kurz rechnen, um die endgültigen Kampfwerte zu bestimmen. Zu diesem Zweck finden Sie bei jeder Waffe einen **Waffenvergleichs wert** (WV), der angibt, wie gut man mit dieser Waffe angreifen und parieren kann. Der Wert vor dem Schrägstrich (die Attacke-Fähigkeit, AF) gibt an, wie wirkungsvoll man mit dieser Waffe attackieren kann, der Wert hinter dem Schrägstrich (die Parade-Fähigkeit, PF) zeigt, wie gut man mit dieser Waffe gegnerische Schläge abwehren kann. Für beide Werte gilt: je höher, desto besser!

Wenn sich nun zwei Kämpfer gegenüberstehen, dann rechnen Sie die tatsächlichen AT- und PA-Werte beider Kontrahenten aus, indem Sie die beiden WV-Werte (AF und PF) über Kreuz miteinander vergleichen (also jeweils die AT-Fähigkeit der einen Waffe mit der PA-Fähigkeit der anderen Waffe). Sie erhalten dann zwei Differenzen, die Sie jeweils dem Kämpfer mit der schlechteren AF oder PF der Waffe vom AT- oder PA-Wert abziehen. Klingt kompliziert, ist es aber nicht, wie die folgenden Beispiele zeigen sollen:

Beispiel 1: Alrik führt ein Schwert (WV: 7/17), Mara ist nur mit einem Dolch (WV: 2/1) bewaffnet. Wenn Sie jetzt kreuzweise die AT-Fähigkeit (AF) des Schwerts (7) mit der PA-Fähigkeit (PF) des Dolches (1) vergleichen, erhalten Sie die Differenz 6. Diese Zahl ziehen Sie vom PA-Wert Maras ab, da ihr Dolch eine niedrigere PF hat als die AF von Alriks Schwert beträgt. Vergleichen Sie jetzt die AF des Dolches (2) mit der PF des Schwertes (17). Sie erhalten die Differenz 15, die Sie nun von Maras AT-Wert abziehen, da auch die AF ihres Dolches schlechter ist als die PF von Alriks Schwert. Während Alrik also ohne Einbußen kämpft, muß Mara 5 Punkte von ihrem Attackewert und 6 Punkte von ihrem Paradowert abziehen.

Wenn Alrik in der Kampffertigkeit Schwerter AT: 12 und PA: 11 hat, dann ändert sich für ihn im Kampf gegen Mara daran nichts. Mara dagegen (AT: 13 und P A: 12 in Messer und Dolche) muß mit den Werten AT: 8 und PA: 6 kämpfen - eine denkbar ungünstige Ausgangssituation. Beispiel 2: Swanja (AT: 13: und PA: 9 in Äxte und Beile) führt eine Barbarenstreitaxt (WV: 10/2) und Tiro (AT: 12, PA: 12 in Stichwaffen) ein Rapier (WV: 7/6). Der kreuzweise Vergleich der Werte ergibt die Differenzen 4 (AF10 der Orknase minus PF6 des Rapiers) und 5 (AF 7 des Rapiers minus PF 2 der Orknase). Diese Differenzen werden nun sowohl Swanja als auch Tiro von ihren PA-Werten abgezogen, da beide Male die PF niedriger ist als die AF. Das heißt, daß in diesem Kampf Swanja mit AT: 13 und PA: 4 kämpft, Tiro mit AT: 12 und PA: 8.

te. Von den erzielten Trefferpunkten wird noch der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen, um die endgültige Zahl von Schadenspunkten zu ermitteln, die dann von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen wird.

Elgor (AT: 13, PA: 11) führt mit seinem Schwert einen wuchtigen Hieb (Elgors Spieler würfelt mit dem W20 eine 3) gegen Beorn (AT: 12, P A: 12), der gerade noch mit dem Schaft seines Streitkolbens parieren kann (12 auf W20 gewürfelt). Im Gegenzug gelingt es Beorn jedoch, Elgors Deckung zu durchdringen (Beorns Spieler würfelt eine 9, Elgors Spieler eine 14) und einen Treffer zu landen. Der Streitkolben verursacht 1W+4 Trefferpunkte, und auf dem W6 fällt eine 6. Volltreffer! Elgor verliert durch den Treffer 10 Lebenspunkte, es sei denn er trägt eine Rüstung...

Attacke und Parade (Der Kampf)

Das Folgende kennen Sie bereits aus den Standard-Kampfregele, daher nur noch einmal ein schneller Überblick: Der Angreifer beginnt den Kampf mit einer Attacke. Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Verteidiger und versucht, ihn zu treffen. Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz Attacke-Wurf oder Attacke). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14. Gelingt dies, so würde der Hieb treffen, wenn der Verteidiger nicht die Möglichkeit hätte, den Hieb mit seiner eigenen Waffe oder mit einem Schild abzuwehren. Dieses Manöver heißt Parade.

Über den Erfolg dieser Aktion wird ebenfalls mit dem W20 entschieden. Der Verteidiger muß eine Zahl kleiner oder gleich seinem Parade-Wert würfeln, um erfolgreich zu parieren.

Gelingt die Attacke des Angreifers und mißlingt die Parade des Verteidigers, so hat letzterer einen Treffer hinnehmen müssen. Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Normalerweise wechselt jetzt das Recht, den Angriff auszuführen. Mißlingt die Attacke, so wechselt das Recht, zuschlagen zu dürfen, auf jeden Fall: Der Verteidiger wird zum Angreifer...

Treffer und Schaden

Immer wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade mißlungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Wunden und muß eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen.

Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele Trefferpunkte seine Waffe anrichtet. Dies ist meist ein Würfelwurf mit einem oder mehreren W6, zu dem eine feste, vom verwendeten Waffentyp abhängige Zahl addiert wird. So bewirkt ein Schwert (TP: 1W+4) 5-10 Trefferpunk-

Rüstung und Behinderung

Rüstungen dienen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade mißlungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS) des Verteidigers subtrahiert. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen.

Aventurische Rüstungen

Rüstung	RS	BE (Unzen)	Gewicht (Duk.)	Preis	
Straßenkleidung ¹		1	1	ca. 120	ca. 2
Winterkleidung/Fellkleidung		2	2	200	ca. 3
Wattierter Waffenrock		2	2	120	4
Einfache Lederkleidung ¹		1	1	150	ca. 4
Schwere Lederjacke/-hose ²		2	2	200	ca. 5
Lederharnisch		3	3	180	8
Kettenhemd		4	4	320	20
Schuppenpanzer		5	5	480	90
Helm ³		+1	+1	60	3
Armschienen/Beinschienen ⁴		+1	+1	120	8

Anmerkungen:

1) Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze, dünne Seidenkleidung oder Rahjagewänder zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich.

2) z.B. schwere Fuhrmannskluft

3) Helme addieren sich nur dann zum Rüstungsschutz, wenn der Kämpfer gleichzeitig seinen Rumpf mit einer adäquaten Rüstung geschützt hat - also mindestens einen Wattierten Waffenrock trägt.

4) Die hier angegebenen Werte gelten für eine Kombination aus Armschienen und Beinschienen. Sie können entweder aus Leder oder aus Metall (Bronze/Eisen) gemacht sein. Auch hier gilt: Armschienen und Beinschienen werden nur zum RS addiert, wenn der Kämpfer eine entsprechende Rumpfrüstung (Lederharnisch oder besser) trägt.

Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.

Zum Glück trägt Elgor eine Lederrüstung, die 3 Punkte von Beorns mächtigem Schlag auffängt. Elgor erleidet also 7 Schadenspunkte, die er von seiner Lebensenergie abziehen muß - ein Treffer, den auch ein erfahrener Kämpfer nicht so leicht wegsteckt.

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein. Eine Rüstung besitzt neben ihrem Rüstungsschutz auch einen Behinderungswert (BE). Dieser Wert muß bei einigen Talentproben als Malus eingerechnet werden, aber auch im Kampf ergeben sich daraus Einschränkungen: Der BE wird zu gleichen Teilen vom AT- und PA-Wert des Kämpfers subtrahiert. Ist der Behinderungswert eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.

Wir wissen, daß Elgor einen Lederharnisch trägt, der einen RS von 3 bietet und mit einer Behinderung von ebenfalls 3 daherkommt. Durch diese Behinderung sinken seine Kampfwerte von ATIPA: 13111 auf 1219.

Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden. Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwähnung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf der vorigen Seite aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine Auswahl, aus der die Helden sich bedienen können.

Sie können auch frei über den Stil der Rüstung entscheiden, wenn Sie der Meinung sind, daß keine der angebotenen Rüstungen zu Ihrem Helden paßt. In diesem Fall gilt die Faustformel $RS=BE$, während Sie sich bei Preis und Gewicht an der Tabelle orientieren können. Ein ärmelloses Kettenhemd mit RS: 3/BE: 3 und einem Gewicht von 240 Unzen ist also - wenn auch vielleicht nach einiger Suche bei verschiedenen Rüstungsbauern - sicherlich erhältlich. Für eine solche Sonderanfertigung muß Ihr Held aber etwas mehr auf den Tisch legen - 18 Dukaten wäre ein angemessener Preis.

Wenn Sie sich Ihre Rüstung ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung.

Kampfunfähigkeit und Tod

Wenn ein Kämpfer durch einen einzigen Schlag (oder durch einen FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS o.a.) mehr als 15 Schadenspunkte erleidet, muß er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um auf den Beinen zu bleiben. Mißlingt diese, so geht er für W6+3 Kampfrunden zu Boden.

Der Kämpfer wird ebenfalls kampfunfähig, wenn seine Lebensenergie auf 5 oder weniger Punkte sinkt.

Erreicht die LE 0 Punkte, so befindet er sich in einem lebens-

bedrohenden Koma und stirbt binnen W20 *Spielrunden*, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird.

Sinkt die LE gar unter 0, so stirbt der Kämpfer binnen W20 *Kampfrunden*, das heißt: auf der Stelle, wenn er nicht durch einen Heiltrank oder Zauberei aus dem Koma geholt werden kann.

Kampfrunde (KR) und Spielrunde (SR)

Der besseren Übersicht halber sind Kämpfe in **Kampfrunden** (von je 2-5 Sekunden Dauer) unterteilt. Normalerweise kann jeder Kämpfer pro KR eine Attacke und eine Parade durchführen.

Eine **Spielrunde** umfaßt einen Zeitraum von ca. 5 Minuten. Die Wirkungskdauer vieler Zauber wird nach Spielrunden gemessen.

Optional: Gezielte Attacken (Attacken mit Ansage, AT+)

Ein Angreifer kann sich bei seinen Attacken damit begnügen, aufs Geratewohl nach seinem Gegner zu schlagen oder zu stechen. Die Ergebnisse solcher Attacken werden nach den bekannten Regeln ausgewertet. Der Angreifer hat aber auch die Möglichkeit, besonders wirkungsvolle - man könnte auch sagen, "gezielte" - Attacken zu versuchen. Solche Manöver fügen dem Verteidiger einen höheren Schaden zu, sind aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden. Bei einer AT+ sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag er seinen jetzt folgenden AT-Wurf belegen will. Dieser Zuschlag wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf der Angreifer kein höheres Ergebnis als seinen AT-Wert erzielen.

Ein Kämpfer mit AT-Wert 15, der eine AT+4 ansagt, darf also nicht höher würfeln als 11.

Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert, wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Die Regeln für Kampfunfähigkeit durch besonders wuchtige Schläge (siehe oben) gelten in vollem Umfang auch und gerade für die Attacke mit Ansage. Eine Attacke mit Ansage ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen, sei es durch wuchtige Hiebe oder gezielte Treffer auf die Schwachstellen der Rüstung. *Zur Beachtung:* Wenn eine AT+ mißlingt, so muß der Angreifer (der ja jetzt zum Verteidiger geworden ist), einen Zuschlag auf seine Parade hinnehmen, der genauso hoch ist wie der Zuschlag, mit dem er seine Attacke versehen hatte.

Wenn also eine AT+4 mißlingt, so ist die folgende Parade des Kämpfers um 4 Punkte erschwert.

Die Parade

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Er kann versuchen, mit seiner Waffe zu parieren. Dieser Wert wird durch den Parade-Wert in der entsprechenden Waffengattung - modifiziert durch den WV der eigenen und der gegnerischen Waffe und eventuelle Behinderung durch Rüstung - festgelegt.
- Er kann den Angriff mit einem Schild abblocken. Der hierzu erforderliche Wert ergibt sich aus dem Paradewert der Waffengattung, die er führt - modifiziert durch den WV der Waffe, Behinderung durch Rüstung - und den WV des Schildes.

Keine Panik, das Beispiel folgt weiter unten.

Der Verteidiger muß vor seiner Parade festlegen, welche Art der Verteidigung er wählt. Würfelt er hierbei weniger oder gleich seinem halben Paradewert (abgerundet, das heißt, er verdoppelt seinen Wurf und muß trotzdem unter dem PA-Wert bleiben), so ist ihm eine *Gute Parade* gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht.

Der Schild

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen, sie zählen nicht zum Rüstungsschutz. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, kann nicht gleichzeitig eine Zweihandwaffe verwenden.

Parade mit dem Schild

Der Held führt seine Attacken mit der Fechtwaffe aus, verwendet zum Parieren jedoch seinen Schild. Schilde besitzen wie Rüstungen einen Behinderungswert und wie Waffen einen Waffenvergleichswert. Der BE wird (siehe Rüstungsregeln) von AT- und PA-Wert abgezogen. Der Waffenvergleichswert wird zum WV der Waffe addiert, bevor der eigentliche Waffenvergleich durchgeführt wird. Wenn Ihr Held also mit Schwert (WV: 7/7) und einfachem Schild (WV: -1/+1) kämpft, hat er im Kampf einen Waffenvergleichswert von 6/8. Das heißt im allgemeinen, daß sich der PA-Wert des Helden verbessert, während der AT-Wert sinkt.

Rondradan trägt eine Lederrüstung und führt ein Schwert, Algrid ein Kriegsbeil. Nach Einrechnung aller Modifikationen kämpft Rondradan mit den Werten AT: 11 und PA : 9. Er entscheidet sich, im Kampf gegen Algrid seinen Schild zur Verteidigung zu nutzen. Der Schild hat einen WV von -1/+1, was bedeutet, daß Rondradans Kampfwerte jetzt AT/PA: 10/10 betragen - eine sicherlich vernünftige Wahl im Kampf gegen eine Thorwaler Axtkämpferin.

Schilde

Waffentyp	WV	BF	BE	Gewicht	Preis
Einfacher Holzschild	-1/+1	3	1	140	25
Verstärkter Holzschild	-1/+1	0	1	160	35
Novadischer Lederschild	-1/+2	5	2	80	20
Thorwaler Rundschild	-2/+2	3	2	160	30
Großer (Ritter-)Schild	-3/+3	2	3	200	45

Optional: Die gute (oder "glückliche") Attacke

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt, hat er einen Sonntagshieb gelandet. Der Verteidiger kann diesen Hieb nur abwehren, wenn ihm eine *Gute Parade* gelingt: Der PA-Wurf wird verdoppelt und muß trotzdem unter dem Paradewert bleiben.

Mißlingt die PA, so muß der Verteidiger eine höhere Anzahl von Trefferpunkten hinnehmen: Anstatt einem oder mehrerer W6 rollt der Angreifer bei der Schadensermittlung einen W20 (ein Schwert richtet also W20+4 TP an, eine Barbarenstreitaxt allerdings auch), und außerdem zählen alle Trefferpunkte als Schadenspunkte, das heißt, der Rüstungsschutz des Verteidigers zählt nicht. Fällt eine 1, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert. Das gleiche gilt auch für Trefferpunktzuschläge, die aus hoher KK herrühren.

In den meisten Fällen ist der glückliche Treffer so schwer, daß der Getroffene eine Selbstbeherrschungssprobe ablegen muß, um auf den Beinen zu bleiben.

Optional: Attacke- und Parade-Patzer

Diese Regel bringt den Zufall ins Spiel - ein Mißgeschick, das auch dem besten Kämpfer einmal passieren kann.

Attackepatzer: Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seinen Angriff gründlich verpfuscht. Er kann das Verhängnis aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine AT+8 gelingt. Schafft er die AT+, kann er alle Vorteile nutzen, die mit einer gezielten Attacke verbunden sind - er hat den Gegner durch diesen merkwürdigen Doppelschlag so verwirrt, daß dieser aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Mißlingt jedoch die AT+8, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab. Geschieht ein Patzer, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so müssen diese angesagten Pluspunkte ebenfalls zur AT+8 addiert werden. Durch einen Attackepatzer und die darauffolgende erschwerte Attacke kann nie ein "glücklicher" Schlag angerichtet werden.

Paradepatzer: Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise mißlungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend eine PA+8 gelingt. Die ganze Aktion wird dann als gelungene Parade gewertet. Mißlingt aber die PA+8, so würfelt er mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s.u.) ab.

Patzertabelle (AT- und PA-Patzer)

2W6: Auswirkungen:

Waffe zerstört - Gegner schlägt unparierbare AT, danach Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine unzerstörbare, magische Waffe, so wird dieses Ergebnis als 11 (Waffe fallengelassen) gewertet.
 3-5 Sturz - Gegner schlägt zwei unparierbare AT
 6-8 • Stolpern - Gegner schlägt eine unparierbare AT
 9-10 AneigenerWaffeverletzt-Gegnerschlägteineunparierbare AT, Verteidiger erleidet 1W SP durch eigene Waffe
 11 Waffe fallengelassen - Gegner schlägt unparierbare AT, GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht
 12 | Schwerer Eigentreffer - Verteidiger erleidet 2W SP von eigener Waffe, Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig zu werden

Die entsprechenden unparierbaren Attacken werden in den Kampfrunden nach dem Patzer ausgeführt, d.h., das Opfer eines Patzers ist so lange handlungsunfähig, bis die unparierten Attacken des Gegners ausgeführt sind.

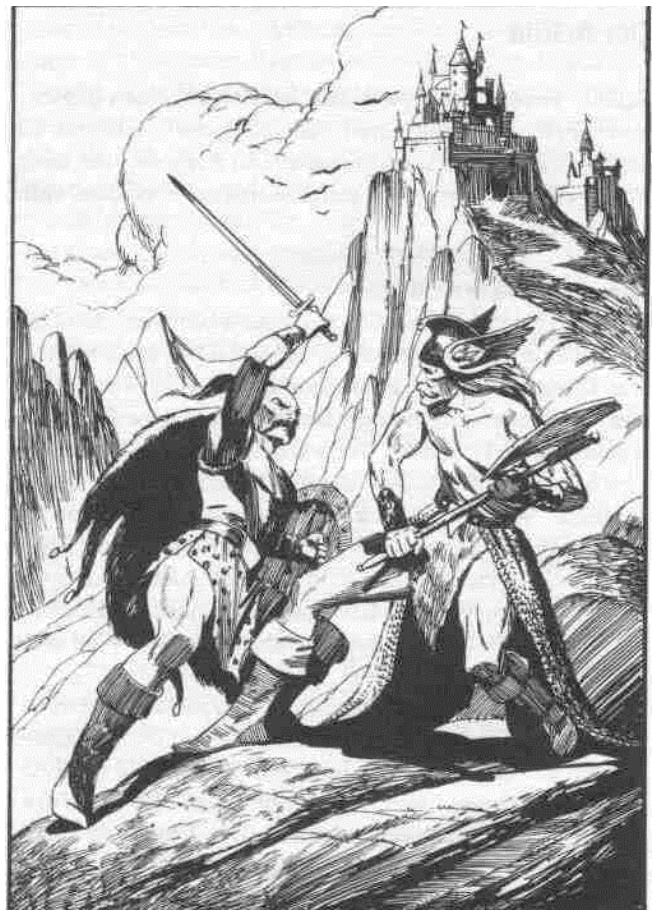
Optional: Bruchfaktor

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstandes widerspiegelt.

Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann überprüft, wenn eine 'Gute Attacke' mit einer 'Guten Parade' abgewehrt wird, also sowohl die Waffe des Angreifers als auch der Schild oder Paradewaffe des Verteidigers extremen Belastungen ausgesetzt sind. Der Spielleiter unterbricht den Kampf und beide Kontrahenten rollen je einen W20. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Der neue Bruchfaktor wird in das Dokument des Helden eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, daß sie gar nicht zerbrechen kann (BF 0 oder niedriger), braucht der Waffenbesitzer natürlich nicht zu würfeln, er muß aber den Bruchfaktor der Waffe um 1 Punkt anheben. Der Bruchfaktor einer Waffe steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt

(wann dies passiert, entscheidet der Meister). Diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt. Der Bruchfaktor einer Waffe läßt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, daß jede BF-Verminderung um 1 Punkt 1 Dukaten kostet.

Waffen, deren Bruchfaktor original weniger als 2 beträgt (z.B. ein Streitkolben oder ein gutes Schwert), können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Hierfür sind aber für jeden Punkt BF-Minderung mindestens 5 Dukaten einzurechnen. Einmal zerbrochene Waffen oder Schilde lassen sich nie wieder auf ihren Original-BF bringen, auch wenn sie wieder zusammengeflickt werden können. (Eine zerbrochene Klinge kann man nur komplett ersetzen, nicht aber wieder "zusammenschmieden".) Der Bruchfaktor reparierter Waffen steigt permanent um 2 Punkte.



Waffenloser Kampf

Um die Attacke- und Parade-Werte in diesen Kampftechniken zu ermitteln, verfahren Sie auf die übliche Weise, also indem Sie den Talentwert in Raufen auf zu den AT/PA-Grundwerten Ihres Helden addieren, wobei Sie natürlich freie Auswahl haben, ob Sie Attacke oder Parade den Vorzug geben wollen.

Allgemein gilt im Waffenlosen Kampf, daß die erlittenen Schadenspunkte keine echten Schadenspunkte sind, denn am Ende des Kampfes steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Bewußtlosigkeit: Ziehen Sie alle Schadenspunkte anstatt von der Lebensenergie von der Ausdauer des Helden ab.

Sinkt die Ausdauer auf 5 oder darunter, so ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfbende gewinnt er diese Verluste im Tempo von 3 Punkten pro Spielrunde wieder zurück. Wird ein Held während dieser 'Erholungsphase' in einen neuen waffenlosen Kampf oder einen Ernstkampf verwickelt, so beginnt er den Kampf mit seinem momentan geltenden Ausdauer-Stand.

Wenn ein Held mit einem Gegner rauft, wird dies gehandhabt wie ein gewöhnlicher Kampf, also mit den diesem Talent entsprechenden AT- und P A-Werten. Bei einer 'Guten Attacke', die nicht pariert wird, kann der Angreifer jedoch bestimmen, ob er dem Gegner 1W6 *echte* Schadenspunkte zugefügt oder ihn für 1W6 Kampfunden behindert (kampfunfähig) gemacht hat.

Kampf Waffenloser gegen Bewaffneter

Ein unbewaffneter Kämpfer kann den Angriff eines Bewaffneten fast ausschließlich durch Auspendeln abwehren. Au-

ßerdem muß er mit seiner Attacke abwarten, bis dem bewaffneten Kämpfer eine Attacke mißlingt. Gelingt die Attacke des Unbewaffneten und auch die PA des Bewaffneten, so muß der waffenlose Angreifer die gleichen Schadenspunkte hinnehmen, als wenn er von der gegnerischen Waffe getroffen worden wäre.

Der WV für Raufen beträgt 2/0.

Mara (LE: 33, KK: 12, AT: 13, P A: 11 im Raufen) wird in eine Kneipenschlägerei verwickelt. Die Fäuste fliegen, doch nach kurzer Zeit hat Mara ihren Gegner niederkämpft. Während sie noch schwer atmend über ihrem Gegner steht (ihre Ausdauer ist während des Kampfes von 45 auf 28 gesunken), zieht ein Kumpan des Niedergeschlagenen einen Schweren Dolch (WV: 3/3) und stürzt auf Mara zu.

Es gelingt ihr nicht, den Stich abzuwehren (ihre AT/PA-Werte betragen im Kampf Waffenlos gegen Schweren Dolch 12/8), und sie erleidet einen schweren Treffer. Sie verliert 8 Punkte von ihrer LE (die im bisherigen waffenlosen Kampf noch unangestastet geblieben war), die gleichzeitig auch von ihrer Ausdauer abgezogen werden (AU fällt auf 20). Bevor sie jedoch in ersthafte Schwierigkeiten geraten kann, befördert ihre Freundin Swanja den Raufbold mit einem gezielten Stuhlbeinhieb ins Reich der Träume... Die Wunde ist schnell verbunden und nach einer halben Stunde (die AU ist wieder von 20 auf 37, den momentanen Höchstwert, gestiegen) ist Mara auch wieder soweit, daß sie ihr Marschgepäck schultern und diese ungastliche Herberge verlassen kann.



Fernkampf

Noch einmal zur Erinnerung: Die Regel zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes lautet folgendermaßen: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet.

Zu diesem *Grundwert* addieren Sie Ihren jeweiligen *Talentwert* in Schuß- oder Wurfaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen wie eine Eigenschaft "auf die Probe gestellt" wird.

Ein Beispiel dazu: Yallina, eine Elfe, besitzt die Werte IN: 13, FF: 12; KK: 9 und einen TaW: Schußaffen von 6 sowie einen TaW: Wurfaffen von 3. Die Addition von 13, 12 und 9 ergibt 34, geteilt durch 4 ist 8,5. Diese 8,5 wird gerundet zu 8. Dies ergibt den Fernkampf-Grundwert. Um nun die Werte für die einzelnen Kampftechniken zu ermitteln, addieren wir zu dieser 8 die entsprechenden Talentwerte und stellen fest, daß Yallina Schußaffen mit einem Wert von 14 und Wurfaffen mit einem Wert von 11 beherrscht.

Kommen wir nun zum eigentlich Interessanten: Bogenschießen und Messerwerfen sind nicht leicht in einfache Regeln zu fassen. Hier spielen viele Faktoren eine Rolle: Art der Waffe, Größe und Entfernung des Ziels, Begabung des Schützen. Ist das Ziel in Bewegung, befindet es sich in Deckung? Es gilt, einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden. Wir wollen die einzelnen Faktoren betrachten:

Die Ziele

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Deshalb müssen die Zielgrößen rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, damit sich eine einheitliche Regelung finden läßt:

winzig:	Silbertaler, Drachenaugen, Maus, Ratte, Kröte usw.
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw.
klein:	Wolf, Reh, Kobold, Zwerg usw.
mittel:	Gobiin, Elf, Mensch, Ork usw.
groß:	Pferd, Elch, Oger, Troll usw.
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw.

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Wenn sich das Ziel in Deckung befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Gobiin bietet ein mittelgroßes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so daß nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. Ein Ziel, das sich in Bewegung befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange - normalerweise ein sehr kleines Ziel - gilt dann also als winziges Ziel. Falls das Ziel sich sehr schnell bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muß es sogar als zwei Größen-

klassen kleiner behandelt werden. Zu solchem Hakenschlagen und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage.

Die Entfernung

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt:

extrem nah:	1-5 Schritt	
sehr nah:	5- 10 Schritt	...
nah:	10-15 Schritt
mittel:	25-40 Schritt
sehr weit:	40-60 Schritt	
extrem weit:	61 -100 Schritt	

Diese Entfernungen geben keine Maximalreichweiten für Waffen wieder, sondern bedecken den Bereich, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich fliegt ein Langbogenpfeil weiter als 100 Meter, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, können Sie als Spieler von Fall zu Fall entscheiden - eine Tabellenzeile wird für solche Extremschüsse nicht benötigt. Wenn Sie möchten, können Sie im übrigen die Tabellen so handhaben, daß die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird: Ein Schuß auf ein Ziel in 50 Schritt Entfernung sollte dann um einen - und nicht um 2 Punkte - schwieriger sein als ein Schuß auf ein 40 Schritt entferntes Opfer.

Das Schießen und Werfen

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfaffe einsetzen will, um ein bestimmtes Fernziel zu treffen, muß er eine Probe auf seinen Wert in Schuß- oder Wurfaffen (s.o.) ablegen. Aus den unten folgenden Tabellen können Sie die Schwierigkeit der Proben (die Zuschläge auf den Würfelwurf) ablesen. Beim Langbogen finden Sie z.B. unter sehr klein/sehr weit die Angabe +13. Dies bedeutet, zum Würfelwurf bei der Probe werden 13 Punkte addiert. Dennoch darf der Schütze seinen Talentwert nicht übertreffen.

Wenn Yallina (Schußaffen: 14) also mit dem Langbogen einen Elch (ein großes Ziel) auf 50 Schritt Entfernung (sehr weit) treffen will, muß der Spielerin eine Probe+7 (Tabelle für Langbogen/großes Ziel/sehr weit) gelingen, sie darf also höchstens eine 7 würfeln. Der Meister kann allerdings auch sagen, daß die Probe nur +6 abzulegen ist, da sich die Entfernung von 50 Schritt genau in der Mitte einer Entfernungskategorie befindet.

Mit einem Wurfspeer (Yallina hat ja immerhin einen Wurfaffen-Wert von 11) wäre es unmöglich, den Elch auf diese Entfernung zu treffen - was man in der Wurfspeer-Tabelle an der fehlenden Zeile für die sehr weite Entfernung erkennt.

Tabelle Schuß- und Wurfaffen				
Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichweite	Preis
			(Schritt)	(+Munition)
Stein, Flasche'	1W	10	25	—
Wurfmesser	1W	10	25	10S
Dolch	1W	20	10	20 S
Wurfdolch	1W+1	20	25	20 S
Holzspeer	1W+2	60	40	10S
Wurfspeer	1W+3	80	40	30 S
Wurfbeil	1W+3	60	25	35 S
Kurzbogen	1W+3	20 + 2	60	45 S
				+ 5 S/ 20 Pfeile
Langbogen	1W+4	30 + 3	200	60 S
		-		+ 8 S/ 20 Pfeile
Leichte Armbrust	2W+2	150 + 3	60	180 S
			+	15 S/ 10 Bolzen
Schwere Armbrust	2W+6	200 + 4	200	250 S
			+	20 S/ 10 Bolzen

*) improvisierte Wurfaffen wie Steine, Flaschen u.a. werden nach der Tabelle "Wurfbeil" geführt wobei die Probe nochmals um 2 Punkte erschwert ist.

Optional: Selbst auferlegte Zuschläge (Fernkampfangriff+)

Genau wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert und eine bestimmte Punktzahl zu seinem Wurf addiert. Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen. Alle weiteren Zuschläge (Größe, Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft.

Wenn ein Held (Schußaffen 24) einem springenden Hirsch (mittlere Entfernung, mittelgroßes Ziel, in schneller Bewegung) den Blattschuß geben will und einen + 15-Schuß ansagt, wird er ihn bei einer 1 treffen. Na dann Waidmannsheil!

Der Meister entscheidet, ob ein Fernkampfangriff+ zur Kampfunfähigkeit des Opfers führt, wenn die TP nicht zu diesem Zweck ausreichen.

Trefferpunkt-Zuschläge für hohe Körperkraft

Wir raten von solchen Zuschlägen bei Schuß- und Wurfaffen ab. Bei der Armbrust spielt die Körperkraft ohnehin keine Rolle. Einen Bogen kann man spannen oder nicht spannen. Legt man zuviel Kraft hinein, zerbricht der Bogen oder die Sehne reißt; höhere Reichweiten erlangt man durch eine geeignete Flugbahn.

Wurfaffen jedoch kann man mit mehr oder weniger Wucht schleudern. Hierbei geht der Kraftaufwand allerdings immer

Talentproben für Schuß- und Wurfaffen						
Wurfbeil, Holzspeer						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7
Wurfmesser, Wurfdolch						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Blasrohr, Schleuder						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6
Wurfspeer						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Kurzbogen, Leichte Armbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Langbogen						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8
Schwere Armbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

auf Kosten der Genauigkeit. Aus diesem Grunde ist ein KK-Bonus auch bei Wurfaffen nicht sinnvoll.

Fernwaffen bereithalten

Hier müssen noch einige Einschränkungen zum Gebrauch von Schuß- und Wurfaffen gemacht werden: Ein Schütze, der im Entfernungsbereich extrem nah bis nah (2-10 Schritt) auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muß seine Waffe schon vorher bereithalten haben (Dolch oder Beil in der Faust, Bogen oder Armbrust gespannt). Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen gespannt halten (die Zugkraft ist beträchtlich, bei gescheiterter Kraftprobe fliegt der Pfeil ungezielt und wirkungslos davon), ganz abgesehen davon, daß ein solches Verhalten die Spannkraft der Waffe binnen kurzem ruinieren würde. Auf längeren Reisen muß daher ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden. Eine Schußwaffe, die ins Wasser fällt, muß mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Um einen Bogen oder eine Armbrust mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 15 Kampfrunden. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen und abzufeuern, braucht er etwa zwei Kampfrunden. Für solches 'Schnellfeuer' wird allerdings ein Zuschlag von 1 Punkt auf die Schußaffen-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muß sich ein Schütze weitere zwei Kampfrunden auf sein Ziel konzentrieren. Wer einen *Fernkampf angriff* + durchführen will, muß sogar mindestens 5 Kampfrunden pro Schuß einrechnen.

Armbrüste existieren in verschiedenen Variationen: Die leichte Armbrust wird mit einem Hebelmechanismus - einem sogenannten Geißfuß - gespannt und ist etwa alle 8 KR schußbereit; die schwere Armbrust wird mit einer Winde gespannt und benötigt etwa 15 KR pro Schuß. Um ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer etwa 2 Sekunden (1 KR), für ein sorgfältiges Zielen zwei weitere Kampfrunden, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus erleiden will. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit.

Waffenwechsel

Es kommt gelegentlich vor, daß ein Held seine Waffe durch ein Mißgeschick verliert oder von einer gegnerischen Aktion zum Waffenwechsel gezwungen wird.

Um eine Waffe wegzustecken, benötigt ein Held 2 Kampfrunden, um sie fallenzulassen nicht einmal eine halbe. Um

eine Waffe aus einer Gürtel- oder Rückenscheide zu ziehen, wird 1 KR benötigt, um einen Schild vom Rücken an den Schildarm zu bringen sogar ganze 3 KR. Ebenfalls 3 KR benötigt man, um ein Elixier oder einen Heiltrank aus einer Gürteltasche zu ziehen, zu entkorken und zu trinken. Sollten sich die benötigten Gegenstände (Waffen, Tränke) aber im Rucksack befinden - dann lassen Sie lieber die umständliche Sucherei und tun Sie das, was in solch einer kritischen Situation am Vernünftigsten ist - ergreifen Sie die Flucht.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die Spielpraxis hat gezeigt, daß Kämpfe mit mehreren Beteiligten unter gleichzeitiger Verwendung aller Regelverfeinerungen für den Spielleiter nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten verwenden lassen, sind die gezielte Attacke, die gute Attacke und die Patzer.

Sie sollten als Meister an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht, z.B. die Auswirkungen einer gescheiterten gezielten Attacke für den späteren Kampfverlauf festzuhalten. In solchen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindestens aber eine kurze Lageskizze!

Besondere Kampfsituationen

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradowurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel sei hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit genannt, der bei allen Beteiligten zu einem Attacke- und Paradeabzug von jeweils 7 Punkten führt. Andere Situationen, die besondere Beachtung verdienen, sind der Kampf im oder unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gar gegen Unsichtbare. Die bisher vorgestellten Regeln funktionieren in einem Zweikampf, in dem beide Gegner bewaffnet sind, recht gut. Beim Kampf gegen Tiere müssen jedoch einige Besonderheiten beachtet werden: Greift das Tier z.B. durch Rammangriffe oder Hornstöße an? Dann wäre statt einer Parade ein Zur-Seite-Springen (Gewandtheits- oder Körperbeherrschungsprobe) sicher eher angebracht. Richten sich die Attacken gegen bestimmte Körperteile? Wie groß und wie schwer ist das Tier, wieviel Wucht steckt hinter dem Schlag? Wenn Sie mehr über die hier anzuwendenden, speziellen Kampftechniken wissen wollen, empfehlen wir Ihnen die Spielhilfe »Die Kreaturen des Schwarzen Auges«.

Aventurische Waffen								
Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Preis	WV	Bem.
Messer und Dolche								
Messer	1W	KK-16	10	25	4	5	1/0	Druidenwaffe
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	5	2/0	
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	50	2/1	
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	7	110	2/0	Waffe mit Giftkanal
Ogerfänger	1W+2	KK-15	35	35	4	90	3/2	Waffe mit Widerhaken
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	35	2/1	
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	2	30	3/3	
Stichwaffen								
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	60	7/5	Zw:IH
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	70	7/6	Zw:IH
Degen	1W+3	KK-16	40	90	3	65	6/6	Zw:IH
Speere und Stäbe								
Zweililien	1W+3	KK-18	80	140	4	100	7/7	Zweihandwaffe
Speer	1W+3	KK-16	80	170	5	30	5/4	Zweihandwaffe
Turnierlanze	1W	•••«««»»»	120	300	6	80	1/0	Reiterwaffe
Kriegslanze	1W+3	•••••	300	300	5	120	1/0	Reiterwaffe
Dreizack	1W+3	««T-90»	140	140	5	50	4/4	Zweihandwaffe ^{JB*}
Kampfstab	1W+1	KK-15	80	150	5	25	6/6	Zweihandwaffe
Stumpfe Hieb Waffen								
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	1	5/3	
Keule	1W+2	KK-13	100	80	3	15	7/3	
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	50	7/5	Zweihandwaffe
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	80	7/5	
Dreschflegel	1W+2	KK-14	100	150	6	15	4/2	Zweihandwaffe
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	3	120	8/3	Reiterwaffe
Kriegshammer	2W+3	KK-15	180	100	2	100	9/3	Zweihandwaffe
Ochsenherde	3W+3	KK-17	300	110	3	160	9/0	Zweihandwaffe
Scharfe Hieb Waffen								
Sichel (i)	1W+2	KK-17	30	50	5	25	3/1	-
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7	•••••
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	2	45	7/5	Zweihandwaffe
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	70	7/5	
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	150	130	3	150	10/3	
Äxte und Beile								
Holzfalleraxt (i)			160	110	5	80	9/1	Zweihandwaffe
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	6/2	Zweihandwaffe
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	50	8/4	
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	5/2	
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	120	10/2	
Schwerter								
Kurzschwert	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	Zweihänder
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	1	100	7/7	
Zweihänder								
Bastardschwert	1W+5	KK-14	120	120	2	120	8/6	K; Zweihandwaffe
Zweihänder	2W+4	KK-14	160	155	3	180	9/5	K; Zweihandwaffe
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	150	3	200	9/6	K; Zweihandwaffe
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	130	140	1	200	7/7	K; Zweihandwaffe
Anmerkungen zur Waffenliste:								
Die verwendeten Abkürzungen:								
TP: Trefferpunkte; TP+(KK): Trefferpunktzuschläge: Von der Körperkraft wird die angegebene Zahl subtrahiert; der eventuelle Rest wird als Zuschlag auf die TP der Waffe addiert; eine negative Zahl bedeutet keinen Abzug; BF: Bruchfaktor; WV: Waffenvergleichswert								
K: Waffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Geweihte) geführt werden darf								
Zweihandwaffe: gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich; für Zwerge sind alle Waffen mit mehr als W+3 TP								
Zweihandwaffen, Waffen mit mehr als W+4 TP können sie nicht verwenden.								
(i): improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug								

Magie in Aventurien

Aventurien ist eine Welt, in der sich nicht nur gewandte Schwertkämpfer oder gerissene Streuner mit Ruhm bedecken können - ein im rechten Moment gewirkter Zauberspruch hat schon so manches Mal die aventurische Geschichte in neue Bahnen gelenkt, Königreiche untergehen lassen oder Menschen um Leben und Verstand gebracht, aber auch tödlich Verwundete aus Borons Armen zurückgerissen, längst vergessene Geheimnisse wieder ans Licht geholt oder Mensch und Tier vor Dämonen geschützt. Sie sehen, die Magie ist eine Kraft, die zum Guten wie zum Bösen verwandt werden kann und die demzufolge ein hohes Maß an Selbstdisziplin oder lange Studien erfordert, wenn man sie meistern und nicht an ihr zugrunde gehen will. Es gibt viele Spielarten der aventurischen Zauberei: Die angesehenste ist sicherlich die Zauberkunst, wie sie von den Magiern in ihren Gildenhäusern und Akademien weitergegeben wird, aber auch Druiden und Hexen hüten ihren eigenen Formelschatz. Das älteste Zauberswissen jedoch besitzen die Völker der Elfen, den die Zauberei schon so sehr ein Teil ihrer Natur geworden ist (oder schon immer war), daß sie allein durch die Kraft ihrer Gedanken scheinbar Wunder zu wirken vermögen.

Das Vorangegangene ist sicherlich nur ein extrem kurzer Abriss über Wesen und Wirken aventurischer Zauberei. Alles Wissenswerte über die aventurische Magie finden Sie in der Spielhilfe »Die Magie des Schwarzen Auges«, die wir hiermit allen Liebhaberinnen und Liebhabern der arkanen Künste ans Herz legen wollen.

Wenn Sie sich entschieden haben, einen Magier oder Elfen zu spielen und aus den Basisregeln wissen, daß diese Helden-typen des Zauberns mächtig sind, werden Sie sich sicher schon gefragt haben, wie sich diese Kunst in den erweiterten Regeln

niederschlägt.

Nun, hiermit sei Ihre Neugierde gestillt:

Die Astralenergie

Alle magisch begabten Lebewesen verfügen neben ihrer Lebensenergie zusätzlich über ein Reservoir, aus dem sie die Kraft zum Zaubern ziehen. Diese Kraft ist als Astralenergie (AE) bekannt. Wann immer ein Zauberer - sei es Magier oder Elf - seine magischen Fähigkeiten anwendet, verbraucht er dabei einen Teil seiner Astralenergie, ein bestimmtes Maß an Astralpunkten (ASP).

Diese Kraft wird dazu benötigt, die allerorten wirkenden Sphärenkräfte umzuformen und ihnen die Gestalt eines Zaubers zu geben, wobei der Grundsatz gilt, daß eine große Veränderung auch einen großen Einsatz an Astralenergie erfordert.

Das genaue Maß an benötigter Astralenergie ist bei jedem Zauber angegeben. Wenn der Spruch aus bestimmten Grün-

den nicht gelingt, d.h., wenn die Zauberprobe (s.u.) daneben-geht, wird nur die Hälfte der benötigten ASP-Anzahl verbraucht, wobei jeweils aufgerundet wird. Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind jedoch nicht auf immer verloren: Magier und Elfen gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (also immer dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren) Astralpunkte zurück. Während andere Helden mit 1W6 bestimmen, wie viele LP sie zurückgewinnen, rollen Magier und Elfen 2W6. Das höhere Würfelresultat wird der Lebensenergie zugeschlagen, das niedrigere der beiden der Astralenergie.

Zauberfertigkeiten

Insgesamt sind den aventurischen Gelehrten mehr als 200 verschiedene Zauberformeln bekannt, von denen die hier vorgestellten 26 zu den am weitesten verbreiteten gehören. Aber selbst bei dieser kleinen Auswahl wird klar, daß nicht jeder Zaubermagier alle Sprüche und Formeln gleich gut beherrschen kann. Aus diesem Grund ist jedem Zauber der Wert einer *Zauberfertigkeit* (ZF) zugeordnet, die das Wissen um die Techniken der Formel (der korrekte Spruch, die richtige Handhaltung, vor allem aber die Kenntnis des entsprechenden magischen Musters) repräsentiert. Zudem spielen bei den verschiedenen Formeln auch noch unterschiedliche körperliche und geistige Eigenschaften des Zaubermagiers eine Rolle: Zum Erkennen von Gefühlen benötigt ein Elf z.B. ein hohes Maß an KLUGHEIT, INTUITION und CHARISMA, während das Versiegeln eines Schlosses mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR für einen Magier einen erheblichen Aufwand an KLUGHEIT, FINGERFER-TIGKEIT und KÖRPERKRAFT erfordert. All diese Eigenschaften und der Wert der Zauberfertigkeit müssen in Betracht gezogen werden, wenn es darum geht, einen Zauber korrekt durchzuführen.

Die Zauberprobe

Wenn Ihr Held nun seine Zauberei wirken will, ist noch lange nicht gesagt, daß ihm dies auch gelingt. Über den Ausgang eines Zauberversuchs entscheidet eine *Zauberprobe*. Wie Sie aus der Beschreibung der Zauberfertigkeiten sicherlich bereits bemerkt haben, wird die Zauberei regeltechnisch genauso gehandhabt wie die Anwendung eines Talents. Sie würfeln also Proben auf die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Eigenschaften und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeiten-Punkte nach. (Eine detaillierte Beschreibung, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie auf Seite 14.)

Hierzu ein Beispiel: Die Magierin Rhenaya (KL: 14, FF: 12) versucht, mittels des Zaubers FORAMEN FORAMINOR (sie hat in diesem Zauber eine ZF von 6) ein Schloß zu knacken.

Rhenayas Spielerin würfelt 18, 11, 13. Um die erste KL-Probe auszugleichen, muß sie 4 ZF-Punkte verbrauchen, die zweite KL-Probe gelingt, und bei der FF-Probe muß sie einen weiteren Punkt ihrer ZF aufwenden. Die Probe ist also knapp gelungen (Rhenaya behält einen ZF-Punkt übrig). Der Meister entscheidet, daß es sich um eine mäßig kompliziertes Schloß handelt, so daß Rhenaya 5 Astralpunkte für diesen Zauber investieren muß. Wäre die Zauberprobe mißlungen, hätte sie 3 ASP verloren ($5/2=2,5$, aufgerundet zu 3).

Dieser Wert, der für frischgebackene Helden um 0 liegt, ändert sich natürlich von Stufe zu Stufe, also vergessen Sie nicht, die MR Ihres Helden bei jedem Stufenanstieg neu zu berechnen, soll er nicht eines Tages als willenloses Geschöpf in den Händen eines finsternen Magiers enden. Sicherlich ist Ihnen bekannt, daß Zwerge besonders dick-schädlich und Thorwaler sehr abergläubisch sind. Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als volksabhängige Modifikatoren auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für eine Figur errechnet haben, sollten Sie den Wert um den entsprechenden Zuschlag bzw. Abzug verändern, der bei der Beschreibung des Heldentyps angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet.

v

Die Regeln über automatischen Erfolg oder Mißerfolg einer Talentprobe gelten in vollem Umfang auch für Zauberproben - nur sind die Ergebnisse (vor allem solche von Patzern) meist um einiges spektakulärer.

Alle Zauberproben können vom Meister je nach Situation mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. Der wichtigste Wert, der eine Zauberprobe erschweren kann, ist die Magieresistenz, der Widerstand eines Wesens gegen Beherrschungs- oder Verwandlungszauber.

Die Magieresistenz

Wenn Sie nach den Regeln für Fortgeschrittene spielen wollen, müssen Sie bei der Erschaffung Ihres Helden seine Magieresistenz berechnen. Sie benötigen dazu seine Werte für Mut, Klugheit, Aberglauben, seine Stufe und die Formel:

$$(MU + KL + ST) : 3 - 2 \times AG = MR$$

Was will uns diese kleine Formel sagen? Sie meint, daß Sie Mut, Klugheit und Stufe Ihres Helden zu einem Wert addieren. Diesen teilen Sie durch 3. Anschließend subtrahieren Sie von dem eben erhaltenen Resultat Ihren *doppelten* Aberglauben. Das Ergebnis ist die Magieresistenz (MR), also die Widerstandsfähigkeit Ihres Helden gegen bestimmte Formen der Zauberei. Was hat es nun mit diesem Wert auf sich? Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einen auf es gezielten Zauberspruch abzuwehren. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und vielen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflusst. MUT repräsentiert eine hohe Willenskraft, KLUGHEIT die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, STUFE die Erfahrung einer Figur und ABERGLAUBE die Beeinflussbarkeit durch Zauberei. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann. Diese Formel mag auf den ersten Blick furchteinflößende Kompliziertheit ausstrahlen, aber die arkanen Künste sind nun einmal kein Feld für Leute mit KL: 7.

Elf:	
	+
3	
Magier:	+2
Novadi:	-1
Streuner:	+2
Thorwaler:	-2
Zwerg:	+2

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Beherrschungszaubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gedankenlesen oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln.

In einem solchen Fall wird die Zauberprobe mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Zauberopfers belegt. Ob die MR eine Zauberprobe beeinflusst, ist bei der jeweiligen Beschreibung der Zauberformel angegeben.

Ein Beispiel: Der finstere Schwarzmagier Koromo sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen: Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei HORRIPHOBUS entgegen. Kriegerin Doriana (MU: 13, KL: 10, ST: 5, AG: 5) hat eine MR von -1, der Elf Sternenspur (MU: 11, KL: 13, ST: 2, AG: 3) eine MR von 5.

Koromo (MU: 12, KL: 14, CH: 14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit einer Zauberfertigkeit von 5. Er würfelt 16, 8, 16, was gerade ausreicht, um Doriana schreiend das Weite suchen zu lassen, und 14, 4, 16, was Sternenspur dem Schrecken entgehen läßt. Da der Elf weiß, daß Magier kaum mit einem Beherrschungsspruch zu verzaubern sind, bereitet er sich seinerseits darauf vor, dem Finsterling einen saftigen FULMINICTUS entgegenzuschleudern...

Nicht nur intelligente Lebewesen besitzen einen Wert für die Magieresistenz, sondern auch alle Tiere. Es würde zu weit führen, hier alle MR-Werte für die aventurische Fauna aufzulisten; Sie können sich jedoch an den Magieresistenzen der im Kapitel **Aventurische Tiere und Monster** vorgestellten Wesen orientieren.

Stufenanstieg für Magiebegabte

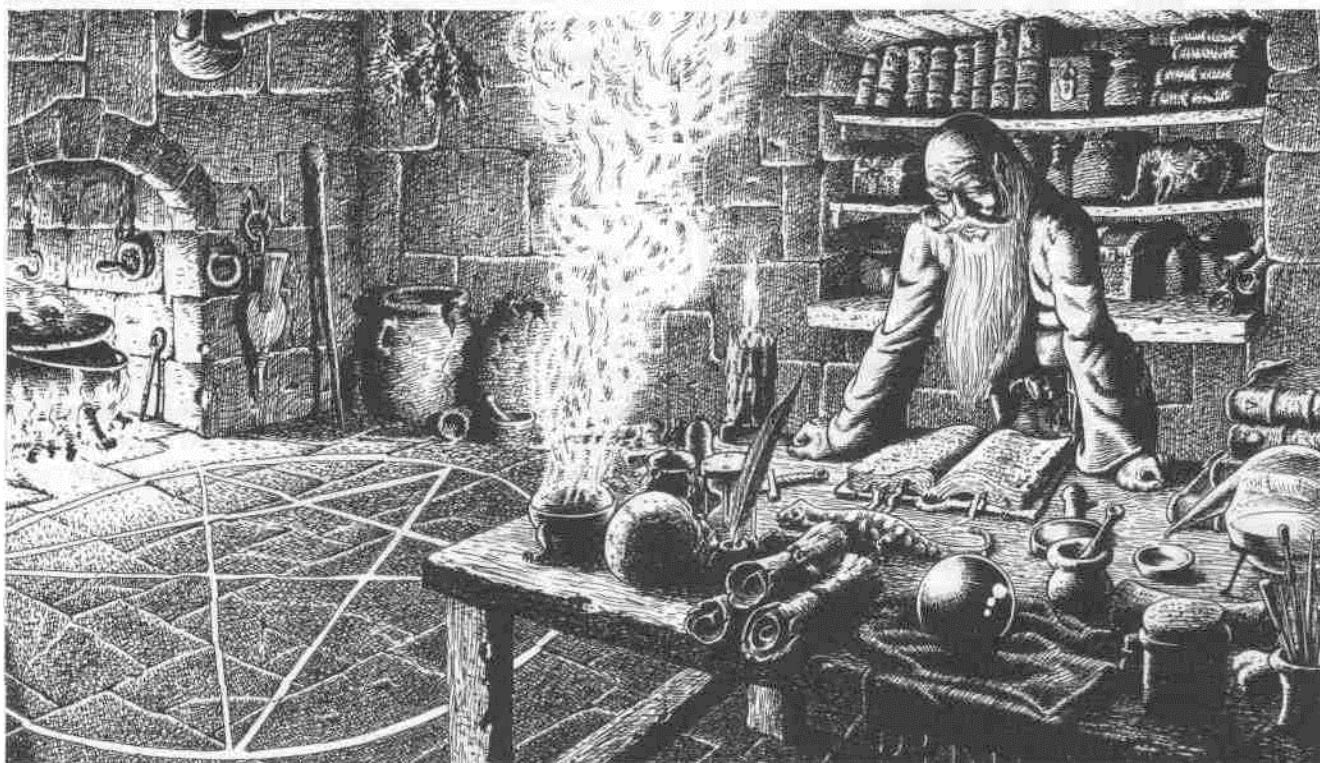
Jedes Mal, wenn Ihr Magier oder Elf eine neue Stufe erreicht, können Sie sowohl die Talentwerte als auch die Zauberfertigkeiten Ihres Helden anzuheben versuchen. Die Steigerung der Zauberfertigkeiten-Werte erfolgt genau wie die Steigerung der Talentwerte: Sie würfeln mit 2W6 (oder mit 3W6, wenn der ZF-Wert Ihres Helden 10 oder mehr beträgt), und müssen eine höhere Zahl als Ihren bisherigen ZF-Wert erreichen.

Dem Magier stehen dabei 15 Versuche zu, dem Elf 10. Der Magier kann außerdem auf bis zu 5 seiner Steigerungsversuche aus dem Bereich Talente verzichten und erhält dafür 5 zusätzliche Steigerungsversuche auf seine Zauberfertigkeiten. Außerdem kann er auf 10 ZF-Steigerungsversuche verzichten und dafür seine Astralenergie um 1W6+2 Punkte erhöhen.

Genau wie bei den Talenten gibt es auch bei den Zauberfertigkeiten Beschränkungen, um wie viele Punkte ein ZF-Wert pro Stufe gesteigert werden darf. Diese sind jedoch denkbar einfach: Der Magier darf alle Magiersprüche um 2 Punkte pro Stufe steigern und alle Elfensprüche um 1 Punkt, beim Elfen ist es genau umgekehrt - alle Elfensprüche +2 pro Stufe, alle Magiersprüche +1. Der Magier darf sich zudem am Anfang seiner Laufbahn entscheiden, sich auf einen Spruch "spezialisiert" zu haben. Diesen Spruch (egal, ob es sich dabei um einen Elfen- oder einen Magierspruch handelt) darf er um 3 Punkte pro Stufe steigern. Außerdem dürfen Magier und Elfen natürlich auch ihre Lebens- und Astralenergie mit jedem Stufenanstieg steigern. Magier rollen dazu 1W6 und verteilen das Ergebnis nach Belieben auf Lebens- oder Astralenergie, Elfen dürfen 1W6+2 Punkte verteilen, wobei jedoch sowohl Lebens- als auch Astralenergie um mindestens 1 Punkt erhöht werden müssen.

Startwerte der Zauberfertigkeiten

Zauber	Magier	Elf
Adleraug und Luchsenohr (E)	-7	2
Analüs Arcanstruktur (M)	-4	-10
Arcano Psychostabilis (M)	-2	-4
Armatrutz (E)	0	4
Auris Nasus Oculus (M)	-5	-12
Axxeleratus Blitzgeschwind (E)	-6	-2
Balsam Salabunde (E)	2	5
Bannbaladin (E)	0	4
Claudibus Clavistibor (M)	0	-5
Duplicatus Doppelpein (M)	0	-8
Flim Flam Funkel (E)	3	5
Foramen Foraminor (M)	0	-6
Fulminictus Donnerkeil (E)	0	4
Gardianum Paradei (M)	-1	-10
Horriphobus Schreckenspein (M)	-2	-12
Ignifaxius Flammenstrahl (M)	-3	-10
Klarum Purum Kräutersud (M)	-2	-4
Odem Arcanum (E)	3	3
Paralü Paralein (M)	-5	-15
Penetrizzel Holz und Stein (M)	0	-2
Salander Mutanderer (M)	-10	-15
Sensibar (E)	02	
Silentium Silentille (E)	-6	0
Somnigravis Tausend Schaf (E)	-3	-1
Visibili Vanitar (E)	-4	2
Wehe walle Nebula (E)	- [^] - ^v	-10



Die Zauberformeln

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ADLERAUG UND LUCHSENOHR - Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt!**

Technik: Der Zaubernde legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen wird so stark verbessert, daß alle Proben auf das Talent Sinnen-schärfe um 7 Punkte erleichtert werden.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Minute

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Ursprung: Angabe, ob die Formel ursprünglich der Zauberkunst der Magier oder der Elfen entstammt

Name: Der Spruchname bzw. die Zauberformel
Tec/?nWf;Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind.

Zauberdauer: Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne in Sekunden (2 Sekunden entsprechen einer Kampfunde); dieser Wert sollte nicht mit der Wirkungsdauer verwechselt werden.

Probe: Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muß. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muß möglicherweise die Magieresistenz des Opfers als Zuschlag auf die Probe angerechnet werden. Solche Zauber sind mit dem Kürzel +MR versehen.

Wirkungsweise: Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen auf das Spielgeschehen

Kosten: Notwendiger Einsatz an Astralenergie

Reichweite: Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Magier oder Elfen umgibt. In solchen Fällen ist unter "Reichweite" der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite Null bedeutet, daß der Spruch entweder nur auf den Zaubern den selbst wirkt, oder er das zu bezaubernde Objekt oder die Person berühren muß.

Wirkungsdauer: Der Zeitraum, in dem ein Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Zauber, die fortwährend mit Astralenergie gespeist werden müssen (die eine bestimmte Anzahl ASP pro Runde kosten), können vom Zaubern den jederzeit abgebrochen werden. *Augenblicklich* bedeutet, daß der Zauber im Moment des Auslösens seine Wirkung entfaltet, *permanent* heißt, daß die durch den Zauber erzielten Auswirkungen auch dann anhalten, wenn keine Astralenergie mehr fließt.

Ursprung: Gildenmagie

Name: **ANALÜS ARCANSTRUKTUR - Enthülle die Magienatur!**

Technik: Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Magier Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt, nicht jedoch, um welchen speziellen Spruch es sich handelt. Ganz exakt kann er nur solche Sprüche bestimmen, die er selbst beherrscht. Dies gilt auch für Elixiere, Tränke und Artefakte.

Kosten: 10 ASP

Reichweite: Im

Wirkungsdauer: 1 min

Ursprung: Gildenmagie

Name: **ARCANO PSYCHOSTABILIS - Dem Zauber trotze ich gewiß!**

Technik: Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie er stärken will.

Zauberdauer: 30 sec

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt die Magieresistenz eines denkenden Wesens für 1 Stunde um 2 Punkte an. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag angewendet werden. Der Magier kann auch den eigenen Widerstand gegen Magie erhöhen.

Kosten: 1 ASP

Reichweite: 10 m

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ARMATRUTZ - Schild und Schutz!**

Technik: Der Zaubern den streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um sich eine unsichtbare Rüstung, die keine zusätzliche Behinderung mit sich bringt.

Kosten: RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Kampf-, bzw. 1 Spielrunde

Ursprung: Gildenmagie

Name: **AURIS NASUS OCULUS - Äug', Nas¹ und Ohren ein Verdruß!**

Technik: Der Magier konzentriert sich und spricht die Formel mit geschlossenen Augen.

Zauberdauer: 5 bis 15 sec

Probe: KL/CH/FF

~i ; - : .-----

Wirkungsweise: Der Magier kann mit dieser Illusion Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder von maximal 10 m Größe erschaffen. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden.

Kosten: je 5 ASP für Geräusch, Geruch oder Bild

Reichweite: 50 m : .

Wirkungsdauer: bis zu 1 min

Ursprung: Elfenzauber

Name: **AXXELERATUS BLITZGESCHWIND - Flieg dahin wie Laub im Wind!**

Technik: Der Zauberkundige konzentriert sich und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber setzt den Elfen in die Lage, die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig zu beschleunigen. Für 20 Kampfunden verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Verzauberten. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung des Attacke- und Paradowertes um jeweils 2 Punkte. Der Zaubernde kann den Spruch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 1 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 20 KR

Ursprung: Elfenzauber

Name: **BALSAM SALABUNDE - Heile, Wunde!**

Technik: Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Für jeden ASP, den der Zauberer einsetzt, erhält ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro LP, mindestens aber 7 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Ursprung: Elfenzauber

Name: **BANNBALADIN - Dein Freund ich bin!**

Technik: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: IN/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier bezaubert einen Gegner, so daß dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

; - , < - . » , ? , , * » . < - ^ , -

» > , -

Name: **CLAUDIBUS CLAVISTIBOR - Seid verschlossen, Tür und Tor!**

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf die Tür (oder Truhe), die er verschließen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Die Formel verriegelt eine Tür auf magische Weise. Die Sperre kann nur durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

Kraft: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlusses, multiplizieren Sie die Summe mit 2. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die Kraftprobe, mit der die Tür geöffnet werden kann.

Magie: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlusses. Ergebnis: Anzahl ASP, die für einen FORAMEN benötigt werden, um den Verschluss zu brechen.

Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **DUPLICATUS DOPPELPEIN - Verfluchet soll das Auge sein!**



Technik: Der Magier hebt die Hände - Handflächen nach außen - vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrmals gegeneinander; dabei spricht er die Formel.
Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/CH/GE • yn& J>-- ^~*!^ v;* ^ •-...; ; <--vf

Wirkungsweise: Der Magier erschafft durch diese Formel einen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder von ihm trennt, so daß ein Gegner kaum feststellen kann, welches der echte Magier ist und ihn daher auch nur mit 50% Wahrscheinlichkeit treffen: Nach einer gelungenen AT wird mit dem W6 gewürfelt. Die Attacke trifft den Magier bei 1-3. Falls der Magier noch einen zweiten Doppelgänger erzeugt, wird er nur bei 1-2 getroffen. Diese Regelung gilt auch für Fernwaffen und gegen den Magier gerichtete Zauberei. Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppelgänger erschaffen.

Kosten: 8 ASP pro Doppelgänger

Reichweite: 0; wenn der Magier für einen Gefährten einen Doppelgänger erschaffen will, muß er den Freund zunächst berühren.

Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ODEM ARCANUM SENSEREI - Weht da ein Hauch von Zauberei?**

Technik: Der Magier betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel.

Zauberdauer: 4 sec

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (dies kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er etwa 2 sec lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 15m

Wirkungsdauer: 2 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel!**

Technik: Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine weiß leuchtende Lichtkugel - etwa so hell wie eine Fackel -, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht läßt sich nicht aus der Ferne steuern; es ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Licht leuchtet etwa 10 m weit

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

Ursprung: Gildenmagie

Name: **FORAMEN FORAMINOR - Öffnet euch, Tür und Tor!**

Technik: Der Magier berührt das Schloß dreimal mit der Hand.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Der Zauber öffnet mechanische Schlösser an Türen, Truhen und ähnlichem. Wenn der FORAMEN als Gegenzauber zum CLAUDIBUS (siehe dort) eingesetzt wird, hebt er nur den Verschußzauber auf. Ist die entsprechende Tür zudem normal verschlossen, wird ein zweiter FORAMEN nötig.

Kosten: je nach Verschuß zwischen 2 und 10 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: bis wieder zugesperrt wird

Ursprung: Elfenzauber

Name: **FULMINICTUS DONNERKEIL - Triff und töte wie ein Pfeil!**

Technik: Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zaubernde erzeugt einen magischen Schaden, der jede gewöhnlich Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3W6 und addiert seine Stufe. Das Gesamtergebnis ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden.

Kosten: 1 ASP pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist dieser Wert größer als die derzeitige Astralenergie des Zaubers, so werden dem Gegner nur so viele SP zugefügt, wie der Zauberer ASP besitzt.

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: augenblicklich

Ursprung: Gildenmagie

Name: **GARDIANUM PARADEI - Schütze mich vor Zauberei!**

Technik: a) Der Magier hebt den Zauberstab waagrecht über den Kopf und läßt ihn einmal horizontal rotieren, b) Magiekundige Helden ohne Zauberstab schreiten die Zone ab, in der der Zauber wirken soll.

Zauberdauer: a) 2 sec; b) 5 sec

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzzone in Form einer Halbkugel mit bis zu 6 Metern Durchmesser. Dieser Schutzraum kann auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe (z.B. Dämonen-Attacken, Fulminictus) erzeugte Trefferpunkte, nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen.

Die Anzahl der insgesamt aufgefangenen TP entspricht der vom Magier investierten ASP plus seiner Stufe. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach einer Spielrunde, löst er sich auf.
Kosten: siehe oben
Reichweite: 3m 5
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde oder bis zerstört

Ursprung: Gildenmagie

Name: **HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein!**

Technik: Der Magier bedroht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder schreiend davonläuft oder sich angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

Kosten: 1 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL - Magisch Feuer schmelzet Stahl!**

Technik: Der Zaubernde hebt die rechte Hand zur Schulter,



konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig auf sein Opfer.

Zauberdauer: 4 sec

Probe: KL/GE/FF

Wirkungsweise: Der Magier legt vor dem Zauber fest, wie viele W6 Trefferpunkte die 'Feuerlanze' anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme. Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer je einen Punkt seines Rüstungsschutzes.

Kosten: Anzahl der TP in ASP

Reichweite: 21m

Wirkungsdauer: augenblicklich

Ursprung: Gildenmagie

Name: **KLARUM PURUM KRÄUTERSUD - Frei von Gift wird alles Blut!**

Technik: Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 sec

Probe: KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber bringt den Vergiftungsprozeß zum Stillstand, heilt aber nicht den bis dahin eingetretenen Schaden. Mit dem Spruch kann sich ein Magier auch selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro Stufe des Giftes

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Ursprung: Gildenmagie

Name: **PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein!**

Technik: Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner in eine magische Starre versetzen. Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteinert. Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so muß er für jeden eine eigene Probe ablegen.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN - in fremde Räume sieh hinein!**

Technik: Der Magier lehnt seine Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Formel.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken.

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP pro 10 cm Materie, die durchdrungen werden soll.

Reichweite: siehe Kosten

Wirkungsdauer: 5 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar!**

Technik: Der Elf konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Die Kreatur, auf die der Magier den Zauber anwenden will, muß sich in Sichtweite befinden, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden. Gelingt der Zauber, so erhält der Elf einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben seines Gegenübers und kann somit z.B. erkennen, ob das Opfer des Spruches ihm feindlich gesonnen ist. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 7m

.*

Wirkungsdauer: 10 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SILENTIUM SILENTILLE - Über allem liege Stille**

Technik: Der Zauberende legt den Finger an seine Lippen

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Luft kein Geräusch mehr überträgt. Die Zone kann sich mit dem Zauberden fortbewegen.

Kosten: 1 ASP pro 5m Radius und Spielrunde

Reichweite: je nach ASP-Aufwand

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SOMNIGRAVIS TAUSENSCHAF - Sinke hin in tiefem Schlaf!**

Technik: Die Zauberende stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 1sec

Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tätlich angegriffen wird. Der Zauberer muß das Opfer sehen können. Das Opfer muß sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zustand (Sitzen, Stehen, Liegen) befunden haben.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: halbe Stufe in Stunden (abgerundet)

Ursprung: Gildenmagie

Name: **SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!**

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres, Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig.

Kosten: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) ST Tage; c) permanent

Ursprung: Elfenzauber

Name: **VISIBILI VANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar!**

Technik: Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Magier eine Kette bilden.

Zauberdauer: 3 sec pro Person

Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise: Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen.

Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden.

Kosten: 5 ASP pro Person und Spielrunde

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

Ursprung: Elfenzauber

Name: **WEHE WALLE NEBULA - Trüb die Luft, die vordem klar!**

Technik: Der Zauberende spricht die Formel und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/FF/KK

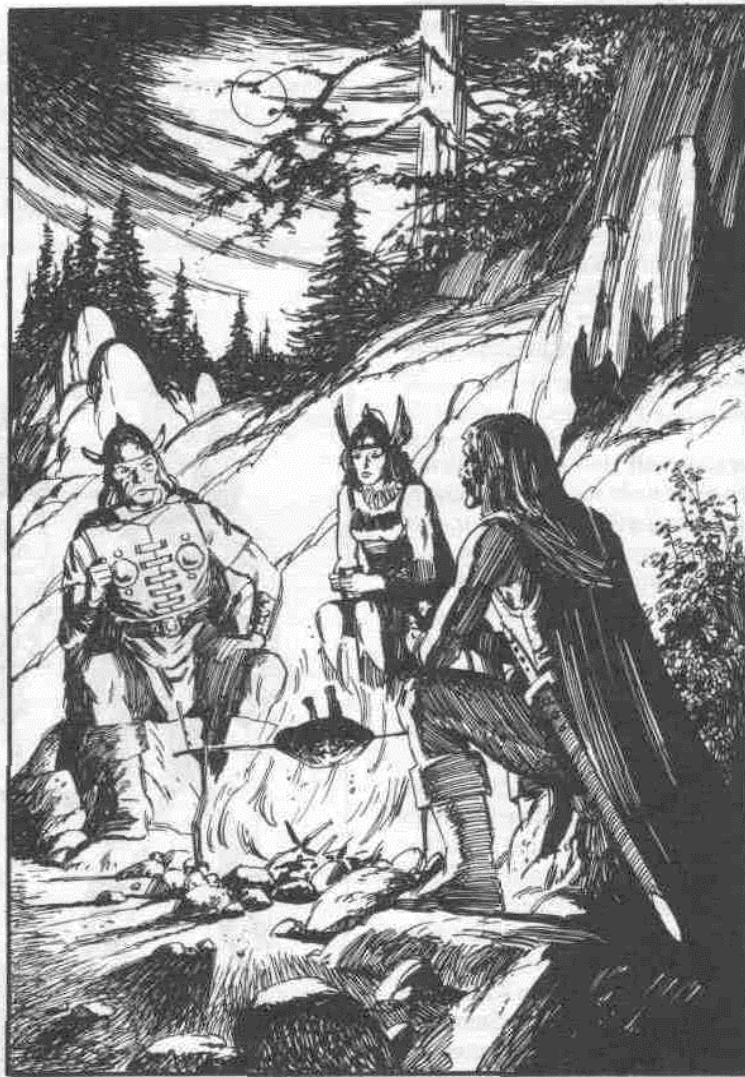
Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren Form der Magier bestimmt. Ihr Volumen ist abhängig von der Stufe des Zaubernden (Faustregel: Stufe mal 20 in m).

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 5 m. (Das ist die maximale Entfernung vom Zauberden zur Nebelwolke, die Ausdehnung der Wolke ist variabel.)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Einige ausgewählte aventurische Heldentypen



Der Elf

»Was soll ich dir von den Menschen erzählen, schöner Filoen? Sie wissen von Kindesbeinen an, daß sie recht bald sterben müssen, können sich sogar ziemlich genau ausmalen, wie viele Jahre ihnen von ihren Göttern höchstens gewährt werden, und gehen dennoch als Blinde und Taube durch die Welt, anstatt jeden Augenblickbegierig aufzunehmen und auszukosten. Den Sinn des Lebens suchen sie - genau wie das kleine Volk - im Horten von Gold und Ruhm. Es scheint sie nicht zu bekümmern, daß sie von all ihrer Beute nichts auf ihre letzte Reise mitnehmen können.

Statt daß sie nur den Tod als ihren Herren fürchten, wälzen sie sich auf dem Bauch vor Göttern, Fürsten und Händlern. Ein jeder weiß genau, daß seine Gebeine in einem Grab verrotten werden, aber er trachtet danach, sich ein ewiges Haus aus hartem Stein zu bauen. Die Reichen lassen sich nach ihrem Ebenbild Standbilder aus Marmor schlagen, um ihr äußeres Bild vor dem Tod zu retten, aber sie glauben nicht einmal an die Wirksamkeit solcher verzweifelter Taten. Nein, Filoen, sie werden nie begreifen, was unsere Alten lehren, daß das Leben nicht an den Einzelnen gebunden ist, daß du Teil am Leben der alten Eiche hast und der Baum Teil an deinem Leben, daß alles mit allem verbunden ist, und daß, was so verwoben ist, niemals sterben kann. Bleib hier bei uns, schöner Filoen, geh nicht zu den Menschen. Sie werden dich unglücklich machen, dich hineinziehen in diesen Strudel von Ängsten, Begierden und enttäuschten Hoffnungen, den sie 'Leben' nennen...«

(Ermahnung der Elfe Malisa Mondstrahl an ihren jungen Geliebten)

Hintergrund

Da die Elfen einerseits ein sehr altes Volk sind und sich andererseits seit vielen Jahrhunderten nicht mehr die Mühe machten, geschichtliche Aufzeichnungen anzufertigen, wissen wir - und sie selber - nur wenig über die Ursprünge dieser stolzen, magiebegabten Wesen. Es scheint jedoch festzustehen, daß einstmals ein einziges großes Elfenvolk in Aventurien lebte. Mit dem Erstarken seiner natürlichen Feinde, vor allem der Goblins und Orks, wurde das Elfenvolk dezimiert und teilweise gezwungen, sich in unwirtlichen oder schwer zugänglichen Lebensräumen anzusiedeln. Es entstanden drei große Stämme, deren Nachkommen wir heute Auvolk, Waldvolk und Firnvolk nennen. Allen Elfen sind als sichtbares Erkennungszeichen die langen, spitzen Ohrmuscheln gemeinsam. Ihr Körperbau ähnelt dem des Menschen, fällt aber normalerweise schlanker und zierlicher aus. Wie bei den Zwergen, die entfernte Verwandte der Elfen sind, ist die Lebenserwartung eines einzelnen Elfen schwer zu bestimmen, da er leicht mehrere hundert Jahre alt werden, aber ebenso gut schon in jungen Jahren sterben kann. Alle Elfen verfügen von Geburt an über magische Kräfte. Sie werden von den Eltern und zum Teil auch von weisen Stammesmitgliedern in der Beherrschung dieser Kräfte so gut unterwiesen, daß sie ihre Elfenzauber recht zuverlässig bei der Jagd, im Kampf und zur Bewältigung schwieriger Alltagssituationen einsetzen können. Aber es kommt nur äußerst selten vor, daß ein Elf

sich - so wie ein menschlicher Magier - um eine wissenschaftliche Vertiefung seiner Zauberkunst bemüht und sein Leben ernsthafter Forschung widmet.

Von den Elfen der drei Völker ist der Auelf am einfachsten zu spielen, und soll deshalb hier im Basis-Spiel vorgestellt werden. (Informationen über die geheimnisvollen Waldelfen und die im eisigen Norden siedelnden Firnelfen enthalten die Spielhilfen »Die Magie des Schwarzen Auges« und »Dunkle Städte - lichte Wälder«.) Die Auelfen hatten sich vor allem in den Wäldern längs der Flußläufe niedergelassen und dort allen Angriffen von Orks und Goblins getrotzt. Die Mitglieder des Auvolks sind nicht nur die kämpferischsten unter den Elfen; sie haben sich am besten auf die Begegnung oder gar das Zusammenleben mit den Menschen eingestellt.

Die Rolle des Elfen

Wenn Sie einen Elfen als Ihren Heldentyp auswählen, sollten Sie sich schon ein wenig Mühe mit der Gestaltung dieser Figur machen. Ihre Mitspieler und der Meister werden es Ihnen danken, wenn Sie den Elf nicht darauf reduzieren, daß er ein Typ ist, der »kämpfen und zaubern« kann, sondern vor allem seine Fremdartigkeit darstellen und die Verwunderung, mit der er



seine Gefährten und die Welt bisweilen betrachtet. Stellen Sie sich vor, Sie kämen aus einem entlegenen Dorf, das ganz vom Gefühl der Gemeinschaft seiner Bewohner geprägt ist und dessen Leute so selbstverständlich im Einklang mit der Natur leben, daß es ihnen normalerweise niemals in den Sinn käme, über diese besondere Lebensweise zu sprechen. Sie kämen aus einem solchen Dorf in die Stadt, in der Luxus und bittere Armut herrschen, die beherrscht ist von Not und Verschwendungssucht.

Stellen Sie das Staunen dar und das Mitleid, mit denen ein junger Elf viele Bemühungen der Menschen betrachtet. Wundem Sie sich von Zeit zu Zeit hörbar über den Kult, der bei den Menschen

Der Elf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheiten-

Gewandtheit: 12+

Charisma 11 +

Neugier 5+

Goldgier2-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-13	unvermögend	Jäger, Fischer, Musikanten
14-18	mittelständisch	Handwerker, in einer menschlichen Ansiedlung lebende Elfen
		Heiler
19,20	vermögend	bei Hofe lebende Elfen (Heiler, Zukunftsdeuter u.a.)

Haarfarbe (W20):

1-3	4-9	10-13	14-15	16	17	18-19	20
dunkel-blond	mittel-blond	hell-blond	weiß-blond	albino	Silber	schwarz	blau-schwarz

Körpergröße: 1,66 +W20 +3W6 (170-204 cm)

Lebensenergie:25

Astralenergie:25

mit dem persönlichen Eigentum getrieben wird, lassen Sie durchblicken, daß Ihnen sinnlose Grausamkeit - auch gegen wahrhaft niederträchtige Feinde - zuwider ist, und daß Sie den bei Menschen häufigen »kriecherischen Gehorsam gegen weltliche und göttliche Herren« als würdelos empfinden. Ein rollengerecht gespielter Elf sollte ruhig hin und wieder durch eine achtlos hingeworfene, überhebliche Bemerkung über das seltsame Gebaren seiner menschlichen Gefährten in gehörige Schwierigkeiten geraten.

Zitate:

»Soso, dieser Armreif ist 100 Goldstücke wert - überall, auch hier bei den Wölfen im Wald?«

»Das nennst du Zauberei? Ich nenne es 'heftig wünschen'.«

»Nur ein Ork fängt mehr Fische, als er essen kann.«

Kleidung und Waffen:

Echte Auelfen, die noch in den alten Pfahldörfern an den Flußläufen wohnen, fertigen fast alle Kleidungsstücke aus einem Stoff namens »Bausch«. Dieser wird aus den watteähnlichen Samenbüscheln der Bauschbinse gewonnen und läßt sich leicht färben und zu haltbaren Geweben verarbeiten. Das typische Kleidungsstück der Auelfen, der Bauschmantel, ist ein armloser Umhang, meist blaugrau oder schilfgrün gefärbt. Es mag sein, daß die Elfen bei ihrer Weberei unbewußte Magie in ihre Arbeit einfließen lassen, denn ein echter elfischer Bauschmantel hält viele Jahrzehnte und ist so regendicht, daß man in ihm sogar über kurze Strecken Wasser transportieren kann. Die übrigen Kleidungsstücke der Elfen sind normalerweise sehr eng geschnitten und häufig mit Fransen und bunten Stickereien verziert. Nur ein Elf, den für Stamm oder Familie in den Krieg zieht, wird sich in eine Rüstung hüllen, wobei er metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfindet. Er bevorzugt den Bogen und schlanke Stichwaffen wie Degen, Rapier und Dolch.

Besonderheiten:

Metallene Rüstungen behindern den Elfen um 1 Punkt mehr als sie ihn schützen. Ein Elf im Kettenhemd genießt also RS4, während seine Behinderung BE5 beträgt. Ritterrüstungen werden nicht getragen.

Der Krieger

»Steh auf, du Hund, und kämpfe wie ein Mann!« Schwer atmend, das Schwert in der Faust, steht Gala vom Wolfsstein über den bleichen Mann gebeugt, der sich auf seinem Thronszitz zusammengekauert hat, so daß nur noch seine Nasenspitze aus dem Hermelinkragen seines schweren Mantels schaut. »Schlag ihn nieder! Was zögerst du? Jeden Augenblick können die Wachen kommen!« drängen Galas Gefährten. »Er hat den Tod vielfach verdient! Hast du vergessen, daß er deinen Bruder auf dem Gewissen hat?«

Gala wischt sich eine blutgetränkte Haarsträhne aus dem Gesicht. »Und doch kann ich es nicht tun! Was wird sein, wenn ich dereinst vor meine Göttin trete? Soll sie mit dem Finger auf mich zeigen und sagen: 'Du hast einen unbewaffneten Mann erschla-

Hintergrund

Ob als Erbe eines Lehens, Offizier in der Armee oder als Fechter zum Ruhme der Herrin Rondra: Ein Krieger weiß seinen Platz in der Welt zu finden.

Längstnicht jeder Adelsproß erbt einen Herrensitz: Der Zweit- oder Drittgeborene muß sich das Lehen erst verdienen. Da heißt es dann, hinaus in die Welt zu ziehen, um dort zu erstreiten, was das Herz begehrt: Ehre oder auch nur schnödes Gold, Land oder gar unvergänglichen Ruhm. Wer aber mit der Waffe sein Lebensglück erstreiten will, der muß sie auch zu gebrauchen wissen, und so ist die Jugend eines Kriegers vor allem dem Erlernen der Waffenkunst gewidmet, sei es, daß er als Knappe bei einem Ritter dient, oder daß er von den Eltern auf eine der aventurischen Krieger-Akademien geschickt wird. An einer solchen Akademie werden übrigens nicht nur Adelige im Waffenhandwerk unterwiesen - auch Kinder aus "einfachem" Hause bringen es mitunter zu einem Stipendium, wenn zum Beispiel ein Bauembursche einem Fechtmeister durch besonderes Geschick im Umgang mit der Waffe auffällt. Das Leben schreibt viele solcher Geschichten, auch wenn der adelige Akademiezögling die Regel ist.

Die Rolle des Kriegers

Ohne Frage, in gewisser Weise ist der Krieger "ein Mann fürs Grobe", ein zuverlässiger Freund immer dann, wenn es um handfeste Auseinandersetzungen geht, mit seiner schnellen Klinge unverzichtbar in vielen gefährlichen Situationen. Doch ihn auf einen einfältigen Haudrauf zu reduzieren, hieße ihm Unrecht tun, denn nicht nur in der Kampfkraft liegen die Werte des Kriegers: Zumeist selbst edler Abkunft, in jedem Fall aber an mehr oder minder bedeutenden Höfen eingeführt, ist der Krieger derjenige einer Heldengruppe, der sich am besten mit höfischen Sitten und Gebräuchen, Tänzen und gesellschaftlichem Gebaren auskennt. Außerdem genießt er hohes Ansehen



beim einfachen Volk: Welcher Landmann würde sich schendem Wort eines edlen Herren in seiner prächtigen Rüstung widersetzen?

Spielen Sie den Krieger als einen selbstbewußten, ruhig ein wenig arroganten Charakter, gewohnt, daß sein Wort Befehl ist. Man hat den jungen Krieger in Fechtkunst, Jagd und höfischer Erziehung unterwiesen, ihm zudem beigebracht, Verantwortung zu übernehmen, das Kommando zu führen, wann immer es angebracht scheint. Auch Entschlußkraft und Tatendrang sollten zu den Wesenszügen Ihres Kämpfers gehören, Zaudern und Zagen sollten ihm Fremdworte sein.

Und auch die Gebote der Kriegsgöttin Rondra wurden dem Zögling in aller Nachdrücklichkeit vermittelt: Ehrhaftigkeit, Stolz und Mitleid für den Schwachen. Den Ruhm der Göttin, und damit den eigenen, zu mehren, sollte einem jungen Krieger ehernes Gesetz sein.

Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch seine Art auch oft genug in ernste Schwierigkeiten bringen: so etwa, wenn er darauf besteht, der 20-köpfigen Räuberbande offen, mit blanker Klinge, gegenüberzutreten. Man hüte sich, solchen

"Heldenmut" als schiere Dummheit abzutun, denn eines sollte man nicht vergessen: Aventurien ist ein Land, in dem klassische Vorstellungen von Mut und Ehre herrschen. Oder fänden Sie einen Krieger, einen Gefolgsmann der Göttin Rondra, besonders gelungen dargestellt, wenn er seine Feinde am liebsten durch ein schnell wirkendes Gift hinterrücks aus dem Weg räumen würde? Selbstverständlich gibt es genügend Situationen, in denen das Ziel besser auf einem Umweg, sprich durch List und Tücke, angestrebt werden sollte. Doch der Krieger ist nun einmal ein Mann des direkten Weges und er schöpft nun einmal sein Selbstvertrauen und seine Kampfkraft aus dem Bewußtsein, daß Stolz, Edelmut und Ehrbarkeit unverzichtbare Begleiter auf dem Weg zum Ruhme sind.

Zitate

»Eine kecke Rede Bube, laß sehen, ob du deine Klinge ebenso behende führst!«

»Bei unserer Herrin Rondra..!«

»Diese Klinge wird dir den Weg zum Grabe weisen. Nutze den kurzen Rest deines Lebens für ein letztes Gebet!«

Kleidung und Waffen:

»Es ist das verbrieftte Vorrecht des Kriegers, Rittersrüstung und Zweihänder zu tragen, sowie in Adelsturnieren mit Schwert und Lanze zu streiten. Bei Strafe ist es den anderen Bürgern verboten, die Zeichen der Kriegerwürde zu führen und so den hohen Stand eines Streiters vorzutäuschen...» (Auszug aus dem *Gareth Pamphlet*, 397 v.H.)*

Gewiß, Vorrecht und Ehre ist es, den Plattenpanzer tragen zu dürfen, im Turnier auch durchaus angebracht. Doch wenn das Abenteuer den Krieger lockt und er sich auf lange, mühsame Reisen begibt, dann sollte weniger hinderliche Kleidung in seinem Beutel stecken: Lederrüstung und wattiertes Wams oder ein Kettenhemd bieten Schutz und sind deutlich bequemer zu tragen.

Es ist jedoch nicht die Art des Kriegers, seinen Stand verborgen zu halten, sondern es entspricht seinem Stolz und seiner Lebensauffassung, daß ein jeder sogleich sieht, mit wem er es zu tun hat. Aufwendig verzierte Gewänder, bestickte Hemden, lange Woll-

mäntel, Schnallenschuhe/-stiefel und federgeschmückte Hüte passen viel eher zu einem Edelmann als grobes Rauhlederzeug. Auch wird er stets bestrebt sein, ein Prachtgewand für entsprechende Anlässe bereitzuhalten.

Die beliebtesten Waffen sind, von den klassischen Turnierwaffen Zweihänder und Lanze abgesehen, Schwert, Axt und Streitkolben, seltener Rapier und Säbel (vornehmlich bei Kämpfern aus dem Lieblichen Feld). Viele Krieger verstehen sich wohl auf das Bogen- oder Armbrustschießen, sehen beides aber als Waffe für die Jagd, ihren Einsatz im Kampf als unehrenhaft an.

Besonderheiten:

Krieger sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie diese kaum lästiger oder unbequemer finden als normale Kleidung. Daher gilt, daß Rüstungen aller Art den Krieger grundsätzlich weniger behindern als alle anderen Charaktere, d.h. in allen entsprechenden Situationen darf der Krieger einen Punkt vom Rüstschutz abziehen. Ein Kettenhemd schützt den Krieger mit RS4, behindert ihn aber beim Klettern, Springen etc. und natürlich im Kampf nur mit BE3.

Der Krieger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+

Gewandtheit: 11 +

Körperkraft: 12+

Jähzorn 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene
2 - 3	arm	Bauern, Söldner
4 - 9	mittelständisch	Handwerker, Gardisten, Geweihte
10 - 18	niederer Adel	Ritter, Barone
	Hochadel	Grafen, Fürsten

Haarfarbe

1-5	6-9	10	11-14	15-18	19	20
dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,63 +2W20 (165 -203 cm)

Lebensenergie:30

*Man kann es nur als beklagenswerten Verfall der Sitten bezeichnen, wenn in letzter Zeit Söldner und andere Mietlinge ungestraft den Zweihänder zu "ihrer" Waffe auserwählen...

Der Magier

Mit einer schnellen, aber für die Gefährten nicht nachvollziehbaren Handbewegung war es ihr gelungen, eine Wand aus wirbelndem Licht im Gang zu errichten, gegen die die gestaltlosen Wesen nun pausenlos, aber vergeblich anrannten. »Wir haben nur wenige Augenblicke!« rief sie den Kameraden über die Schulter zu. Der Schweiß lief ihr in Strömen über das Gesicht, ihre versengte Robe klebte ihr wie eine zweite Haut am Körper. Das Blut raste ihr im Kopf und sie spürte ihr Herz im Hals. »Nur gut, daß sie nicht merken, daß meine Kraft fast verbraucht ist, dachte sie, während sie sich mit einem Blick über die Schulter vergewisserte, daß der flinke Drego das Schloß der schweren Eichentür mit seinen Drähten und Haken bearbeitete. »Nichts wie raus hier!« rief Rondradan, dessen Rüstung bereits tiefe Kerben aufwies.

Wir sehen uns wieder, dachte sie bei sich. Es wird nicht geschehen, daß eine Horde dahergelaufener Geister Lindara von Kuslik davon abhält, das Geheimnis des Echsentempels zu ergründen.

Sie machte zwei schwankende Schritte rückwärts. *Fahrt zu den Niederhöhlen, wo ihr herkommt.* »IGNIFAXIUS!« Ein greller Blitz durchzuckte den Gang. Die Hälfte der Geisterwesen löste sich in stinkenden Rauch auf, aber das bekam sie bereits nicht mehr mit. Dunkelheit senkte sich auf ihre Gedanken-

Hintergrund

Hin und wieder kommen in Aventurien Kinder zur Welt, deren Heranwachsen von seltsamen Ereignissen begleitet wird: Ein Apfel, den sie nicht erreichen können, springt ihnen plötzlich vom Tisch entgegen; ein Spielkamerad, der sie verprügeln will, windet sich unversehens vor heftigen, aber unerklärlichen Schmerzen.

Manchmal verlöschen die übersinnlichen Kräfte eines solchen Kindes unbemerkt, wenn es erwachsen wird, meistens aber bemerken die Eltern oder zu diesem Zweck durch die Lande ziehende Priester und Gelehrte, daß das Kind "die Gabe" oder "die Kraft" besitzt. Und da in vielen Gegenden der Magier-Stand zu den angesehensten Berufen zählt, werden die Eltern mit ihrem Sprößling, sobald er das zehnte Lebensjahr erreicht hat, zu einer Magierakademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren.

Dort besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Meistermagier, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Philosophie, Dämonologie und andere Wissenschaften. Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses auch nur einen einzigen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlußprüfung, zu der unter anderem ein Demonstrationszaubern in den von der Akademie gelehrt Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung wird den Jungmagiern oder der Jungmagierinnen das Siegel der Akademie in die linke Handfläche tätowiert, und sie empfangen als

weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab. Nun sind sie freie Magier, die das Leben, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der Welt zu machen.

Die Rolle des Magiers

Zu den schwierigsten Aufgaben in einem Rollenspiel gehört zweifellos die rollengerechte Führung eines frisch gebackenen Magiers. Versuchen Sie, sich in die Gedankenwelt eines klugen, aber ein wenig weltfremden jungen Wissenschaftlers hineinzusetzen.

Gewiß gibt es alte, machtvolle Magier, finstere Zeitgenossen, in deren Herzen nur Haß und Bosheit wohnen. Ein junger Zauberer aber, der eben die Akademie verlassen hat, spürt in sich noch die moralischen Unterweisungen seiner Lehrer. Er wird seine übernatürlichen Kräfte zunächst nur für "das Gute" oder die Wissenschaft einsetzen. Allzu bald wird ihn jedoch das Leben lehren, wie schweres ist, eine Trennlinie zwischen "Gut" und "Böse" zu ziehen, und daß es sich in einer Welt wie Aventurien nur die fähigsten und mächtigsten Helden leisten können, unverdrossen für ihre aufrichtigen Überzeugungen einzutreten. Kein Wunder also, wenn erfahrene Magierinnen und Magier, die mit einem Fingerschnippen ein Leben auslöschen könnten, sich mit einer Schale aus Arroganz und Zynismus umgeben, auch wenn sie weiterhin ihren moralischen Prinzipien treu geblieben sind. Wer wird je die Seele der Zauberer ergründen?! Wenn Sie sich entscheiden, einen Magier zu spielen, sollten Sie die ersten Spuren dieser Überheblichkeit mit Wissensdurst und etwas Naivität, vor allem im Umgang mit Menschen, mischen. Zu einem echten Zauberer gehören immer auch der Stolz auf seine Kunst, die Liebe zu großen Gesten und ein wenig Pathos. Murmeln Sie hin und wieder etwas Unverständliches, stellen Sie weitschweifige Hypothesen auf und verwerfen Sie sie im nächsten Moment wieder. Auch das Ins-Blaue-Philosophieren bei einem guten Glas Wein ist eine häufig zu findende Vorliebe der Magier. Und, vor allem, zaubern Sie, was das Zeug hält. Auch die anfänglich geringe Astralenergie sollte Sie nicht davon abhalten, knifflige Situationen mit den Mitteln zu lösen, die Ihrem Magier oder Ihrer Magierin zu eigen sind - Zauberer heißen schließlich Zauberer, weil sie zaubern.

Zitate

»Nehmen wir einmal an - rein als Hypothese, versteht sich -, diese Truhe wäre mit einem Fluch belegt...«

(etwa eine Minute Blick ins Leere) »Faszinierend...«

»Würden der hohe Herr Straßenräuberhauptmann bitte den Weg freigeben. Hättet ihr vielleicht die Güte... HORRIPHOBUS! Na, also, geht doch...«

»Was? Wie? Ihr kennt das Theorem des Kaphthausios nicht? Ach so, Ihr könnt gar nicht lesen, interessant.«

Die Helden des Schwarzen Auges

Der Magier bei Spielbeginn

Voraussetzungen: .: -^v- ! ; : ' • , ;:-•

Klugheit: 13+ -!-: •••-:,,•

Charisma: 12+

Neugier: 6+

Aberglaube: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 4	arm	verwaist, durch Stipendium zur Akademie gekommen oder aus einer Elf-Mensch-Verbindung
5 - 13	mittelst.	Kindervon Handwerkern, reisenden Magiern oder einfachen Geweihten
15 - 19	reich	Kinder von hohen Geweihten, bekannten Magiern oder reichen Kaufleuten
20	adlig	Kinder des Landadels. Als Magier sind sie von der Erbfolge ausgeschlossen und dürfen kein Lehen übernehmen.

Haarfarbe (W20):

1-7	8-10	11-12	13-15	16-17	18-19	20
schwarz	braun	rot	dkl'blond	m'blond	h'blond	albino

Körpergröße: 1,60 + W20 +3W6 (164-198 cm)

Lebensenergie: 25 ~="

Astralenergie: 30 " ^>

Kleidung und Waffen :

Sei es, weil vielen Magiern die Heimlichtuerei verhaßt ist, sei es, weil die meisten magiekundigen Männer und Frauen nicht frei von Eitelkeit sind -jedenfalls neigen sie fast alle dazu, sich durch ihre Kleidung zu erkennen zu geben.

Hohe spitze Hüte oder gehörnte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenen Innenfutter und mit arkanen Symbolen versehener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen - ihre Festtracht ist ungleich prachtvoller. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit geschnitzten Runen und Zeichen bedeckter unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde.

Die meisten Adepten wurden auf der Akademie in der Kunst des Stockfechtens unterwiesen und wissen ihren Stab sehr wohl als Waffe zu führen. Die Zier- und Ritualdolche vieler Magier lassen sich ebenfalls im Kampf verwenden, und in neuester Zeit findet man auch immer häufiger Magierinnen und Magier, die ein leichtes Florett zu führen wissen.

Schwerere Waffen und fast alle Rüstungen sind den Magiern ein Greuel, da sie ihre zum Zaubern benötigte Bewegungsfreiheit einschränken und da Eisen ihren Zauberkraften nicht zuträglich ist. In wirklichen Gefahrensituationen mag man einen Magier im

Wattierten Waffenrock sehen, ansonsten verlassen sie sich eher auf ihre Zauberkräfte.

Besonderheiten: .!-•

Wie bereits oben erwähnt, ist Magiern der Gebrauch schwerer Waffen und Rüstungen fremd und wird fast überall von den Oberen der Magiergilden verboten. Im Spiel heißt das, daß Magierinnen und Magier maximal Waffen bis 1 W+2 TP und Rüstungen bis RS2 benutzen dürfen.

Als Kenner der arkanen Künste sind die Magierinnen und Magier mit den Tricks und Kniffen ihres Gewerbes so vertraut, daß sie einen Bonus von 2 Punkten auf die Magieresistenz erhalten.

Beim Stufenanstieg stehen Magiern 15 Steigerungsversuche für ihre Talente und 20 Versuche zur Steigerung der Zauberkünste zu. Zur Erhöhung der Lebensenergie würfeln Sie mit 1 W6 und verteilen das Ergebnis nach Belieben auf LE oder AE des Magiers.

Viele weitere Details zur Ausgestaltung eines Magiers oder einer Magierin finden Sie in der Spielhilfe »Die Magie des Schwarzen Auges«, die sich in großem Umfang der aventurischen Zauberei - und der Gildenmagie im besonderen - widmet.



JENS HAUPT 1981

Der Novadi

Gleißendes Sonnenlicht, stinkender Kamelmist, lärmende und wild gestikulierende Händler, schwarzbärtige Gestalten mit scharf gekrümmten Nasen und weiten, wallenden Gewändern, hier und da eine verschleierte glutäugige Schönheit, zwei Greise mit langen weißen Bärten, die im Schatten einiger Palmen Rote und Weiße Kamele spielen und langsam ihren Tee schlürfen, ein Sklavenhändler mit entblößtem Oberkörper, den Khunchomer in der Hand und den Dolch unter der Schärpe, der in blumiger Rede seine menschliche Ware anpreist, schwerer, süßer Duft von Räucherwerk und Rauschkraut, der aus einem geöffneten Fenster dringt, dazu der Klang von Trommel und Nasenflöte und den nackten Füßen einer Tänzerin - so stellt sich der Durchschnittsaventurier das Straßentreiben in Rashdul oder Mherwed vor, all dies verbindet er mit dem Begriff Novadi.

Hintergrund

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern; sie gehören der Volksgruppe der Tulamiden an, haben sich aber zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt, der, den Legenden nach, vor rund 250 Jahren den Beni Novad in der Oase Keft erschienen sein soll. Etwa die Hälfte der etwa 20.000 Novadis lebt in Städten, die übrigen führen auch heute noch ein nomadisches Leben in der Khom-Wüste und den angrenzenden Steppengebieten. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis sind denn auch ihre Tiere, unter denen das Pferd eine besondere Stellung einnimmt, ist es doch viel mehr als nur Reit- oder Lasttier: Dem Novadi ist das Pferd Freund, Kampfgefährte und sein ganzer Stolz, und der Besitz einer Shadifherde bringt oft mehr Ansehen als ein großer Harem. Die Novadis sind das einzige echte Reitervolk Aventuriens, ihre Reiterfeste mit den rasenden Galoppaden und halbschneiderischen Kunststücken weltberühmt. Wer einmal einem solchen Fest beiwohnen durfte, kann sich kaum vorstellen, daß den Tulamiden bis zum Erscheinen der ersten gildenländischen Siedler das Pferd unbekannt war.

Die novadische Gesellschaft ist eine der wenigen in Aventurien, in denen die Frau nicht gleichberechtigt ist; nur unverheiratete Mädchen genießen relative Freiheit - eine verheiratete Frau ist der Besitz des Mannes - so wie seine Pferde. Nur in wenigen Ausnahmefällen kann eine Novadi Selbständigkeit, Ruhm oder gar Macht erringen: als Achmad'sunni, die als Rächerin und Kriegerin für die Familie kämpft, als Tänzerin, der von Rastullah die Gabe verliehen wurde, Herzen und Sinne ihres Publikums zu verzaubern, oder als Herrscherin, von denen die bekannteste Vertreterin die Shanja von Rashdul ist (s. hierzu auch die DS A-Spielhilfe »Die Wüste Khom und die Echsensümpfe«). Die Novadis halten sich für ein erwähltes Volk - schließlich ist

Gott selbst ihnen erschienen und hat ihnen die 99 Gesetze geschenkt -, und daher mag auch ihr Stolz rühren, der eine charakteristische Eigenschaft der Wüstenbewohner ist. Da in den Gesetzen fast alle Bereiche des Lebens reglementiert werden, ist es für den Novadi nicht leicht, ein gottgefälliges Leben zu führen, zumal einige der Gesetze nicht nur dem »Ungläubigen« widersprüchlich erscheinen mögen: 36. Gesetz »Der Gottgefällige befließt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf«, 41. Gesetz »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde«.

Die Rolle des Novadi

Für einen Novadi mag es vielerlei Gründe geben, die Heimat zu verlassen und als Abenteurer durch Aventurien zu streifen: Vielleicht wurde er von seinem Vater, einem reichen Keffter Händler, auf eine »Bildungsreise« geschickt, vielleicht ließen ihm Neugier und Unternehmungslust die heimische Oase zu eng erscheinen, vielleicht wurde er gar im letzten Krieg von Tar Honaks Soldaten nach AF Anfa verschleppt...



• JENS HWIU

Die Helden des Schwarzen Auges

Für eine Novadi (falls sie nicht zu den wenigen selbständigen Frauen dieses Volkes gehört) wird das Verlassen der Heimat in der Regel einer Flucht gleichkommen - Flucht vor einer ungewollten Ehe, einer trostlosen Zukunft... Doch welches Geschlecht Ihr Held auch haben mag, vier Merkmale wird er nie verlieren, auch wenn er die gluterfüllten Weiten der Khom lange hinter sich gelassen hat: Eine blumige Sprache, Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferungsvolles Mitglied in jeder Abenteurergruppe sein - sobald er sich aber in seiner Ehre verletzt fühlt, gibt es Probleme. Eine abfällige Bemerkung über sein Reittier kann genügen, ihn eine jahrelange Freundschaft vergessen zu lassen; bei Fremden reicht manchmal schon ein unbedachter, unverhüllter Blick, damit der Novadi ob dieser Provokation den Khunchomer aus dem Gürtel zieht. Zur rollengerechten Gestaltung des Novadi gehört ebenfalls

Der Novadi bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+
 Intuition: 11 +
 Gewandtheit: 11 +
 Raumangst: 6+
 Jähzorn: 5+ -'i-^ma-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

I-2	unfrei	Skaven	.TR--O . ~-^
3-10	arm	Viehhirten, Nomaden	
11-16	mittelst.	Händler, Viehzüchter, Karawansereibesitzer, Handwerker, Hairan	
17-19	reich	Kaufmann, Scheich,	
20	adelig	Sultan	

17-18	19	Haarfarbe:	
braun	rot	20	1-16
		blond	schwarz

Körpergröße:

1,56 + 2W20(158-196cm)

Lebensenergie:30

seine Religiosität, der stete Versuch, die »99 Gesetze« zu befolgen (wegen der rigiden Eßvorschriften können Gasthausbesuche, vornehmlich in Hafenstädten, leicht problematisch werden), auch wenn etliche davon dem normalen Zwölf göttergläubigen abstrus, willkürlich, widersprüchlich oder schlicht lächerlich erscheinen mögen. So mag es auch in Glaubensfragen leicht zu einem Streit zwischen dem Novadi und seinen Gefährten kommen.

Zitate

»Bei Rastullahs Lockenpracht!«
 »Du Enkel der Unverfrorenheit - der Herr schenke mir Langmut und dir einen frühen, schmerzvollen Tod!«
 »Ich habe gestündigt und erbitte Vergebung.«
 »Deine Lippen sind zarter als die Nüstern meines Shadifs, du Blume vom Grunde des Wadi Dschenna, und weißer als Quark und weicher als eine reife Feige ist dein Leib...«

Kleidung und Waffen:

Die Novadis sind es gewohnt, zum Schutz gegen die unbarmherzige Sonne und die Gluthitze der Wüste stets eine Kopfbedeckung (Tücher oder ein aus Tüchern gewundener Turban) und weite, locker fallende Gewänder zu tragen. Je nach Wohlstand und Stammeszugehörigkeit sind diese aus Wolle, Leinen, Seide oder gar Brokat, bestickt oder mit eingewebten Mustern verziert. Auch außerhalb der Wüste wird ein Novadi nach Möglichkeit nicht auf die gewohnte Kleidung verzichten. Rüstungen aus Metall wie Ringel- oder Schuppenpanzer findet man nur vereinzelt bei den Stämmen des Ostens, die tulamidi-schen Einflüssen ausgesetzt sind. Die bevorzugte Rüstung der Novadis jedoch ist der wattierte Waffenrock, ihre typische Waffe der breite Krummsäbel, Khunchomer genannt. Daneben benutzt der Novadi beim Kampf zu Pferde gern eine Lanze aus dem Holz der Khoramszeder. Jeder Novadi erhält bei der Mannwerdung einen Zierdolch, Waqqif genannt, den er bis zum Tode trägt.

Besonderheiten:

Da bei den Novadis Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, hat ein Novadimädchen in der Regel nicht die gleiche kriegerische Ausbildung genossen wie ihre Brüder. Dies sollten Sie bei der Ausgestaltung der Talente berücksichtigen.

Der Streuner

Mit einem schadenfrohen Grinsen stuppst Wirtin Hildelind ihren Mann an und deutet über die Theke hinweg in die lärmende Menge, wo ein junger Mann mit struppigem Haar und einem prächtigen Federhut eifrig gestikulierend auf einen reisenden Kaufmann einredet. »Sieh mal, da drüben«, flüstert sie ihm zu, »Hat Gumblad wieder einmal Beute gemacht...« Stunden später stellt die Wirtin die Stühle hoch. Allein und verlassen lehnt der Kaufmann über dem Tisch, allem Anschein nach stockbesoffen. »Betrogen hat er mich«, jammert er der Wirtin vor, »schamlos betrogen. Hab ihm ein Bier nach dem anderen eingeschenkt, damit er mir mehr über die Sache erzählt. War alles gestunken und erlogen, dahin ich mir sicher... Und plötzlich war er weg, und mit ihm die Dukaten - noch ein Bier, Frau Wirtin...« Die Frau schüttelt nur stumm den Kopf.

Die kleine Bauerstochter wirft die dicken blonden Zöpfe zurück, fährt ihre Freundin zornig an: »Ach geh, hör' auf mit dem Geplapper, was weißt du denn schon von den Männern... Ich sage dir...« - und ihre himmelblauen Augen beginnen zu strahlen - »Elgor hat mir ewige Treue geschworen, jawohl. Von dem Geld, das ich ihm gab, kauft er mir ein Brautkleid in der Stadt. In einem Mond,

wenn Vater wieder zum Markt fährt, werden wir uns wiedersehen, und dann wird er um meine Hand anhalten... Ach, wenn die Zeit doch nur ein wenig schneller vergehen würde...« - In einer rauchigen Schenke in Salza. Schon so manchen Krug hat der alte Fischer an diesem Abend mit den Fremden geleert. Eine seltsame Gruppe ist es, ein Elf, ein Novadi, ein Thorwaler und eine hübsche dunkelhaarige Frau. Endlich ist der Alte zu Reden bereit: »Im Vertrauen, ich wüßte schon jemanden, der keine Fragen stellt und für ein paar Dukaten... Fragt nach Yazim, dem Streuner, aber seid auf der Hut...«

Hintergrund

Das Leben in Aventurien ist überall hart, aber in den Elendsvierteln der großen Städte ist es noch härter als anderswo. Diese engen, lärmenden, stinkenden Gassen sind die Welt, in der ein Kind zu einem Streuner heran wächst.

Die aventurischen Streuner - »Glücksritter«, wie sie sich selber nennen - haben ihre eigene Sicht von der Welt. Wenn sie in eine fremde Stadt kommen, fragen sie nicht nach den gültigen Gesetzen, sondern nach der Macht und dem Durchsetzungsvermögen der Gesetzeshüter.

Die erste Lektion im Streunerleben lautet: »Verlaß dich nur auf dich selbst, denn du bist der einzige Mensch, auf den du dich wirklich verlassen kannst.«

Der Streuner hat es gelernt, in jeder Situation blitzschnell zu erspüren, ob sie ihm Vor- oder Nachteile bringen kann. Diese Weltsicht unterstellt er auch allen anderen Menschen, ganz gleich, ob diese offiziell als aufopferungsvolle Gottgeweihte oder strahlende Helden gelten.

In der freien Natur und in den bürgerlichen Wohnungen ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute. Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Tavernen und Schenken; hier wissen sie, woran sie sind, hier finden sie Opfer für ihr besonderes Talent, das »glücksunabhängige« Glücksspiel, und hier begegnen sie solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine umständlichen Fragen stellt.

Die Rolle des Streuners

In einer Heldengruppe kann es kaum gegensätzlichere Typen als den eines Streuners und den eines Kriegers geben. Gewiß, auch ein Streuner wird sich im Laufe seines Lebens wandeln und erkennen, daß es außer dem Eigennutz noch andere Werte gibt. Wenn Sie aber mit einem jungen Streuner in ein Spiel einsteigen, dann geben Sie ihm die Charakterzüge, die zu einem finster blickenden, zerlumpten Herumtreiber passen. Spielen Sie ihn mißtrauisch, verschlagen und ständig alarmbereit. Doch so ungern sich ein Streuner durch Lippenbekenntnisse an seine Gefährten binden wird, so sind sie ihm doch oftmals rascher



ans Herz gewachsen, als es ihm selber lieb ist. Zwar gibt es wohl selten jemanden, den er als seinen Freund bezeichnen würde, aber eine einmal geschlossene Freundschaft ist dem Streuner heilig. Auf jeden Fall weiß er genau, wen er zu seinen Feinden zu zählen hat: Ein Streuner, der, wenn er einen Betrug bei einem Münzspiel wittert, nach den Bütteln ruft, ist seinen Namen nicht wert!

Zudem liegt es ihm, für den spontanes Handeln geradezu eine Lebensnotwendigkeit ist, fern, nachtragend oder griesgrämig zu sein - was den jungen Streuner, bei aller Kratzbürstigkeit, in so mancher Lage zu einem angenehmen Begleiter macht. Freilich, die Zuverlässigkeit eines Streuners läßt zu wünschen übrig: Vielleicht wird er später einmal lernen, fremdes Eigentum (und das seiner Kameraden) zu achten, bei Spielbeginn wäre er jedoch kein echter Streuner, wenn er sich eine leichte Beute entgehen ließe - und auch das Dukatenbeutelchen eines schlafenden Gefährten kann man durchaus als leichte Beute bezeich-

Der Streuner bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

Mut: 13+

Gewandtheit: 11 +

Fingerfertigkeit: 12+ -- .. • -- • ----'-----...

Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

I-8 unbekannt

9,10 unfrei Sklaven, Leibeigene

II-17 arm Bettler, Streuner, Tagelöhner, Gaukler

18,19 mittelst. Gaukler, Streuner, Spieler

20 reich Spieler

Haarfarbe (W20):

1-6 7-10 11 12-17 18,19 20
schwarz blond weißblond braun rot albino

Körpergröße: 1,54m + 2W20 (156-194cm)

Gewicht: Größe - 110 kg

Lebensenergie: 3Q

nen. Stets muß man bei ihm auf kleine Streifzüge gefaßt sein, von denen er höchstens die Eindrücke, niemals aber die Beute mit seinen Gefährten teilen würde...

Zitate:

»tschuldigung, Euer Beutelchen muß sich an meinem Finger verhakt haben...«

»Auch schmutziges Geld kann dämonisch blinken.«

»Phex sei bei mir!«

Kleidung und Waffen:

Kaum ein junger Streuner kann sich seine Garderobe nach eigenen Vorstellungen aussuchen, er trägt die Sachen, die er erbetteln oder aus einem Waschhaus stibitzen kann. Ist ihm einmal ein guter Beutezug gelungen, so will er das geliebte Stück natürlich immer am Leibe tragen, um sich von jedermann darum beneiden zu lassen - wenn man sich auch darüber streiten mag, ob ein prunkvoll versilberter Gürtel auch dann noch eine Zierde ist, wenn er ein durchlöcherntes Hemd aus Sackleinen zusammenzurzt...

Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen. Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen gesehnt, daß sie zu Übertreibungen neigen (aber natürlich kann Ihr Streuner - wenn Sie darauf bestehen - einen feineren Geschmack besitzen). Da Streuner bei den meisten ihrer Unternehmungen Wert darauflegen, unentdeckt zu bleiben, haben sie für Rüstungen wenig Verwendung. Wieviel mehr kann man schließlich unter einem schlichten Umhang verbergen als unter einem prächtigen Brustpanzer... Natürlich legt ein Streuner auch schon einmal ein erbeutetes Kettenhemd an, wenn die Lage es erfordert, aber sehr stimmungsvoll ist so ein hochgerüsteter »Glücksritter« nicht. Streuner nehmen mit fast jeder Waffe vorlieb, die ihnen in die Finger fällt; wenn sie die Wahl haben, bevorzugen sie schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier) und Wurfmesser.

Besonderheiten:

Menschen, die mit Offenheit und Naivität gesegnet sind, erweisen sich oft als besonders anfällig für Beherrschungszauber; diese Schwäche kann man Streunern wahrhaftig nicht nachsagen: Mißtrauen und Gerissenheit verleihen ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Magieresistenz.

Der Thorwaler

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunt gestreifte Segel eines Piratenschiffes gesichtet wird. Den gleichen Entsetzensschrei kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schänke ansteuert. Die hünenhaften Thorwaler sind halt ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rauflustig vielleicht...

Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte? - »Tja, meine Jungs und Mädels...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein.«

Hintergrund

Das Volk der Thorwaler lebt an der rauhen Nordwestküste Aventuriens zwischen den Flüssen Ingval und Svelt. Ihre wichtigsten Siedlungen sind Thorwal, Prem und Olport. Es heißt, daß ihre Urahnen, die stolzen *Hjaldinger*, vor mehr als 2000 Jahren aus dem fernen Gildenland fliehen mußten. Keiner kennt die Gefahren des Meeres so gut wie sie, und kein anderes Volk ist so mit dem Meer verbunden wie die Thorwaler: Sie betreiben nur in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht, vielmehr haben sie sich ganz den endlosen Weiten verschrieben - als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen. Ihre Schiffe, die schlanken Drachenboote oder *Ottas*, gelten als sehr wendig und außerordentlich robust - es ist derselbe Schiffstyp, mit dem sie die Überfahrt aus Gildenland wagten.

Die Thorwaler verehren Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresgottes Efferd, der in Gestalt eines riesigen Pottwals durch die Meere streift, auf ewig in den Kampf mit der Riesenschlange Hranngar verwickelt. Sollte die Kraft S wafnirs jemals nachlassen, so ist das Ende der Welt gekommen. Aus diesem Grunde ehren und achten die Thorwaler alle Wale und Delphine und lassen nicht zu, daß ihnen ein Leid geschieht - schon oft haben sie die Schiffe der Walfänger aus Enqui oder Riva aufgebracht oder mit Mann und Maus versenkt. Andererseits bedeutet ihr Glaube auch, daß sie alles Echsische und Schlangenhafte verabscheuen und verachten.

Bei den Thorwalern ist im täglichen Leben der Unterschied zwischen den Geschlechtern kaum ausgeprägt: Es kommt nicht selten vor, daß man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sieht, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Mittelländer, die solch ein Verhalten erheitend fanden, mußten sich schon häufiger in die Dienste des örtlichen Heilers begeben. Kern der thorwalschen Gesellschaft ist nicht so sehr die Familie

oder Sippe, sondern die Schiffsgemeinschaft oder Ottajasko. Diese Gruppen von etwa vierzig Männern und Frauen fahren in den günstigen Jahreszeiten gemeinsam über die Meere, beziehen im Winter gemeinsam die Langhäuser, lassen sich gemeinsam von fremden Herrschern zu Seesöldnerdiensten dingen, besiedeln gemeinsam fremde Länder und Inseln und gehen gemeinsam in Sturm oder Kampf unter. Ihre Kapitäne und Fürsten (die bei ihnen *Hetmann* oder *Hetfrau* heißen, ein Titel der für die Kapitänin einer Otta genauso gilt wie für Tronde Garheltsson, den Fürsten aller Thorwaler) bestimmen die Thorwaler selber, denn es geht ihnen nichts über ihre Freiheit, die sie - vor allem gegen Sklavenjäger aus dem reichen Al'Anfa - erbittert verteidigen.

Die Rolle des Thorwalers

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere, aber gerade für das *Rollenspiel* reizvolle Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen Schuß Selbstüberschätzung hinzu - und fertig ist Ihr Held.



JENS

Zwar machen ihm Aberglaube und plötzlich auftretende düstere Stimmungen bis weilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen - beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand.

Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebenswichtig sind.

Thorwaler sind ihrer Tradition verpflichtet und meist sehr stolz auf ihr Volk, ihre Eltern, undmehrmoch auf ihre Ottajasko. Wählen Sie für Ihren Thorwaler oder Ihre Thorwalerin einen klangvollen Namen wie SwanjaEilifsdottir oder BeomOlgardson (ob der Nachname vom Vater oder der Mutter stammt, hängt ganz davon ab, wer von beiden berühmter und angesehener ist), denken Sie sich eine lange Familiengeschichte aus, die Ihr Held auch gerne zum wiederholten Male erzählt, den Namen der Ottajasko (wie Windzwinger, Schlangenstecher, Sturmkin-der,...) und einige Heldentaten, die die Vorfahren, Verwandten und Kameraden Ihres Helden bestritten haben. Dazu noch ein wenig abenteuerliche Garderobe, und Sie können sicher sein, daß Ihr Thorwaler oder Ihre Thorwalerin den anderen Helden und Spielern in Erinnerung bleiben wird...

Zitate

»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und der angrenzenden Küsten.«

»Das wohl! Bei Swafnir!«

»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man auch nicht betrunken.«

»Bei Brabak, siebenundvierzig vor, als der Großvater meines Großneffen meiner Schwippschwägerin, die ja die Enkelin der berühmten Hetfrau Algrid Hasgarsdottir...«

Kleidung und Waffen :

Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische Tracht (gestreifte Wollhosen und weite Leinenhemden) gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet oder auf fernen Märkten erworben haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fellumhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über solch einen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus... Typisch sind auch schwere Gürtel, Lederwesten und -mieder, breite Armbänder und hohe Seemannsstiefel. Kaum einmal wird man eine Thorwalerin finden, die Röcke oder Kleider trägt. Zu besonderen Anlässen legen Thorwalerinnen und Thorwaler den Kriegsmantel an, einen schweren, mit dem Pelz nach innen getragenen Fellumhang, der über und über mit Ornamenten, Runen, Schutzzeichen und anderen Symbolen bestickt ist. Je reicher dieser Mantel verziert ist, desto weiter hat es der Besitzer im Leben gebracht.

Sehr beliebt sind bei den Thorwalern auch Tätowierungen. Es leben unter ihnen einige wahre Meister in der Kunst des Stechens von Hautbildern. Sowohl bei Tätowierungen als auch beim Färben von Kleidung oder dem Gravieren von Gürtelschnallen, Schwertklingen oder ähnlichem sind komplizierte Ornamente sehr beliebt.

Der Thorwaler bevorzugt Äxte aller Art (darunter den "Schneidzahn", eine besondere Wurfaxt) und scharfe Hieb Waffen wie Säbel und Entermesser - und gelegentlich schleppt er eine halbe Waffenkammer davon mit sich herum. Rüstungen dagegen werden eher als hinderlich empfunden. Deshalb trägt man selten mehr als ein gestepptes Lederwams oder eine "Krötenhaut", eine mit schweren Nieten besetzte Lederweste. Viele weitere wissenswerte Details über das Volk der Thorwaler finden Sie in der Box **Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges**.

Besonderheiten:

Wegen ihres hohen Aberglaubens haben alle Thorwaler zu Beginn ihrer Laufbahn automatisch 1 zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz. Diese Anfälligkeit gegen Zauberei legt sich erst, wenn sie ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt, sprich, wenn sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Der Thorwaler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11 +
Gewandtheit: 11 +
Körperkraft: 12+
Aberglaube: 6+
Raumangst: 4+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 9	arm	Fischer, Landarbeiter, Hafenarbeiter, Bauern
10 - 14	mittelst.	Fischer, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, Seefahrer
15 - 19	reich	Kauffahrer- und Piratenkapitäne
20	adlig	Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9	10-15	16-17	18	19	20
-----	-------	-------	----	----	----

blond rotblond weißblond dunkelblond braun schwarz

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Geiv/c/7f:Größe -100 kg

*Lebensenergie:*3Q

Der Zwerg

*Zwerge haben kleine Beine, aber großen Mut.
Ärg're keine Zwerge, sonst sei auf der Hut!
Zwerge haben kleine Hände, aber große Wut.
Ärg're keine Zwerge, sonst liegst du im Blut!*
(Zwergisches Trinklied aus den Amboßbergen)

In dem Lied mögen die Zwerge vor allem ihr hitziges Temperament preisen, wir halten einen anderen Charakterzug für noch zwergentypischer: ihre Beharrlichkeit. Der Saal des Bergkönigs Arombolosch mißt 100 mal 200 Schritt, die größte Höhe der gewölbten Decke beträgt 12 Schritt. Diese ungeheure Halle wurde nicht nur mühselig aus gewachsenem Basalt geschlagen, die gesamte Fläche der Decke und Wände wurde mit kleinen Fingermeißeln geglättet, mit Sand, Wasser und Leder geschliffen und poliert und schließlich mit Einlegearbeiten aus feinstem Silber geschmückt. Um ein solches Werk zu vollbringen, braucht es die Arbeit vieler Hände, Zeit und eben - Beharrlichkeit, ein Durchhaltevermögen, wie man es wohl sonst bei keinem Wesen in Aventurien findet.

Wankelmüt ist Aventuriens Zwergen unbekannt. Sie sind zuverlässig - als Freunde wie als Feinde. Wer einmal die Freundschaft eines Zwergs gewonnen hat, kann sich ihrer recht sicher sein - kein Dritter wird durch Intrige oder üble Nachrede eine solche Freundschaft wieder auseinanderbringen -, aber wer sich einmal einen Zwerg zum Feind gemacht hat, für den beginnt ein schweres Leben: Der Zwerg wird ihm folgen, über Steppen und durch Wälder, durch finsterste Stollen und über glühenden Wüstensand. Und wenn er sich dem Zwerg endlich zum Kampf gestellt und womöglich sogar gewonnen hat, dann mag es sein, daß der Clan der Zwerge nun einen neuen Rächer auf die Reise schickt.

Hintergrund

Zwerge verbringen ihre Jugend in den heimischen Hallen, wo ihnen von ihrer Mutter die Geschichte und die Schrift, die Sitten und die Verehrung Ingerimms (Schmied und Gottvater des Zwergengeschlechts) und Sumus (göttliche Erdmutter) beigebracht werden. Im Alter von 20 Jahren begeben sie sich meistens zu ihrem Vater oder einem Onkel in die Lehre und spezialisieren sich auf ein Handwerk. Nebenbei gewöhnen sie sich an den kriegerischen Umgang mit Axt, Hammer und Armbrust. Mit ihrem 35. Geburtstag werden sie feierlich als vollwertiges Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen. Sie haben dann das Recht, eigene Stollen zu graben, erträchtigte Ländereien abzustocken oder außerhalb der heimischen Hallen ein eigenes Handwerk zu eröffnen. Viele Zwerge ziehen jedoch erst einmal hinaus in die Welt, »um fremdes Bier zu kosten«. Auf ihren Reisen hoffen sie, Ruhm in Liedern zu gewinnen oder einen Grundstock für einen persönlichen Schatz zu legen, den sie später mit zu Ingerimm nehmen werden. Zwerge werden bis zu 1,4 Schritt groß, aber wegen ihres schweren und massiven Knochengerüsts und wuchtigen Körperbaus können sie durchaus das Gewicht eines sehr viel größeren Menschen erreichen. „-.-.-, „

Zwerginnen sind von ähnlichem Körperbau und gleicher Robustheit wie die Männer, aber sie verlassen nur selten die Wohnstätten des Clans. Die rotwangigen, (natürlich) bartlosen und meist mit einer beachtlichen Oberweite ausgestatteten Zwergenfrauen gelten den Clans als kostbarer Schatz, denn sie sind selten: Von je her werden bei den Zwergen dreimal so viele Knaben wie Mädchen geboren.

Die meisten Zwerge bringen von zu Hause solide Kenntnisse von Mineralien, Erzen, Gesteinen und im Bergbau mit. Viele verstehen sich auch auf die Schmiedekunst oder sind in der Lage, architektonische Merkwürdigkeiten in Gebäuden - wie Fallen und Geheimtüren - an kleinsten Merkmalen zu erkennen.

Die Rolle des Zwergs

Zwerge sind keine Menschen - das sollte hiernoch einmal betont werden. Also machen Sie aus Ihrem Zwerg nicht einfach einen kleinwüchsigen, zählebigen Krieger. Versuchen Sie lieber, sich in diese Spielfigur hineinzudenken und ihre Fremdartigkeit zu betonen. Stellen Sie sich vor, wie man sich - wenn einem das Sonnenlicht von Herzen unangenehm ist - auf einem Marsch über eine sommerliche Steppe fühlen mag. Denken Sie sich ein



Die Helden des Schwarzen Auges

paar herz hafte Flüche aus, die Sie während dieses Marsches fortwährend zwischen zusammengebi ssenen Zähnen hervor mur meln können. Lassen Sie Ihren Zwerg andererseits über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Mar morstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen. Be denken Sie, daß der Ausruf »das ist Zwergen werk!« das äußer ste Lob darstellt, zu dem ein Zwerg fähig ist. Ein Punkt ist besonders zu beachten: Zwerge können unglaublich dickschädlig sein. Auch wenn Sie selbst ein kompromißbe reiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich so felsenfest stur zu stellen (»So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch!«), daß Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen.

Der Zwerg bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 11+
Gewandtheit: 12+
Körperkraft: 12+
Jähzorn: 4+
Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3	arm	Bauern, Lastträger
4 - 14	mittelständisch	Handwerker, Bergleute
15 - 19	reich	Schmiede, Steinmetze
20	sehr reich	Clansherr, Bergkönig

Haarfarbe (W20):

1-5	6-11	12-13	14-16	17-20
blond	rot	weiß	grau	schwarz

Körpergröße: 1,28 +2W6 (130 -140 cm)

Lebensenergie: 4Q

Zitate:

»Das ist kein 'unterirdischer Gang', Herr Elf, sondern ein in flacher Neigunggeführter Schrägstollen.«
»Dann gehe ich eben alleine.«
»Bei meines Bartes Silberlocken!«
»Ho, holla, humm - hier läuft etwas krumm!«

Kleidung und Waffen:

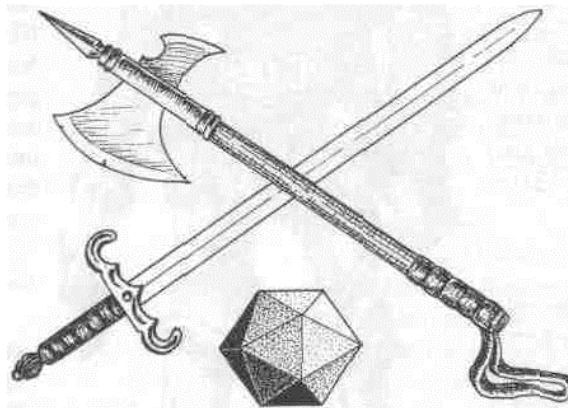
Das von den Vorfahren geerbte oder selbst gefertigte Ketten hemd ist das bevorzugte »Kleidungsstück« aller Zwerge, die auf Abenteuersuche ziehen. Unter dem Kettenpanzer trägt der Zwerg meistens eine Polsterung aus dicker Wolle, darüber einen Fell- oder Tuchumhang. Die Rüstung wird auch in sommerlicher Hitze oder während des nächtlichen Schlafes nicht abgelegt; der Umhang dient je nach Jahreszeit als Decke oder als Nackenrolle. Es hat wenig Sinn, einen Zwerg zu einem Kleiderwechsel oder gar einem Vollbad zu raten, darum sollten sich seine Gefährten besser frühzeitig mit jener Dunstglocke abfinden, die unsere kleinen Freunde umgibt, und die man wohlwollend als »Zwer genduft« bezeichnen könnte.

Axt und Hammer sind die klassischen Waffen der Zwerge, die sie gewöhnlich beidhändig führen. Der Schild wird in der Regel nur von jüngeren Kämpfern benutzt und nur in Verbindung mit einer kurzen Waffe (schwerer Dolch, Beil, Kurzschwert). Bei den Menschen gebräuchliche Zweihänderwaffen sind für Zwerge zu unhandlich.

Besonderheiten:

Zwerge, die ein Kettenhemd tragen, dürfen die Behinderung durch diesen Rüstungstyp um 1 Punkt niedriger ansetzen. Das Hemd schützt also mit RS4, behindert aber nur mit BE3. Diese Vergünstigung gilt nur für diese eine, für die Zwerge typische Rüstungsart.

Bei Kämpfen in engen Räumen und/oder im Finstern sind Zwerge weniger stark behindert als ihre nichtzwegischen Gegner. Der Meister sollte dies durch je 1 Punkt Abzug auf Attacke und Parade bei den Gegnern berücksichtigen.



Tiere und Monster Aventuriens

Im folgenden Kapitel wollen wir Ihnen einige Wesen vorstellen, denen die Helden auf ihren abenteuerlichen Reisen begegnen können. Dabei haben wir versucht, einen repräsentativen Querschnitt durch die Fauna Aventuriens zu finden, indem wir sowohl vernunftbegabte Wesen wie Orks, Goblins und Oger als auch Raubtiere und von Magie belebte Wesen (wie die Untoten) hier aufgeführt haben. Einen weitaus umfassenderen Überblick über Aventuriens Tiere, Monster und magische Wesen bietet Ihnen die Spielhilfe »Die Kreaturen des Schwarzen Auges«.

Die verwendeten Abkürzungen:

MU: Der Mutwert des Wesens

LE: Die Lebensenergie des Wesens

GS: Die Höchstgeschwindigkeit in Metern pro Sekunde. In einer Kampfrunde legt ein Wesen das Doppelte dieser Strecke in Metern zurück.

AT: Der Attackewert des Wesens; (2 AT/KR) bedeutet, daß es in einer Kampfrunde zwei Attacken ausführen kann.

PA: Der Paradowert des Wesens

RS: Der Rüstungsschutz des Wesens

AU: Die Ausdauer des Wesens; die Zeit in Sekunden, die das Wesen mit Höchstgeschwindigkeit zurücklegen kann.

TP: Die Trefferpunkte, die das Wesen anrichtet, häufig aufgeschlüsselt nach jeweiliger Angriffsart

MR: Die Magieresistenz des Wesens

MK: Die sogenannte Monsterklasse des Wesens, ein Maß für die Gefährlichkeit. Die MK gibt zugleich die Anzahl Abenteurerpunkte an, die eine Heldengruppe für einen Sieg (Tötung, Gefangennahme oder Vertreibung) über das Wesen erhält.

Eine Anmerkung zum Waffenvergleichswert: Bei Tieren, die mit ihren natürlichen Waffen (Pranken, Schnabel) angreifen, muß kein Waffenvergleich durchgeführt werden, das heißt der Held kämpft mit unveränderten Attacke- und Paradowerten. Findet sich der Eintrag "je nach Waffe" bei einem Wesen, so müssen die Waffen der Gegner allerdings miteinander verglichen werden.

Der Ork

»Von dm Ordnen: Vach Menschen, Elfen und Zwergen das wichtigste Volk Aventuriens sind. die. Schwartzpelze oder Ordnen, weiche zuhaufim Land gleychen O'amens leben. Sie sind- eyen wenig kleyner und kräftiger denn ein Mensch, haben einen dichten, schwarzen 'Setz, ianges Haupthaar, Zähne wie r ein 'Ksyler und eine fliehende Stirn. Sie verehren widerliche Rotzen und leben von Moi-d'und"Brand'und nur selten von der Scholle. Ja, gelegentlich tun sie sich auch mit den Ogern oder Menschenfressern zusammen, welche sie auch ihre Sprache gelehrt haben. "Die Orcken sind räuberisch und heimtückisch und haben schon oft Tod und Verderben über die Länder der 'Elfen und Menschen gebracht.«

Die Orks im Spiel:

Einem Haufen umherziehender Orken oder einer orkischen Räuberbande können die reisenden Helden recht häufig begegnen, zumal die Schwarzpelze in letzter Zeit versucht haben, das Mittelreich zu überfallen, und dabei weit nach Süden vorgedrungen sind. Die eigentliche Heimat der Orken ist das

Orkland. Hier leben - auch nach dem Großen Orkensturm - mehr als die Hälfte aller aventurischen Orken. Ihre Hauptstadt ist Khezzara.

Als Meister können Sie praktisch überall Orken auftauchen lassen. Sie neigen zu aggressivem Auftreten, denn ihr Leben ist von Kampf und Konkurrenz bestimmt. Man kann sie sowohl in den Diensten eines Schurken als auch als unabhängige Räuber antreffen. Sie lassen sich zwar durch Zauberei oder Drohungen einschüchtern, aber wenn sie in der Überzahl sind, dann ist ein leichtes Aufgeben von ihnen nicht zu erwarten. Als Meister sollten Sie Orken wie andere Nichtspielerfiguren führen, sie also mit Neigungen und Vorlieben, besonders ausgeprägten Talenten und ähnlichen Zügen ausstatten. Sie haben zwar mehr als genug unangenehme Züge, aber sie sind nichtsdestotrotz ein Volk von denkenden Wesen, und eine Degradierung zu himlosem "Schwertfutter" nimmt ihnen die Attraktivität des Bösen und die Gefährlichkeit.



ORK ;		
MU: 9	AT: 11	PA: 7
LE: 24	RS: je Rüstung	
TP: je nach Waffe		
GS: GST1	AU: 50	MR: -8
MK: 10		

Der Gobiin

»Von dm Qoblins: 'Kleyner und häßlicher noch denn die Ordnen sind die Cjoblins, weiche haben lange Arm und eyn rotes feil allüberall, gleich wie. ein Äff. Sie behängen sich mit Lumpen und hausen, als wären 's 3{atten,i in Cjrott und Möhl'. Sie haften wohl Verstand, wenn auch wenig, denn sie verstehen sich auf Aussaat und "Kriegshandwerk^ Sie streyten aber oft untereynandt undmit offen, denen sie begegnen. So sie eynen stärkeren (Regner sehen, sind sie feyge und hinterhältig und stets auf eignen Vortheyl bedacht. 'Man findt sie^ Born-Landt, wo sie ob ihrer geschickten finger als Qerber und färber werben, in den Sichel und T>rachen-Steynen, und allüberall, wo sich eyne 'Bande von ihnen gerade niedergelassen hat.«



ihr Glück mit Straßenraub versuchen. In solchen Fällen kann eine Begegnung für die Helden überaus unangenehm ausgehen, da die Goblins in der Tat keinen schmutzigen Trick auslassen werden, um das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden. Von einer Demonstration außerordentlicher Stärke oder Zauberkraft lassen sie sich gelegentlich jedoch so sehr beeindrucken, daß sie schleunigst das Weite suchen.

In ihrer eigentlichen Heimat, den Drachensteinen, der Roten und der Schwarzen Sichel, kann man allerdings auch Goblins treffen, die noch in ihren althergebrachten Stammesstrukturen leben. Viele von ihnen haben kaum einmal einen Menschen zu Gesicht bekommen, und es ist sicherliche eine interessante rollenspielerische Erfahrung, nicht gleich draufzuschlagen, sondern einen friedlichen Kontakt mit einer Goblinsippe aufzubauen.

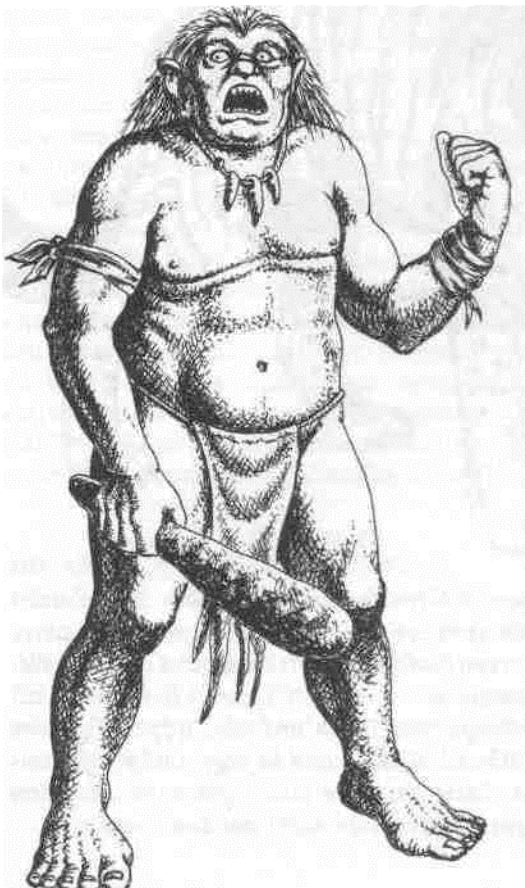
GOBLIN

MU:7 AT: 10 PA: 7
LE:20 RS:je Rüstung
 TP: je nach Waffe **AU: 40 MR:-2**
 GS:GST1 **MK: 10**

Die Gabuns im Spiel:

Zumeist werden die Helden solchen Goblins begegnen, die sich für eine Handvoll Silber an einen Schurken verdungen haben, oder die

Der Oger



»Von den 'Menschen-fressern: Sie sind die natürlichen feynde der 'Menschen, "Elfen und Zwerge, denn sie machen Jagd auf sie,, als wenn s Vieh wäre. Sie sind eyn häßlich Volck^ von mehr den zweieinhalb Schritt Größe und von enormer "Kraft. 'Dabey haben sie eyn schiefes, aber sehr scharfes (jebiß, eyne bleyche Maut, weyl sie Traios' Antlitz scheuen und eynen Qcstancki der davon herrührt, daß sie sich mit ranzigem Schmalz und Tran eynstreychen.

Sie sind dumm und hinterlistig und eynzig die. Ordnen scheynen 'Macht über sie zu haben, wohl weyl sie sie. ihre kyude Sprache gelehrt haben. 'Bisweylen findt man Oger mit großen Äxten in den I{eihen orckischer Mee-re, und ganz selten eynmal rotten sie sich alleyn zu 'Kriegshaufen zusammen..«

Der Oger im Spiel:

Für gewöhnlich findet man Sippen dieser Wesen in Höhlen oder verlassenen Ruinen in ganz Aventurien außer dem höchsten Norden und dem tiefsten Süden. Von allen Zweibeinern besitzen sie die geringste Intelligenz - es scheint, als würden sie nur von ihrer unersättlichen Freßgier gelenkt. Mit einem Oger zu verhandeln ist schier unmöglich, da er nicht nur dumm wie Bimsstein, sondern auch versessen auf Menschenfleisch ist. Im Kampf sind die Oger eher plump, doch hinter ihren Schlägen steckt eine enorme Kraft. Sie sind so mutig (oder, besser gesagt, so dumm), daß sie einen Kampfauch dann nicht

abbrechen, wenn sie bereits der sicheren Niederlage ins Auge sehen.

		OGER	
MU: 20	AT: 9	PA: 5	
LE: 40	RS: 3	TP: 2W (Faust)	
		2W+6 (Keule)	
GS: 10	AU: 30	MR: 0	MK:
20			

Die Nesselvipere

»Von der Steppen-Viper: 'Wohl überall im kann man die auch faden-Otter genannte Schlange beobachten, die der Gesinde nicht gefällig ist, da sie eyn starckes Qift verspritzt. Dennoch ist sie bey weytem nicht so gefahrlich wie die "Boronsotter oder die Spey-Cobra.«

Die Nesselvipere im Spiel:

Die Nesselvipere ist eine Spezies aus der großen Zahl aventurischer Giftschlangen. Sie wird etwa 2 Schritt lang und ist dabei so dünn, daß sie sich leicht mit einer Hand umfassen läßt. (Man sollte diese Art Messung aber nur an einem toten Exemplar durchführen!) Die Viper lebt in den nordaventurischen Steppen und ernährt sich von kleinen Nagetieren. Menschen greift sie nur dann an, wenn sie sich bedroht fühlt. Weitaus häufiger geschieht es jedoch, daß die Schlange ein Pferd aufschreckt.. ~ _..

NESSELVIPER

MU: 9	AT: 12	
LE: 6	RS: 0	PA: 0
TP: 1W+2*		
GS: 4	AU: 15	
MK: 10		MR: 4

*)Bei einem Treffer, der Schadenspunkte

anrichtet, spritzt die Viper mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% (5 und 6 auf W6) dem Opfer ein Gift in die Blutbahn, das 1W20 Schadenspunkte verursacht.

Die Ratte

»Von den 'Ratten: Sie sind eyn gar scheusslich ^{se-}zücht und eine wahre Landplag. 'M.anfindt sie allerorten, ob in der Stadt, auf dem 9-Cofe und auf dem 'Boronanger, im 'Walde und in Sohlen, gar im Sumpfe und auf Schiffen wurden sie gesehen. Sie haben ein fett von vielerlei schmutziger färb, eine spitzige Schnauz und scharfe Zahn wie einen greußlich nackten Schwanz. Sie sind so gefräßig, daß nicht nur

das f'prn aus der Scheuer, sondern gar auch 'Mensch und Thier fressen und vor nichts, das sich nicht wehrt, 'Einhalt machen.

"Es hat sie. stets in ^Haufen, die von einem fürst der 'Ratten geführt werden. Ihr oberster Jierr aber ist der J'amenlose, denn sie sind ihm ein liebes Ihier.«

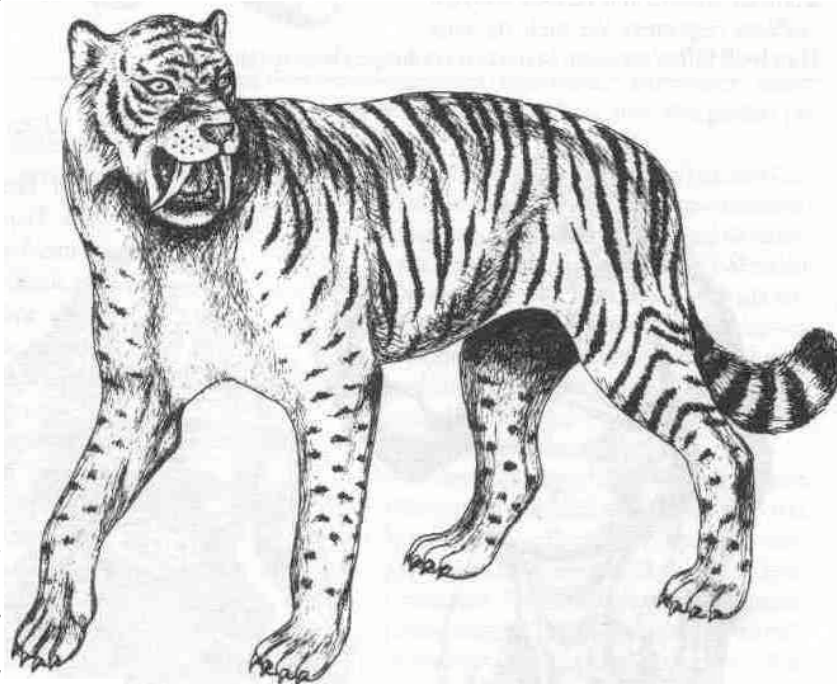
Die Ratten im Spiel:

Ratten finden sich immer in Rudeln von W20 oder mehr Tieren und greifen Helden nur an, wenn sie in deutlicher Überzahl sind oder in die Enge getrieben wurden. Sie zielen mit ihren Bissen stets auf ungedeckte Stellen; darum erzeugt ein Rattenbiß statt Trefferpunkten immer Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie abgezogen werden.

Im Kampf gegen Ratten muß ein Held wegen der geringen Größe der Tiere einen Attacke-Abzug von 3 Punkten hinnehmen.

		RATTE
MU: 10	AT: 5	PA: 0
LE: 3	RS: 0	TP: 2 SP
GS: 4	AU: 20	MR: 1
		MK: 2

Der Säbelzahn tiger



»Vom 'luger: Unter den heimtückischen 'Raubkatzen die gefürchtetste ist der Säbelzahn-Tyger, eyn wahres Monstrum von fast drey Schritt Länge und eynem Qebisse, daß eynem das fürchten kommt. "Es hat sie als 'Dschungel-Tyger im Süden und als Steppen-Tyger im Norden. 'Wie alle 'Katzen sind sie feyge und greyfen aus dem Hinterhalte an, dann jedoch gehen sie auch dem endgültigen %gräftemessen nicht aus dem Wege.«

Der Säbelzahn tiger im Spiel:

Der Säbelzahn tiger hat ein ausgedehntes Revier, das er gegen Eindringlinge erbittert verteidigt. Er wird zwar keine ganze Heldengruppe angreifen, aber danach trachten, einzeln gehende Helden zu attackieren.

Der Säbelzahn tiger hat zwei Attacken pro Kampfrunde, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt. Er kann damit jedoch immer nur einen Helden angreifen.

· · * * &

SÄBELZAHNTIGER

MU: 22 AT: 15(2AT/KR) PA: 7
LE: 45 RS: 1 TP: 3W+2 (Rachen)
 1W+5 (Pranken)
GS: 13 **AU: 50** **MR: -2** **MK: 50**

Der Khomgeier

»Vom ytfiom- oder Lämmergeyer: ü'tchts als eyn gemeynere \$(äubcr - im Qegensatze zu falckjmd Rar - ist der (geyer, welcher mit TLrgoetzen Leychen fleddert aber auch vor der Rttackg auf lebendes Vieh oder gar eynen Menschen nicht zurückschreckt. tMaßncft ihn am fißtict der 'Wüste und überall, wo eyne Leych umherliegt.«

Der Khomgeier im Spiel:

Der Khomgeier ist ein Allesfresser, der sich nimmt, was er gerade braucht. Wenn ihn der Hunger plagt, wird er auch einen einzelnen Menschen angreifen, ansonsten verteidigt er nur seine Beute - dies tut er aber mit verbissener Kampfeswut. Khomgeier jagen meist als Pärchen.

Den ersten Angriff führt der Geier stets im Sturzflug aus. Dabei greift der Vogel gleichzeitig mit seinen Klauen und seinem Schnabel an. Eine solche Sturzflugattacke kann nur mit einer Gewandtheitsprobe+3 "pariert" werden, bevor ein Held überhaupt versuchen kann, den Geier anzugreifen. Nur der attackierte Held kann den Geier bekämpfen. Nach der ersten und jeder weiteren Sturzflugattacke muß mit dem W6 entschieden werden, ob der Vogel wieder aufsteigt (bei geraden Zahlen), um erneut aus großer Höhe zu attackieren, oder im Nahkampf bleibt und flatternd den Helden angreift. Die hierbei gewürfelte Zahl gibt die Anzahl der Kampfrunden an, die der Geier im Nahkampf verbleibt, bis er zum nächsten Sturzflug ansetzt.

KHOMGEIER

MU: 15 AT: 15/7* PA: 5
LE: 20 RS: 2 TP: 1W+3 (Schnabel)
 2W (Klauen)
GS: 20/1 **AU: 80** **MR: 2** **MK: 20**
 *) Der erste Wert gilt für einen Sturzflugangriff, der zweite, falls der Geier auf dem Boden oder flatternd kämpfen muß.

Der Wolf

. - . n - r

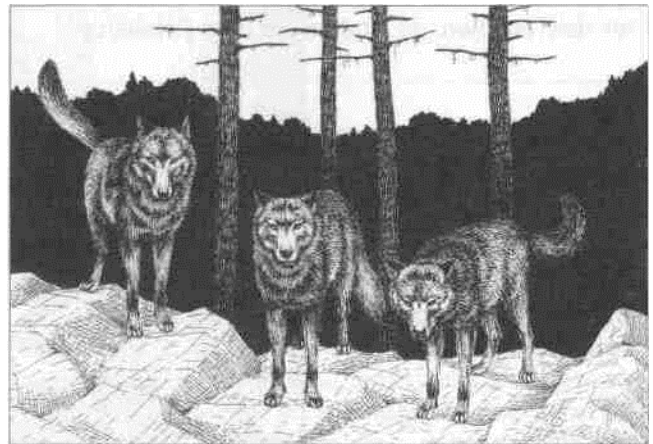
. f >

»Von den 'Wölfen: In allen Theüen des Landes findt man die 'Wölfe, welche dem Pfunde ähnliche, kluge. Ihiere sindt, was man wohl glauben mag, wenn man ein 'Wolfsrudel auf der Hirsch gesehen hat. Sie haben freude an Gemeinschaft und familie und eine strenge Ordnung. "Es heißt, sie seien dem Monde verbunden und brächten ihm gar Hymnen dar. Große Vorsicht habe man vor ihnen im 'Winter, denn wenn der 'Hunger sie umtreibt, dann sind sie wohl reißende 'Bestien.«

Die Wölfe im Spiel:

In Aventurien gibt es mehrere Arten von Wölfen: So finden sich die Rauhwölfe im Hohen Norden, die Sandwölfe in der Khom-Wüste, die Waldwölfe in dichten Waldgebieten im Norden und die Grauwölfe fast überall im Mittelreich. Sie lieben das freie Umherschweifen und sind deshalb in Grotten oder Verliesen nicht zu finden.

Sie jagen stets im Rudel, das zwischen 1W+2 und 2W20 jede An/ahl umfassen kann. Normalerweise gehen sie dem Menschen aus dem Weg oder ziehen sich bei heftiger Gegenwehr zurück. Wenn sie jedoch ausgehungert sind, dann greifen sie alles an, was ihnen vor die Fänge kommt, und kämpfen oftmals bis zum Tode.



Die hier angegebenen Werte gelten für den Grauwolf. Andere Wolfsarten - vor allem die gefürchteten, aber auch wegen ihres Fells geschätzten Silberwölfe - sind meist stärker und gefährlicher.

WOLF

MU: 9 **AT: 9** **PA: 4**
LE: 15 **RS: 2** **TP: 1W+1**
GS: 12 **AU: 80** **MR: 0**
MK: 6

Der Riesenkaiman

..: ^

»Vom Crocodile, auch Caiman oder Alligator: Vier Bis sechs Schritt in der Länge, messen diese 'Echsen, weiche man nur im Süden findt. Der "Reisende in diesen mittäglichen Landen sey gewarnt, denn die Caitnane verstehen sich wohl aufs Versteckten und greyfen stets aus dem ^Unterhalte an. Ihre Zähne kennen leycht eynem starcken Manne das 'Beyn abtrennen, und ihre Maut ist zäher denn Leder und auch von gutem Stahle nur schwer durchdrinßlich.«

Der Riesenkaiman im Spiel:

Diese Krokodilart lebt vor allem in Sümpfen und Flüssen Südaventuriens. Der Kaiman ist ein Fleischfresser und betrachtet alles, was in sein Revier eindringt, als Beute. Bisweilen kommt es dabei zwischen zwei Kaimanen zu einem so erbitterten Streit um die Beute, daß diese ihr Heil in der Flucht suchen kann. Im Kampf setzt der Kaiman seinen Schwanz nur ein, wenn er sich mehreren Gegnern gegenüber sieht. Ansonsten verläßt er sich auf sein riesiges Maul, das mit rasiermesserscharfen Zähnen gespickt ist.

l'-ti-v

RIESENKAIMAN
MU: 16 **AT: 8*** **PA: 5**
LE: 24 **RS: 4** **TP: 1W+2(Schwanz)**
 2W+2 (Rachen)
GS: 4 **AU: 30** **MR: 6** **MK: 25**
 *) Der Kaiman hat 2 Attacken pro Kampfrunde, eine mit dem Rachen, die andere mit dem Schwanz.

Der Tatzelwurm

»Vom 'Tatzel-Wurme oder Stinckz'Drachen: In allerley Mahlen und Schründen hausen diese Cjreußlichkeiten, deren feister Leib bis auf vier Schritt Länge erreicht, deren Maut von cktem, schuppigem Oraubraun ist und die von sechs 'Beynen getragen werden. Sie haben scharfe Ratten und desgleichen QeBiß und sie fressen wohi au.es, deren sie. habhaft werden können. 'Es ist darum eyn Segen, daß sie auf viele Schritt gegen den ^Wind stincken, auf daß man ihnen thunlichst aus dem 'Wege gehet.«

-;

Der Tatzelwurm im Spiel:

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen, die jedoch nicht in der Lage sind zu fliegen oder gar Feuer zu spucken. Sie leben in vielen Gebirgszügen, selbst im "zivilisierten" Mittelreich. Sie ziehen nur wenig umher und legen bisweilen auch Horte an, wobei sich dort jedoch selten wertvolle Schätze befinden. Der Tatzelwurm ist wenig intelligent, so daß man ihn recht leicht ausmanövrieren oder umgehen kann. Ist er jedoch einmal gereizt oder gar verletzt, dann wird er fliehende Angreifer über weite Strecken - manchmal tagelang! - verfolgen. Elfen können sich an einem Kampf mit einem Tatzelwurm

allerhöchstens aus der Ferne beteiligen, da der Gestank der Ungeheuer ihren feinen Geruchssinn bis zur Ohnmacht beileidet.

L;-,-, •/•-;-; ••>-,-• rsvi;-?

TATZELWURM
MU: 20 **AT: 10/6/8** **PA: 5**
LE: 50 **RS: 4** **TP: 1 W (Klaue)**
 .V--1-.-J-, * .. ,=ij, v=; 2W (Gebiß)
 1W+3 (Schwanz)'
GS: 5 **AU: 90** **MR: 6** **MK: 40**
 *) Der erste Attacke-Wert gilt für einen Hieb mit den Klauen, der zweite für das Gebiß und der dritte Attacke-Wert für den Schwanz des Monstrums. Der Tatzelwurm kann jeweils zwei seiner Waffen in einer Kampfrunde einsetzen (2AT/KR), nicht aber alledrei zugleich.

Die Untoten

»Von den 'l'icht-^floten: ...Alle 9{,cht-Toten, so man da trennt die wandernde Leich, das Skelett und die 'Mumit, sind gar schauerlich anzusehen. Man trifft sie gar selten bei fraios' Licht, welches ihnen eine Teyn ist, wohl aber des ü^achts oder in %gypten und prüften. Meist ist es ein 9{ecromant (Schwartzkünstler), der sie dem Qrabe entrissen hat und der ihr 'Kommen und Qehen lenkt.«

Untote im Spiel

Untote sind Wesen, die auf widernatürliche Arten handlungsfähig bleiben, obwohl sich ihre Körper bereits in verschiedenen Stadien des Verfalls befinden. Diese unnatürlichen Umstände sind entweder ein Fluch, der auf ihnen lastet, eine Sternkonstellation, die ihnen den Zugang in Borons Reich verwehrt, oder - und in den meisten Fällen - die Beschwörung durch einen Schwarzmagier. In letzterem Fall ist es am besten, man sucht die Quelle des Übels und bekämpft sie, da die Untoten ohne ihren Herrn und Meister ihre unheilige Existenz aufgeben müssen. Beim Auftreten von Untoten müssen die Helden eine Totenangstprobe ablegen. Gelingt diese Probe, so erliegt der Held der Totenangst und ist nicht in der Lage, am Kampf gegen diese Wesen teilzunehmen, sondern sucht das Heil in der Flucht.

Zombie

Bei dieser Art von Untoten handelt es sich um stark verwesene Leichname, die von einem Beschwörer oder einer ungünstigen Sternkonstellation ins Leben zurückgerufen wurden. Sie sind sehr schwerfällig und kämpfen nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist), und es heißt, daß sie scheußliche Krankheiten übertragen.

ZOMBIE
MU: 30 **AT: 7** **PA: 0**
LE: 20 **RS: 0** **TP: 1W+2**
GS: GST2 **AU: 500** **MR: 10**

MK: 15

Skelett

Es kann passieren, daß ein noch älterer Leichnam aus dem Grabe aufersteht, von dem nur noch die Knochen (und eventuell die metallenen Teile einer Rüstung) übrig geblieben sind. Diese belebten Skelette kann man gelegentlich in verfluchten Krypten antreffen, und sie sind im Finstern oft nur schwer von einem lebenden Gegner zu unterscheiden. Skelette können nur mit Äxten oder Hieb Waffen wirksam bekämpft werden. Alle anderen Waffen richten nur sehr wenig Schaden gegen diese Ungeheuer an.

SKELETT

MU: 30 AT: 7 PA: 7
LE: 15 RS: 1,4 oder 5 TP: je nach Waffe
GS: GST2 AU: 500 MR: 12 MK: 18

Mumie

• / •
Diese Untoten kommen selten in großen Scharen vor - meistens handelt es sich nämlich um die sterblichen Überreste einer zu Lebzeiten sehr wohlhabenden und machtvollen Person. Mumien sind durch Einbalsamieren und dicke Lagen von Binden vor dem Verfall geschützt. Sie besitzen eine enorme Körperkraft und sind nur mit Feuer ersthaft zu gefährden: Alle anderen Waffen richten nur halben Schaden gegen diese Art von Untoten an, während ein Schlag mit einer Fackel für 2W TP anrichten kann.

MUMIE

MU: 30 AT: 7 PA: 7
LE: 35 RS: 2 TP: 1W+4
GS: GST2 AU: 1000 MR: 15

MK: 23



Aventurien - das Land des Schwarzen Auges

In diesem Kapitel geht es um die (Spiel-)Welt, um den Hintergrund und den Rahmen zu unserem Rollenspiel. Wenn Sie eben erst Ihre allerersten Erfahrungen mit dem Schwarzen Auge gemacht haben und Ihnen noch der Kopf schwirrt von den vielen ungewohnten Regeln und Ratschlägen, werden Sie sich vielleicht fragen, ob ein solcher Spielhintergrund überhaupt nötig sei, ob Sie Ihr Spiel nicht auch ohne ihn gestalten könnten. Schließlich haben Sie ja schon genug damit zu tun, die Regeln zu beachten und Ihre Heldenfigur einigermaßen überzeugend darzustellen oder das Abenteuer zu leiten.

Mit solchen Einwänden hätten Sie durchaus recht. Für einen Neueinsteiger ist ein Spiel wie das Schwarze Auge zunächst mit einem gewissen Aufwand verbunden, und Sie sollten danach trachten, den "Lern"-Stoff am Anfang möglichst überschaubar zu halten. Aber, und das können Sie einem alten Rollenspielhasen ruhig glauben, all die verzwickten Kampf-, Talent- und Heldenerschaffungsregeln werden Ihnen früher als Sie denken in Fleisch und Blut übergegangen sein, und Sie werden den Kopf frei haben, um sich ein wenig tiefer in die Möglichkeiten dieses Spiels zu versenken. Das ist dann der Zeitpunkt, wo Sie sich Gedanken über eine Hintergrundwelt für Ihr Spiel machen sollten.

Eine solche Welt ist eine sehr sinnvolle Einrichtung, denn Sie umgibt Ihren Helden mit einem Rahmen, der unbedingt nötig ist, damit die Figur an Leben gewinnt. Wenn es kein Land und keinen Ort gäbe, in dem der Held zu Hause ist, keine Freunde, die er zwischen zwei Abenteuern zu einem Umtrunk einladen kann, dann wird er für Sie immer nur ein Daten-Blatt bleiben, das in einer Schublade ruht. Wenn kein Graf ihm jemals für seine Taten ein Lob ausspricht, wenn der Held keine Götter kennt, an die er glaubt, und keine Dämonen, die er fürchten muß, dann wird er ein eindimensionales Gebilde bleiben, an dem Sie bald das Interesse verlieren. Also sollten Sie sich, wie es jeder ernsthafte Rollenspieler früher oder später tut, um die Gesellschaft und die Umgebung Ihres Helden kümmern, das heißt, Sie sollten sich ein Bild von der Welt des Schwarzen Auges machen. Gewiß haben Sie auch die Möglichkeit, für Ihre Spielrunde eine komplett eigene Welt zu erschaffen - schließlich ist das Schwarze Auge ein Spiel der Phantasie. Es ist die Frage, wie sinnvoll ein solches Unternehmen wäre, denn Ihre Spieler werden bald viel mehr Fragen aufwerfen, als Sie beantworten können: Sie müßten sich nicht nur Gedanken zur Geografie und Politik Ihrer Welt machen, sondern auch zu Recht, Steuern, Handel, Bodenschätzen, Klima, Kreaturen, Religion, Krankheiten, Reisemöglichkeiten und so fort. Glauben Sie uns, die Sache würde Ihnen bald über den Kopf wachsen. Wir wissen, wovon wir reden, denn nicht einmal Aventurien,

das aus dem Zusammenwirken von mehr als 20 Autoren und einer unmeßbaren Fülle von Spieleranregungen entstanden ist, wurde bis heute in allen Details erfaßt und durchgestaltet. Eine absolute Ausgestaltung der Spielwelt haben wir allerdings auch niemals angestrebt, denn nur so ist gewährleistet, daß in Aventurien Freiräume bleiben, die von den einzelnen Meistern und Spierrunden nach ihrem Geschmack ausgefüllt werden können. So ist es nämlich unter vielen Spielern guter Brauch: Man übernimmt unsere Weltbeschreibung als Schilderung der großen Zusammenhänge, um auf diesem Hintergrund ein mehr oder minder großes Stück, eine Stadt oder eine kleine Provinz selbst zu gestalten. Viele dieser Eigen-schöpfungen der Spielrunden wurden übrigens der Redaktion zugesandt und, wenn sie uns passend erschienen, von uns später in das "offizielle" Aventurien eingefügt. Dies ist ein sehr dynamischer Entstehungsprozeß, der bis heute keineswegs abgeschlossen ist.

Die Weltbeschreibung Aventuriens, seiner Provinzen, Bewohner, Götter und Kreaturen umfaßt mittlerweile etliche hundert Seiten, so daß wir hier gar nicht den Versuch unternehmen wollen, Ihnen das Reich des Schwarzen Auges in seiner ganzen Vielfalt zu beschreiben. Diese kleine Einführung kann kaum mehr leisten, als Ihnen ein wenig Appetit auf das Gesamtwerk zu machen. Eine Übersicht über das gesamte bisher erschienene Hintergrundmaterial zu unserem Spiel finden Sie am Ende dieses Bandes. Im folgenden Text wollen wir nur in einem knappen Abriß die wichtigsten Merkmale Aventuriens schildern.

Geografie

"Von dem Windhager Felsgesteyn bis zur Kueste von Mendena ziehet es sich hin, von Ifirns Eisgebirg bis zu dem dampfenden Waldt der Mohas, und fürwahr, es ist ein seltsam Land. Lieblich bisweilen, mild und voll der guten Menschen, aber zumeist rauh und feindlich und duldet keinen arglosen Wanderer. Gar manche Gegend mag nur durchschreiten, wer ein Schwert zu tragen und zuführen weiß, andere Länder wiederum öffnen sich nur den Mutigsten der Mutigen. Erwachet sei hier nur jene Steppe, wo die Orkscharen hausen. Wen es dorthin verschlägt, der findet nichts als Todt und Grausen! Auch der Bornwaldt mit dem Riesen Milzenis darinnen ist ein solcher Ort oder die Wueste Khom, das Land der Heiden. Der Herr Praios selbst verfolgt dort Mensch und Tier mit seinem Zorn und sendet ihnen eine Hitze, die jedwedes Kraut verdorren macht und den Kreaturen all die Haut verbrennt."

Und im Norden hoch droben ergetet es dem Menschen nicht besser. Hier bedeckt des Praios' grimmer Bruder Firun das Land mit seinem eisgen Panzerwerk und bläst über die Öde mit so kaltem Hauch, daß die Voegel tot und starr vom Himmel fallen!

Wahrlich, wer wie ich dies weite Land von Nord nach Süd durchstreifet, der mag sich freuen und wundern, wenn er seine Reisen ueberlebet. Aber man soll nicht hadern mit dem Land, das Aventurien geheissen wird, denn die Zwölfgötter haben es uns so gegeben, und sie werden wissen, warum sie es so und nicht anders geformet haben." Zitiert aus dem Buch *"Das Heiltätige Kraut - Wie man es findet und bereitet"*; verfaßt von der Peraine-Geweiheten Schwester Larissa in Mendenä im Jahre 80 v.H.

Der Kontinent, in dem die Helden des Schwarzen Auges zu Hause sind, ist eine der kleineren Landmassen auf Dere, einer erdähnlichen Welt, von der die meisten Aventurier annehmen, daß sie die Form einer Scheibe besäße. Zwar wurde in neuerer Zeit mehrfach die Hypothese aufgestellt, die Dere sei kugelförmig, aber diese Annahme läßt sich einstweilen nicht beweisen: Bisher ist es keinem Aventurier gelungen, die Welt zu umrunden - im Osten wird der Kontinent nämlich von einem schier unbezwinglichen, mehr als 10.000 Schritt (m) hohen Gebirge begrenzt, dem "Ehernen Schwert". Auf der Westseite des Landes erstreckt sich ein tückischer Ozean, geheissen das "Meer der Sieben Winde". Jenseits dieses Meeres liegt ein sagenumwobener Kontinent namens "Güldenland", und ob die Welt hinter dem Güldenland zu Ende ist oder nicht, entzieht sich der Kenntnis aventurischer Geografen.

Aventurien selbst mißt vom äußersten Norden bis zu den Dschungeln des Südens etwa 3.000 Meilen (km) - keine sehr weite Strecke für einen Kontinent, mag es scheinen, aber immerhin würde ein Aventurier gewiß mehr als drei Monate benötigen, um diese Entfernung zu durchreisen. Es kämen jedoch nur wenige Menschen (von den Spieler-Helden einmal abgesehen) auf die Idee, eine solche Reise zu wagen, denn ihr Weg würde sie durch weite Gebiete führen, in denen sie nicht hoffen können, auf eine menschliche Ansiedlung zu stoßen, aber immer damit rechnen müssen, feindseligen Orks, gefräßigen Ogern oder wilden Tieren zum Opfer zu fallen.

Der äußerste Norden Aventuriens - so er nicht von Eis bedeckt ist - wird bestimmt von Wald- und Steppengebieten. Ansiedlungen gibt es hier kaum, die wenigen Menschen, denen man begegnen kann, gehören meist zum Volk der Nivesen, den Steppen-Nomaden, die dem Zug der großen Karenherden folgen. Im Nordwesten liegt auch das Orkland, ein von mehreren Gebirgszügen eingeschlossenes Hochland, das - wie sein Name vermuten läßt - hauptsächlich von Orks bewohnt wird. Die zahlreichen Orkstämme liefern sich häufig blutige Fehden um Jagdgründe, Weideland und Sklaven. Nur sporadisch schließen sie sich zu einem großen Verband zusammen und dringen auf einem blutigen Beutezug weit

nach Süden, in das Reich der Menschen, vor. Zu der Zeit, da diese Zeilen geschrieben werden, sind wir gerade wieder Zeugen eines solchen Ork-Zuges, eines der schrecklichsten in der aventurischen Geschichte, denn es gelingt den schwarzbezelten Horden tatsächlich, bis vor die Tore der Kaiserstadt Gareth vorzudringen.

Auf gleicher Höhe mit dem Orkland liegt ganz im Westen des Kontinentes Thorwal, das Reich eines streitbaren und räuberischen Seefahrervolkes. Mit ihren leichten einmastigen Schiffen - "Ottas" oder "Drachenboote" - genannt, stoßen die Thorwaler zu allen Küsten Aventuriens vor. Finden sie einen kleinen Hafen unbefestigt und ahnungslos, wird er überfallen und geplündert - stoßen die rothaarigen Hünen auf überraschenden Widerstand, versuchen sie, mit den Städtern Handel zu treiben.

Im Nordosten des Kontinents erstreckt sich das Bornland, das an seiner Ostseite von den unüberwindlichen Gipfelketten des Ehernen Schwertes begrenzt wird. Das Bornland ist ein sehr waldreiches Gebiet, bekannt für seine strengen Winter und seine zähe und arbeitssame Bauernschaft, die als Leibeigene einer Vielzahl von Baronen, Grafen und Fürsten ein sorgloses Leben ermöglichen. Festum, die Hauptstadt des Landes und Amtssitz des Adelsmarschalls, gilt als eine der schönsten und sinnenfrohesten Hafenstädte Aventuriens. Südlich der Waldzone und der Gebirge Rote und Schwarze Sichel, in denen die widerwärtigen Goblins beheimatet sind, beginnt das Mittelreich, eine Zone gemäßigten Klimas, die relativ dicht besiedelt ist und über ein gut ausgebautes Straßennetz verfügt. In der langen Zeit der Besiedlung wurden viele Rodungen vorgenommen, aber in der Umgebung der Gebirgszüge finden sich noch immer dichte, undurchdringliche Wälder. Die Gebirge selbst, vor allem Finsterkamm, Koschberge und Amboß, sind von Zwergen bewohnt. Die Hauptstadt des Mittelreiches, Gareth, ist mit ca. 120.000 Einwohnern die größte Stadt Aventuriens. Auch die größte aventurische Insel, Maraskan geheissen und im Osten des Kontinents im Perlenmeer gelegen, ist eine der Provinzen des Mittelreiches. Seit vielen Jahren schon streben die Bewohner der waldreichen und von einem zerklüfteten Bergrücken durchzogenen Insel nach Unabhängigkeit und möglicherweise haben sie zum Zeitpunkt, da diese Zeilen erscheinen, ihre Freiheit endlich errungen. Südlich an das Mittelreich schließt sich die Khom-Wüste an, die Heimstatt der Novadis, eines stolzen Volkes von Wüstennomaden. Das Gebiet zwischen dem Khoram Gebirge und den Unauer Bergen wird im Westen von den Eternen und den Hohen Eternen begrenzt. Diese beiden Gebirgszüge schirmen die Khom auch von den Regenwolken ab, die fast ausschließlich mit dem Westwind ziehen. Ein regenreiches Gebiet ist dagegen das Liebliche Feld; so heißt das reiche Land im Westen, dessen Hauptstadt Vinsalt ist. Das Liebliche Feld ist angeblich das Land, in dem sich die ersten Einwanderer aus dem fernen Güldenland ansiedelten. Das Gebiet um die Städte Grangor, Kuslik, Belhanka, Vinsalt und Silas gilt als der fruchtbarste Bereich des ganzen Kontinents. Hier findet man den intensivsten Ackerbau und

die blühendsten Ansiedlungen. Die meisten Städte und Dörfer im Lieblichen Feld sind sehr wehrhaft gebaut, weil die Region ständig von Überfällen bedroht ist: Von Land dringen immer wieder Novadi-Stämme in die Provinz ein, und die Küste wird häufig von den Drachenschiffen der Piraten aus Thorwal heimgesucht.

Südwestlich der Eternen beginnt die aventurische Tropenregion. Das Land ist von dichtem Urwald bedeckt, nur die Gipfelkette des Regengebirges ragt aus dem undurchdringlichen Blätterdach. Die Dschungelregion wird von Ureinwohnern und Siedlern aus Nordaventurien bewohnt. Die Siedler leben in Handelsniederlassungen entlang der Küste, die Ureinwohner - sie sind zumeist kleinwüchsig, haben eine kupferfarbene Haut und werden 'Mohas' genannt - wohnen in kleinen Pfahldörfern tief im Dschungel. Die Gifte, Kräuter, Tinkturen und Tierpräparate der Mohas sind in den Alchimisten-Küchen ganz Aventuriens heiß begehrt, aber auch die Mohas selbst gelten mancherorts als wertvolle Handelsware.

Vor allem in den südlichen Regionen des Kontinents ist die Sklavenhaltung weit verbreitet, und in vielen reichen Häusern gilt es als schick, sich einen echten "Waldmenschen" als Page oder Zofe zu halten. AFAnfa, der an der Ostküste des Südzipfels gelegene Stadtstaat, ist das Zentrum des Sklavenhandels und hat schon vor langer Zeit den Beinamen 'Stadt des roten Goldes' erworben, während es von Gegnern der Skaverei als 'Pestbeule des Südens' bezeichnet wird. Erbitterter Gegner Al'Anfas ist vor allem das kleine, an der Südküste gelegene Königreich Trahelien, das sich erst kürzlich seine Unabhängigkeit vom Mittelreich, dessen südlichste Provinz es einmal war, erstritten hat. Im äußersten Südwesten läuft der aventurische Kontinent in eine Inselkette aus, deren größte Inseln, Token, Iltoken und Benbukkula heißen, vor allem als Gewürzlieferanten bekannt sind.

Politik und Geschichte

*"Für den Landmann, sei er Bauer oder Knecht,
gibt's in der Welt nicht Gold noch Recht!"*

(zitiert aus dem Lied "Der Ritter und die Magd", gedichtet von einem unbekannten Wanderarbeiter aus dem Lieblichen Feld)

*"Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn,
im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft,
im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät,
im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur,
senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich nun Ritter ...!"*

(die in weiten Teilen Aventuriens verbreitete Ritterschlag-Formel)

Ein moderner demokratischer Staat ist kein Klima, in dem Drachen, Orken und Kobolde gedeihen können. Es verlangt sie offenbar nach Herrschern, die Kronen zu tragen pflegen und Fürstin, Kaiser, Königin oder Prinz geheißen werden. So ist es nur folgerichtig, wenn die gängige Staatsform in Aventurien die Monarchie ist. Aventurische Herrscher sind jedoch nicht mit jenen Königen vergleichbar, die man aus dem Märchen kennt und die nichts weiter tun, als sich durch den Bart zu streichen und sich um das Schicksal ihrer verschwundenen Tochter zu sorgen.

Die Zeitepoche, in der Aventurien sich befindet, ist nicht unbedingt mit dem irdischen Mittelalter, sondern eher mit der Frührenaissance vergleichbar, und ähnlich wie die Herrscher in jener Zeit verhalten sich auch die aventurischen Potentaten: Sie bedienen sich aller Mittel, die die Politik schon immer zu bieten hatte: Diplomatie, Korruption, Krieg und Intrige. Dennoch kann man davon ausgehen, daß die meisten von ihnen das Wohl ihres Volkes und Reiches im Auge haben. Fast alle werden von der Bevölkerung wie Halbgötter verehrt. Auch die Spieler-Helden sollten normalerweise tiefe Ehrfurcht vor "ihrem" Kaiser empfinden. Allein der Spielleiter, der Zugang zu allen Arten von Hintergrundinformationen hat, weiß um die menschlichen Schwächen der Würdenträger und kann dieses Wissen für seine Szenarien nutzen.

Die beiden bedeutendsten Staaten in Aventurien sind das "Mittelreich" und das "Liebliche Feld". Beide werden von einem Kaiser regiert, wobei der Herrscher des Mittelreiches, Kaiser Hai L, jedoch kürzlich auf rätselhafte Weise verschwunden ist, (an seiner statt regiert Prinz Brin I.) und die Regentin des Lieblichen Feldes, Amene III., erst vor einem Jahr wieder den Titel einer Kaiserin (im Lieblichen Feld "Horas" geheißen) angenommen hat. Beide Staaten sind nach dem klassischen Lehenssystem organisiert, in dem der Bauer seinem Baron Abgaben zu entrichten hat, dieser dem Grafen, der wiederum dem Fürsten usw., wobei der Kaiser / die Kaiserin jeweils der oberste Lehensherr ist. In diesem Gesellschaftsgefüge muß nun der Spielerheld seinen Weg finden. Welche Stellung er einnimmt, hängt natürlich zunächst von seiner Herkunft ab. Ein adliger Krieger oder Ritter wird wohl vor allem danach streben, seinen eigenen Ruhm - und damit den seines Kaisers - zu mehren, während ein Streuner, der als Waise in den Garethter Hinterhöfen aufgewachsen ist, es auf möglichst viele Dukaten abgesehen haben wird. Ein Magier könnte es sich zum Ziel gesetzt haben, der aventurischen Wissenschaft zu dienen, der Elf ist möglicherweise nur deshalb aus seinem Dorf fortgezogen, weil er sich in der Welt umschauen will. Eine gesellschaftliche Karriere steht jedem der oben genannten Abenteurer offen, denn früher oder später wird er durch seine Heldentaten die Achtung der aventurischen Mächtigen gewinnen und kann dann mit einer Belohnung in Form eines Ordens, dem Ritterschlag oder gar der Verleihung einer kleinen Baronie rechnen. (Etwa 150 Baronien in Aventurien befinden sich offiziell im Besitz von verdienten Spielerhelden, die ihr Stück Land nach eigenem Ermessen verwalten

und hin und wieder Berichte über die Zustände in ihrem Lehen an die Spielredaktion senden.) Die aventurische Geschichte, auf die wir hier nicht im Einzelnen eingehen wollen, ist übrigens mit Erscheinen des Spiels Das Schwarze Auge keineswegs zu einem Stillstand gekommen, sondern befindet sich in stetem Fluß. Der Aventurische Bote berichtet regelmäßig über die Geschehnisse der Mächtigen und der Völker - einige Abenteuer sind an Wendemarken der Geschichte angesiedelt und ermöglichen den Spielerhelden eine aktive Teilnahme am aventurischen Weltgeschehen. Bei ihren Entscheidungen über den Fortgang der Geschichte war und ist die DSA-Redaktion stets bemüht, Spieler-Aktionen, -Wünsche und -Anregungen einzubeziehen, so daß die DSA-Spieler in ihrer Gesamtheit einen nicht unbeträchtlichen Anteil an der Entwicklung ihrer Spielwelt nehmen können.

Götterwelt

"Denn siehe :Den Götterlästerern und Meuchlern, den Brandschatzern und Brunnvergiftern und was dergleichen Gesindel mehr sein mag, den Verstockten und Verhärteten, die nit Reu noch Buße kennen, wird Boron nit den Schlüssel geben, zu öffnen die paradisischen Pforten."

Zitiert aus *"Die Zwölfgöttlichen Paradiese"* von Alrik v. Angbar, zuletzt abgedruckt im Aventurischen Boten, Praios, 17 Hai.

So mächtig einige aventurische Potentaten auch sein mögen, sie sind dennoch nicht die wahren Lenker der Geschehnisse der Welt und ihrer Bewohner: Eine Vielzahl von Göttern herrscht über Land und Leute. Diese Gottheiten beziehen zwar ihre Macht aus dem Glauben derer, von denen sie verehrt werden, aber sie sind keineswegs reine Idealvorstellungen oder Gedankenbilder, sondern reale, überaus machtvolle Wesenheiten, die sich bisweilen ihren Gläubigen zeigen, Wunder tun oder auf andere durchaus spürbare Weise in das Weltgeschehen eingreifen.

Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die Zwölfgötter. Es sind dies Praios (Sonne, Macht, Herrschaft), seine Brüder Efferd (Regen, Meer, Seefahrt), Boron (Schlaf, Tod), Firun (Jagd, Winter), Phex (Handel, Diebeszunft) Ingerimm (Feuer, Schmiedekunst) und die Schwestern Rondra (Krieg, Blitz und Donner), Travia (Gastfreundschaft, Ehe), Hesinde (Künste, Wissenschaft, Zauberei), Tsä (Erneuerung, Jugend), Peraine (Aussaat, Heilkunde), und Rahja (Liebe, Rausch, Wein).

^.-rw s.,ü Diese Götter werden im Bornland, dem Mittelreich, dem Lieblichen Feld und an vielen anderen Orten des Kontinents verehrt. Nach ihren Namen sind auch die Monate des am

weitesten verbreiteten Kalenders benannt. Die Nomaden der Wüste - Novadis genannt - huldigen dem Eingott Rastullah, die Bewohner der Insel Maraskan beten zu Rur und Gror, einem göttlichen Zwillingpaar.

Zwischen all diesen Göttern - zu denen noch eine Reihe Halbgötter kommen - mag es Zwistigkeiten und ernsten Streit geben, möglicherweise auch blutige Fehden, aber sie alle haben ihren stetigen unversöhnlichen Widersacher in einer übersinnlichen Kreatur, die man den "Gott ohne Namen" nennt. Auch dieser, der Inbegriff des Bösen und der Verderbtheit, besitzt eine beträchtliche geheime Anhängerschar in Aventurien, denn er versteht es, seine Gefolgsleute mit Reichtum und Macht auszustatten, wie sie die anderen Götter nicht gewähren wollen (oder können?). Tempel und Bethäuser bestimmen das Straßenbild der meisten aventurischen Städte, und auch Ihr Spielerheld sollte sich recht früh zu einem Gott bekennen. Es macht wenig Sinn, in Aventurien ein Leben als Atheist oder Agnostiker zu führen, denn die Gottesbeweise sind zahlreich und greifbar konkret: Schon sehr bald wird Ihr Spielerheld in Situationen geraten, die so verfahren und gefährlich sind, daß ihn wahrhaftig nur eine göttliche Fügung daraus erretten kann. Es ist jedenfalls weit stimmungsvoller, wenn Sie sich vorstellen, daß der Gott Praios den Oger, der Sie verspeisen will, mit plötzlicher Blindheit schlägt, als wenn Sie jede glückliche Errettung, die Ihnen Ihr Spielleiter zuteil werden läßt, als einen aberwitzigen Zufall erklären. Als *Spieler* sollten Sie sich nach einem gelungenen, spannenden Spielabend bei Ihrem Meister für das interessante Szenarium bedanken, Ihr *Held* aber sollte nach vollbrachter Tat den Tempel des Phex oder der Rondra aufsuchen, um dort im Gebet und mit einer Spende seinen Dank auszudrücken...

Nachbemerkung

Wie schon anfangs gesagt, viel mehr, als Sie ein wenig neugierig zu machen, konnte dieser kurze Blick auf Aventurien kaum leisten. Wir würden uns natürlich freuen, wenn Sie nun Lust bekommen haben, sich ein wenig intensiver mit der Welt des Schwarzen Auges auseinanderzusetzen, denn eigentlich ist es vor allem Aventurien mit seinen vielfältigen Landschaften, Ungeheuern, Schurken und Helden, das unserem Spiel seinen Reiz verleiht und das - das sei zugegeben - uns Autoren besonders am Herzen liegt. Nicht, daß uns das Umsetzen von Kampfsituationen in Erfolgswahrscheinlichkeiten und Würfelwürfe keine Freude machen würde, aber wir Autoren sind ja alle auch Spielleiter und Spieler und können darum aus eigener Erfahrung sagen: Es braucht mehr als Würfel und Kampfgeregeln allein, um eine spannende Fantasy-Atmosphäre zu schaffen.