

Das Buch der Regeln II



Droemer

Knauer®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Abenteuer-Ausbau-Spiel

Das Buch der Regeln II

von Werner Fuchs

Unter Mitarbeit von:

Ulrich Kiesow
Reinhold H. Mai
Harald Neuroth
Ralf Strehle



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30017-6

Inhalt

Einleitung	4	Teil IV:	
Allgemeine Hinweise	5	Bewegungssystem und Ausdauer	44
Teil I:		Taktische Bewegung	44
Neue Heldentypen	6	Strategische Bewegung	46
Der Druide	6	Ausdauer	46
Der Waldelf	8	Teil V:	
Der Streuner	9	Erweitertes Kampfsystem	47
Der Geweihte der Götter	10	Vorbemerkung	47
Die Götter und ihre Geweihten	11	Erweiterte Nahkampfbregeln	47
Der Gott Ohne Namen	13	Bewegung und Kampf	47
Der Gott Ohne Namen	13	Grundlagen	47
Teil II:		Bewegung	48
Die Talente der Helden	14	Nahkampf	49
Die Talente im einzelnen	16	Fernkampf	51
Talente der Körperbeherrschung	17	Zaubern/Wunderwirken	51
Talente des Wissens	19	Gute Attacke und Gute Parade	51
Talente des Zwischenmenschlichen	22	Schwere und kritische Treffer	52
Talente in der Wildnis	26	Attacke- und Paradedatzer	53
Teil III:		Erweiterte Fernkampfbregeln	55
Magie	29	Umgang mit Fernkampfwaffen	55
Die Magicianfälligkeit	29	Ausweichen und Abwehren von Geschossen/ Wurfaffen	56
4. und 5. Stabzauber	29	Waffenloser Kampf	56
Zwölf neue Zauberformeln für Magier (Nr. XIV bis XXV)	31	Zweikampf ohne Waffen	56
Druidenzauber	34	Waffenloser Kampf gegen einen Bewaffneten	57
Die Zaubersprüche der Waldelfen	36	Der Kampf zu Pferd	57
Die Wunder der Geweihten	37	Kampfauswirkung: Wundfieber	58
Die Mirakelprobe	37	Infektion	58
Allgemeine Wunder	38	Auswirkungen	58
Spezielle Wunder	38	Heilmöglichkeiten	58
Wunder des Praios	39	Waffen und Schilde	59
Wunder der Rondra	39	Erklärung neuer Waffen	59
Wunder des Efferd	40	Teil VI:	
Wunder des Boron	40	Neue magische Utensilien, Gifte, Krankheiten und Heilkräuter	61
Wunder des Ingerimm	41	Sieben neue magische Utensilien	61
Wunder der Hesinde	42	Gifte	61
Wunder des Firun	42	Krankheiten	63
Wunder der Tsa	43	Heilkräuter	64
Wunder des Phex	43		

Einleitung

Vor Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, liegt *Das Buch der Regeln II*, und hinter Ihnen liegen – so nehmen wir an – viele phantastische Abenteuer in Aventurien, die Sie nach der Lektüre des *Buchs der Regeln* aus dem *Abenteuer-Basis-Spiel* erlebt haben. Falls Sie jedoch das *Abenteuer-Basis-Spiel* nicht kennen, sollten Sie unbedingt *Das Buch der Regeln* zuerst lesen, denn das vorliegende Regelwerk baut auf diesem auf und gibt für sich allein nur wenig Sinn.

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, das den Neulingen auf dem Gebiet des Rollenspiels, also Personen, die keine oder nur wenig Erfahrung diesbezüglich mitbringen, den Einstieg in dieses faszinierende Hobby so leicht wie möglich machen will. Unter diesem Leitgedanken wurden die Regeln im *Abenteuer-Basis-Spiel* geschrieben. *Das Buch der Regeln* ist daher kein schwergewichtiger Foliant, der die Welt Aventuriens in all ihren Details schildert und alle Aktionen ihrer Bewohner reglementiert, es ist eher eine leichtverdauliche Einführung, die aber dennoch alle wesentlichen Dinge vorstellt, die für spannende Rollenspiel-Abenteuer nötig sind.

Die Zahl der Spieler, die **Das Schwarze Auge** spielen, wächst, und damit wächst auch der Wunsch der Spieler, mehr über Aventurien zu erfahren. Mehr Informationen über Heldentypen, deren Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten zu liefern ist Aufgabe des vorliegenden *Buchs der Regeln II*.

Das Buch der Regeln II ist die Fortsetzung des ersten Regelbuchs. Hier werden u. a. vier neue Heldentypen vorgestellt, das Magie- und Kampfsystem beträchtlich erweitert, ein detailliertes Bewegungssystem eingeführt und mit den Talenten der Helden wichtige neue Eigenschaften beschrieben.

Mit diesen Regelerweiterungen dürften nun Abenteuer unter freiem Himmel – zu Wasser und zu Lande – keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Wichtig ist, daß die Regelerweiterungen nicht alle Eingang in das Spiel finden müssen. Jedem einzelnen *Meister des Schwarzen Auges* bleibt es selbst überlassen, welche neuen Regeln er in seine Abenteuer oder Kampagnen übernimmt – frei nach dem Motto: alles kann, nichts muß.

Werden alle Regelerweiterungen in das Spiel übernommen, ist **Das Schwarze Auge** ein vielfältiges und komplexes Rollenspiel, das viele Vorgänge in der Fantasiewelt Aventuriens realistisch simuliert. Auch alte Rollenspielveteranen, denen **Das Schwarze Auge** bislang zu einfach und zu wenig detailliert war, dürften nun auf ihre Kosten kommen.

Bleibe zu erwähnen, daß in Zukunft Gruppen- und Solo-Abenteuer erhältlich sein werden, die auf den erweiterten Regeln dieses Buches aufbauen. Ihr Studium lohnt sich also auf jeden Fall . . .

Allgemeine Hinweise

Folgende Hinweise sollten unbedingt beachtet werden, bevor Sie sich mit den erweiterten Regeln für **Das Schwarze Auge** auseinandersetzen.

Zeit:

Mit unseren Zeitangaben beziehen wir uns immer auf die aventurische Zeitmessung, die Spielzeit.

1 Kampfrunde = 2 Sekunden Spielzeit

1 Spielrunde = 5 Minuten Spielzeit

1 Tag = 24 Stunden Spielzeit

Übereinstimmung mit unserer Realzeit kommt nur dann vor, wenn wir für bestimmte Aktionen oder Abläufe eine *Dauer* angeben wollen.

Beispiel: Um ein Wunder zu wirken, muß ein Geweihter ein Stoßgebet von 3 Kampfrunden Dauer an seinen Gott schicken.

Mit »3 Kampfrunden« meinen wir, daß der Geweihte 6 Sekunden lang beten muß.

Würfel:

Der zwanzigseitige Würfel kann auch eingesetzt werden, um Prozentzahlen zu ermitteln, allerdings nur in 5%-Schritten.

Eine »1« auf dem W20 würde demnach 5% bedeuten, eine »10« 50%, eine »20« 100%. Wenn im Text also eine Chance mit 80% Wahrscheinlichkeit angegeben ist, benötigt man einen Wurf von 1–16, um diese Chance wahrzunehmen.

Beträgt die Chance nur 15%, so darf nur 1–3 gewürfelt werden. W/2 bedeutet: W6:2, wobei gegebenenfalls aufgerundet wird (1,2 = 1; 3,4 = 2; 5,6 = 3).

Abkürzungen

MU	-	MUT
KL	-	KLUGHEIT
CH	-	CHARISMA
GE	-	GESCHICKLICHKEIT
KK	-	KÖRPERKRAFT
AU	-	AUSDAUER
GS	-	GESCHWINDIGKEIT
GST I	-	Geschwindigkeitstabelle 1
MK	-	Monsterklasse
AT	-	ATTACKE
AT + 2	-	ATTACKE-Wert wird um 2 erhöht
gAT	-	gute ATTACKE
PA	-	PARADE
PA-2	-	PARADE-Wert wird um 2 gesenkt
gPA	-	gute PARADE
TP	-	TREFFERPUNKTE (erwürfelter Waffenwert)
SP	-	SCHADENSPUNKTE (TP minus RS)
RS	-	RÜSTUNGSSCHUTZ
LE	-	LEBENSENERGIE
LP	-	LEBENS-PUNKTE
AE	-	ASTRALENERGIE
ASP	-	ASTRALPUNKTE
KE	-	KARMAENERGIE
KP	-	KARMAPUNKTE
KR	-	Kampfrunde (2 Sekunden)
SR	-	Spielrunde (5 Minuten)
F	-	Front
S	-	Seitenfeld
R	-	Rücken
BP	-	Bewegungspunkte
#	-	Anzahl

Teil I

Neue Heldentypen

»Fünf Heldentypen sind zu wenig« – »Die meisten aventurischen Helden sind Abenteurer und können sich höchstens zum Krieger entwickeln – wo bleibt da die freie Berufswahl?« Solche Fragen aus der Spielerpost sind sicher berechtigt, aber das Basis-Spiel sollte einen unkomplizierten Einstieg ins Rollenspiel bieten, und eine unübersichtliche Vielfalt von Heldentypen hätte die Anfänger nur verwirrt.

Doch nun liegt endlich das Ausbau-Spiel vor, und damit bietet sich besonders dem Abenteurer eine Fülle von Möglichkeiten, denn fast alle neuen Heldentypen haben eines gemeinsam: Sie sind für Abenteurer zugänglich. Sobald der Abenteurer einen gewissen Entwicklungsstand erreicht, ist sein großer Augenblick gekommen: Er trifft die Entscheidung seines Lebens, und aus einem unscheinbaren Einwohner Havenas wird ein machtvoller Priester oder ein geheimnisumwitterter Druid.

Übersicht: Heldentypen

	Entwicklungsmöglichkeit	Voraussetzungen
Abenteurer:	Krieger	MU 12, KK 12
	Streuner*	GE 13, MU 13
	Druid*	KL 13, MU 13
	Geweihter*	KL 13, CH 13
Krieger:	–	MU 12, KK 12
Magier:	–	KL 12, CH 12
Zwerg: (KK 12, GE 12)	Druid*	KL 13, MU 13
	Geweihter*	KL 13, CH 13
Elf:	–	GE 12, KL 12
Waldelf*	–	GE 13, KL 13

* Neu

Der Druid

Über die Druiden liegen keinerlei handfeste Berichte vor. Das wenige aus offiziellen Quellen zu Erfahrende zeichnet das Bild einer sehr exklusiven und mächtigen Gruppe weiser Männer, die mit Hilfe geheimer Formeln und Rituale eine ganz eigene Art der Magie betreiben.

Ein Druid ist ein Mensch, Mann oder Frau, der sich in das Studium der magischen Kräfte des Erdbodens vertieft und so den Zugang zu dunklem und machtvollem Geheimwissen findet. Wie Ihnen jeder Aventurier bestätigen kann, insbesondere, wenn er bereits einmal mit einem Druiden zu tun hatte, handelt es sich bei ihnen um ausgesprochen mysteriöse Gestalten. Eine dunkle Aura scheint sie zu umgeben. Bei vielen Menschen hinterläßt die Begegnung mit einem Druiden ein unbehagliches Gefühl, vergleichbar der Erinnerung an die eigene Sterblichkeit.

Die Gerüchte über düstere Rituale und sogar über gelegentliche Menschenopfer der Druiden tragen nicht dazu bei, sie bei der Bevölkerung Aventuriens beliebter zu machen. Und doch erzählen mehrere aventurische Legenden von großen Heldentaten einzelner Druiden, die Elend und Verderben abwendeten. Dies führt dazu, daß viele Aventurier die Druiden mit gemischten Gefühlen betrachten. Eigentlich weiß niemand genau, woran er bei ihnen ist.

Ein wichtiger Faktor bei dieser Einschätzung ist sicherlich die Tatsache, daß Druiden nie etwas von ihren Lehren oder Erkenntnissen niederschreiben oder auf andere Weise Außenstehenden zugänglich machen. Jeder angehende Druid muß sich zu Beginn seiner Lehrzeit verpflichten,

seine Lehren auswenig zu lernen und nur an andere Druiden weiterzugeben. Gewiß haben auch andere Berufsstände, etwa die Magier, ihre Geheimnisse, aber kein Stand ist so verschwiegen, wie es die Druiden sind.

Warum Druiden überhaupt auf Abenteurer ausziehen, ist eine recht schwierig zu beantwortende Frage. Die Meinungen hierüber sind geteilt. Auf Gold und Edelsteine sind sie wohl weniger aus, auch wenn ihnen dies bei ihren Problemen, mit normalen Menschen zurechtzukommen, sicher helfen könnte. Aber Druiden scheinen ihre Schwierigkeiten in diesem Bereich gar nicht zur Kenntnis zu nehmen. Andererseits sollte man jedoch auch niemals versuchen, einem Druiden seinen Anteil an erbeuteten Wertsachen vorzuenthalten... Man erzählt sich in Abenteurerkreisen grausliche Geschichten über Dummköpfe, die das versuchten.

Wissensdrang, wie er bei Magiern eine Rolle spielt, scheint aber auch keine starke Triebfeder zu sein. Jedenfalls zeigen Druiden höchstens ein oberflächliches Interesse an den meisten magischen Gegenständen, Spruchrollen und dergleichen Dinge, die alle das Herz eines Magiers höher schlagen lassen. Vereinzelt Stimmen behaupten sogar, die Druiden nähmen an Abenteuerfahrten nur teil, weil sie aus dem damit verbundenen Kampf und Blutvergießen neue Kraft zögen; eine Ansicht, die zwar bei der breiten Bevölkerung gerne geglaubt wird, aber bei den Autoritäten auf große Zweifel stößt. Die Druiden selbst hüllen sich, wie gewöhnlich, in Schweigen.

Der Druiden im Spiel

Nur ganz selten kommt es vor, daß ein Druiden »geboren« wird. Normalerweise wird ein anderer Heldentyp, Abenteurer oder Zwerg, irgendwann seine Neigung zum Druiden entdecken und sich dann in diese Richtung weiterentwickeln.

Druiden kann nur werden, wer bei den Eigenschaften **MUT** und **KLUGHEIT** hohe Werte erreicht – beide mindestens 13. Dies kann sowohl bei der Geburt eines Helden der Fall sein als auch im Heldenleben eines Abenteurers oder Zwerges.

Außerdem muß er einen Druiden finden, der ihn als Lehrling akzeptiert. Dies wird im allgemeinen eine Meisterfigur sein. Welche Zauberei der Druiden von seinem Lehrmeister lernen kann, liegt in der Entscheidung des Meisters beziehungsweise des Spielers, der den als Lehrer fungierenden Druiden führt. Um die Aura des Geheimnisvollen, die jeden Druiden umgeben sollte, aufrechtzuerhalten, empfehlen wir, die Zaubersprüche und Rituale eines Druiden als Geheimnis des Spielers mit seinem Meister zu behandeln und nicht der Allgemeinheit der Spielerrunde bekanntzumachen. Natürlich wird es sich nicht vermeiden lassen, daß andere Helden den Druiden zaubern sehen, aber die genauen Möglichkeiten eines Spruchs oder Rituals sollten geheim bleiben.

Eine gewisse Behinderung jedes Druiden, auch wenn er selbst das wahrscheinlich nicht so sehen würde, ist die absolute Beschränkung seines **CHARISMA**-Wertes auf höchstens 10 Punkte. Abenteurer und Zwerge, deren **CHARISMA**-Wert bei ihrer Aufnahme in den Druidenstand über 10 liegt, verlieren mit ihrer Weihe zum Druiden auch die überzähligen **CHARISMA**-Punkte. Dies ist einerseits die Folge des zweifelhaften Rufes der Druiden und liegt andererseits am speziellen Auftreten und Erscheinungsbild des Druiden selbst, die auch nicht gerade dazu angetan sind, freundliche Reaktionen auszulösen. Die Folge dieser Beschränkung ist eine Obergrenze von 50% auf alle Talente der Kategorie Zwischenmenschliches. Am ehesten wird sich dies bei Handelsabschlüssen bemerkbar machen, etwa beim Feilschen um Waffen oder Rüstungen.

Grundsätzlich haben Druiden ein zwiespältiges Verhältnis zu Abenteuern und Waffengebrauch. Während sie den Einsatz von Waffen nicht grundsätzlich ablehnen oder – wie manche Magier – für minderwertig halten, sind sie durch ihre speziellen Zauberkräfte selbst nicht in der Lage, Waffen oder Rüstungen aus Eisen zu benutzen. Das führt dazu, daß ein Druiden häufig mit ausgefalleneren Waffen arbeitet, wie mit etwa einem Bumerang oder einer Schleuder. Wichtiger Bestandteil der Ausrüstung eines Druiden ist ein Dolch aus Vulkanglas, der einen Fokus für seine Zauberkräfte darstellt, ähnlich dem Zauberstab eines Magiers.

Wie der Magier benutzt auch der Druiden für seine Zauberei **ASTRALPUNKTE**, die er zusammen mit seinem Dolch bei der Aufnahme in die Gemeinschaft der Druiden erhält. Die **ASTRALPUNKTE** eines Druiden belaufen sich am Beginn seiner Karriere auf 20. Ebenso wie der Magier muß auch er sich beim Erreichen einer neuen Stufe entscheiden, ob er



seine **LEBENS-** oder **ASTRALENERGIE** erhöhen will. Er würfelt dann mit 1W6 und addiert das Ergebnis zum betreffenden Wert hinzu.

Nach Belieben des Meisters steht dem Druiden noch eine zweite Möglichkeit offen, seine **ASTRALPUNKTE** zu erhöhen: die Teilnahme an einer wichtigen druidischen Opferzeremonie. Teilnehmer an einer solchen Zeremonie würfeln mit 2W6 und addieren das Ergebnis zu ihren »Astralpunktewerten«. Allerdings sind diese Zeremonien mit ziemlichen Gefahren verbunden, so daß ein teilnehmender Druiden auch schwere Verluste an Astralpunkten oder gar den Tod finden kann. Zeremonien wie die hier erwähnte sollten nur selten stattfinden, und wenn, dann auch innerhalb eines Abenteurers ausgespielt werden.

Der Druiden in Stichworten

Grundvoraussetzungen: **MUT-** und **KLUGHEITS**-Wert mindestens 13

Vorzüge: Magiebegabung

Beschränkungen: **CHARISMA**-Wert höchstens 10, darf weder Rüstungen noch Waffen aus Eisen benutzen. Höchstwert 10 für Talente der Kategorie Zwischenmenschliches

Lebensenergie: 30 LP*

Astralenergie: 20 ASP

* Erfahrene Abenteurer oder Zwerge behalten bei der Weihe ihre vorhandene Lebensenergie.

Der Waldelf



Eine erstaunliche und von den Gelehrten viel beachtete Entwicklung spielt sich in den letzten Jahrzehnten bei den Elfen ab. Immer wieder dringen Berichte in die Stuben Aventuriens, nach denen auch Waldelfen, die bisher als außergewöhnlich menschenfeindlich bekannt waren, ihre Heimat nördlich der Salamandersteine verlassen und in die Länder der Menschen ziehen.

In der Tat berichtet man sogar von Verbindungen zwischen Wald- und normalen Elfen sowie von Elfen, die durch die Waldelfengemeinschaft anerkannt werden, da sie offenbar alten Verbindungen zwischen diesen beiden Elfengruppen entspringen sind. Da man bisher immer der Ansicht war, die Kluft zwischen Waldelfen und einfachen Elfen könne kaum größer sein, haben diese Meldungen große Überraschung ausgelöst.

Die Elfen selber tun die aufgeregten Berichte allerdings mit leichter Hand als dummes Menschengeschwätz ab und pflegen das Gespräch mit der ihnen eigenen feinen Ironie in andere Bereiche zu lenken.

Im Körperbau unterscheiden sich die beiden Elfentypen kaum voneinander. Der einzig nennenswerte Unterschied ist der, daß Waldelfen um ein Winziges größer zu sein scheinen als Menschen und normale Elfen. In Verhalten und Moralvorstellungen unterscheiden sie sich nicht von

normalen Elfen, bei »echten« Waldelfen fällt höchstens ein gelegentlich auftretendes starkes Heimweh nach ihren Wäldern und eine übergroße Abneigung gegen das Meer auf. Und das kann man gut verstehen – immerhin haben die Waldelfen ihre geliebte Heimat nun zum erstenmal seit vielen Jahrhunderten verlassen.

Ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal der Waldelfen von ihren zahlreicheren Verwandten sollte jedoch nicht verschwiegen werden: Ihre Zauberkräfte sind von gänzlich anderer Art. Während die Elfen normale Zauberformeln benutzen, wie sie auch jeder Magier beherrscht, haben die Waldelfen sich auf das Gebiet der Kommunikations- und Naturzauber spezialisiert und die bekannten Magierzauber völlig ignoriert. Diese Tatsache hat übrigens für beachtliche Aufregung in den aventurischen Magiergilden gesorgt, taucht hier doch zum erstenmal ein Gebiet der Magie auf, das bislang nur von Nichtmenschen beherrscht wird. Und die Waldelfen zeigen nicht das geringste Interesse daran, menschliche Magier in ihren Künsten zu unterweisen.

Wie ihre häufiger anzutreffenden Verwandten bevorzugen Waldelfen schnelle und leise Waffen wie Degen, Dolch und besonders den Langbogen. Sie zeichnen sich außerdem durch eine ausgeprägte Verachtung gegenüber neuen Waffentechniken wie etwa der Armbrust aus.

Der Waldelf im Spiel

Zum Waldelf wird man geboren. Waldelfen verfügen über **ASTRALENERGIE**, mit der sie ihre speziellen Zauber einsetzen können.

Ein geborener Waldelf beginnt seine Laufbahn mit 25 **LEBENS-** und 30 **ASTRALPUNKTEN**. Wie alle anderen zauberfähigen Heldentypen muß sich auch der Waldelf beim Aufstieg zu einer höheren Stufe entscheiden, ob er seine **LEBENS-** oder **ASTRALPUNKTE** erhöht. Der Spieler würfelt dann mit 1W6 und addiert das Ergebnis zum betreffenden Punktwert hinzu.

Waldelfen können wie normale Elfen mit Ausnahme von Rittersrüstungen und Zweihänderwaffen alle aventurischen Waffen und Rüstungen benutzen.

Der Waldelf in Stichworten

Grundvoraussetzung: KLUGHEITS- und GESCHICKLICHKEITS-Wert mindestens 13

Vorzüge: Magiebegabung

Beschränkungen: keine Zweihänderwaffen, keine Rittersrüstung

Lebensenergie: 25 LP

Astralenergie: 30 ASP

Der Streuner

Das Leben in Aventurien ist hart, schon von Geburt an. Die meisten Aventurier leben mehr schlecht als recht von ihrer Hände Arbeit auf dem Land oder als Handwerker in den großen Städten. Aber manch einer findet die Aussicht, sein ganzes Leben im Einerlei dieser täglichen Mühsal zu verbringen, einfach unerträglich. Was soll er aber tun? Solch unstete Gesellen hat es immer gegeben, und auch in Zukunft werden sie wohl nicht aussterben. Sie leben weniger von sogenannter ehrbarer Arbeit als von ihrem Witz und ihrer Geschicklichkeit. Manche tauchen in Heldengruppen auf und gelangen auf diese Weise sogar manchmal zu Wohlstand.

In Aventurien ist die gängige Bezeichnung für Gesellen dieser Art »Streuner«.

Der Name Streuner ist nicht dazu angetan, Hochachtung hervorzurufen. In der Tat handelt es sich nicht gerade um angesehene Leute, obwohl es zahlreiche Mitglieder dieses Heldentyps gibt, die sich durch ihre Fähigkeiten in der Heilkunde oder im Legendenerzählen einen ganz guten Ruf erworben haben.

Aber sie gelten eben als Ausnahmen, egal, wie viele es davon gibt.

Die Helden Aventuriens teilen diese eher herablassende Betrachtungsweise der Streuner nicht, sondern sind meistens ganz froh, ein oder zwei Streuner in greifbarer Nähe zu haben.

Aufgrund ihrer besonderen Lebensweise und der Tatsache, daß ihr Wohlergehen häufig von einem flinken Geist und geschickten Fingern abhängt, sind Streuner nämlich die besten »Schüler« Aventuriens. Kein anderer Heldentyp ist so geübt darin, seine Talente auszubauen und Wissen anzuhäufen, wie die Streuner. Auch die Tempel der Göttin der Gelehrsamkeit werden häufiger von Streunern frequentiert als von anderen Helden, abgesehen von den Geweihten dieser Göttin natürlich. Die Folgeerscheinung dieser Begabung ist, daß Streuner zu den besten Schriftgelehrten und Heilern Aventuriens zählen und sich auch auf anderen Gebieten hervortun. Wenn das kein guter Grund ist, sie auf möglicherweise gefährliche Unternehmungen mitzunehmen...

Der Streuner im Spiel

Bevor ein Abenteurer zum Streuner werden kann, muß er in den Eigenschaften GESCHICKLICHKEIT und MUT Werte von mindestens 13 erreichen.

In ganz seltenen Fällen wird ein Mensch schon als Streuner geboren. Auf die Vorrechte der Kriegerklasse in bezug auf Waffen und Rüstungen muß der Streuner verzichten, ansonsten darf er allerdings jede Art von Waffe oder Rüstung benutzen.

Die besondere Lernfähigkeit des Streuners zeigt sich darin, daß er für alle Talente die leichte Kostentabelle benutzt.



Meister, die auf das Talentsystem verzichten wollen, können die Besonderheit dieses Helden dadurch simulieren, daß sie ihm gestatten, beim Erreichen einer neuen Stufe zwei Eigenschaften um einen Punkt oder eine Eigenschaft um zwei Punkte zu erhöhen. In so einem Fall sollten sie allerdings von vornherein klarstellen, daß die zusätzlich gewährten Eigenschaftspunkte bei einem späteren Wechsel zum Talentsystem wieder verlorengehen. Schließlich sollen sie nur als Ausgleich für das nicht vorhandene Talentsystem dienen. Es geht also nur entweder das eine oder das andere.

Der Streuner in Stichworten

Voraussetzungen: MUT- und GESCHICKLICHKEITS-Wert mindestens 13

Vorzüge: besonders leichte Verbesserung der Talentwerte oder verbesserte Steigerung der Eigenschaftswerte

Beschränkungen: darf weder Ritterrüstung noch Zweihänderwaffen benutzen

Lebensenergie: 30 LP*

* Bei der Erschaffung; ansonsten Übernahme der vorhandenen LEBENSENERGIE (LP).

Der Geweihte der Götter

Auch Aventurien existiert nicht ohne Götter, die seine Geschicke lenken. Die Einflüsse der kosmischen Mächte, etwa des Sonnengotts Praios, sind rund um unsere Helden deutlich sichtbar. Wen wundert's also, daß sich auch Religionen entwickelt haben, die im Dienste dieser Götter stehen und ihnen Opfer und Verehrung zutragen. Das wichtigste Pantheon Aventuriens ist das der Zwölfgötter, die im Begleitband zu diesen Regeln im Rahmen der Kultur und Geschichte Aventuriens vorgestellt werden. Wir befassen uns im folgenden nur mit den Religionen dieser Götter und der Priesterschaft ihres größten Widersachers – des Gottes Ohne Namen.

Eine Religion braucht Priester, das ist allgemein bekannt und gilt natürlich auch für die Religionen Aventuriens. Eine Besonderheit der meisten aventurischen Religionen ist es jedoch, daß ihre Priester, die im allgemeinen Sprachgebrauch als *Geweihte* bezeichnet werden, mit anderen Helden auf Abenteuer ausziehen.

Natürlich machen diese »Wanderpriester« nur einen kleinen Teil der aventurischen Priesterschaft aus. Die meisten Geweihten der etablierten Religionen haben ihren Stammsitz im Tempel oder in ihrer Gemeinde und leiten dort Opferzeremonien und Gebetsstunden. Aber es gibt immer einige Geweihte, die einen »Gottesdienst« anderer Art leisten. Die Gründe für diese erstaunliche Tatsache sind mannigfaltig, aber sie hängen immer mit der Natur der betreffenden Gottheit zusammen: So ziehen die Priesterinnen und Priester der Kriegsgöttin Rondra tatsächlich aus, um mit dem Schwert in der Hand Ruhm zu ernten, während es etwa den Geweihten der Magiegöttin Hesinde darum geht, magische Artefakte zu sammeln.

Was immer einen Geweihten dazu bewegen mag, seinen Tempel zu verlassen und durch die Lande zu streifen – seine Heldengefährten sind meistens froh über seine Anwesenheit, hat er doch die Macht, Wunder zu vollbringen, die den Sprüchen der Magier oder Druiden kaum nachstehen. Allerdings können sich die Priester nie so ganz sicher sein, ob eines ihrer Wunder gelingt – hängt das doch ganz vom Wohlwollen ihres göttlichen Schutzherrn bzw. ihrer Schutzherrin ab –, und auch ihr ständiger Bekehrungseifer mag manchem Zwerg oder Krieger auf die Nerven gehen. Trotz allem ist ein Geweihter immer eine Bereicherung für eine Heldengruppe.

Der Geweihte im Spiel

Geweihte sind Menschen, die sich dem Dienst der Götter verschrieben haben. Aber auch Zwerge können ebenso wie menschliche Abenteurer zu Geweihten der Zwölfgötter werden, unterliegen jedoch in der Entscheidung, in den Dienst welchen Gottes sie eintreten wollen, strengen Richtlinien. Der Gott der Zwerge ist Ingerimm, und ein

Zwerg darf nur dann in den Dienst eines anderen Gottes treten, wenn ihm ein Wurf von 19 oder 20 auf W20 gelingt (der Held hat nur einen Versuch!). Selbst wenn ihm dieser Wurf gelingt, sind ihm die Priesterweihen des Efferd und der Rahja aufgrund gewisser Zwistigkeiten der Götter untereinander verwehrt. Elfen verehren ihre eigenen Gottheiten und dürfen, auch wenn sie sich zum Glauben eines der Zwölfgötter bekehrt haben, *keine* Priesterweihe erhalten. Grundvoraussetzung, um von irgendeiner Religion als Geweihter akzeptiert zu werden, sind hohe Werte bei den Eigenschaften KLUGHEIT und CHARISMA (beide mindestens 13). Durch die Weihe erhalten sie 15 sogenannte KARMAPUNKTE, die im Prinzip wie die ASTRALPUNKTE der zauberfähigen Heldentypen funktionieren, aber auf die göttliche Kraft von Wundern angewendet werden.

Das »Wundervollbringen« unterscheidet sich erheblich vom Zaubern der Magiekundigen. Da die Kraft eines Wunders nicht aus dem Geweihten selbst, sondern von dessen Gott stammt, muß dieser sich mit einem kurzen oder längeren meditativen Gebet an den Gott wenden, damit die Gottheit ein bestimmtes Wunder geschehen läßt. Die Energie, die ein Geweihter für ein solches Gebet aufwenden muß, ist keine feste Größe, sondern schwankt je nach Tragweite des Wunders und Ansehen des Geweihten bei seinem Gott sowie dessen unerforschlichem Ratschluß. Die Erfolgchance der einzelnen Wunder wird in deren Beschreibung angegeben.

Ebenso, wie sich etwa Magier beim Aufstieg in eine neue Stufe überlegen müssen, ob sie ihre LEBENS- oder ASTRALPUNKTE vermehren wollen, muß sich der Geweihte bei dieser Gelegenheit zwischen einer Erhöhung seiner LEBENSPUNKTE oder seiner KARMAPUNKTE entscheiden. Ist die Entscheidung gefallen, würfelt er mit 1W6 und addiert das Ergebnis zum betreffenden Punktwert hinzu.

Da Geweihte das Spiel nur mit einem kleinen Polster an KARMAPUNKTEN beginnen, brauchen sie eine Möglichkeit, ihren Vorrat an »göttlicher Gnade« ständig wieder aufzufrischen. Das erreichen sie, indem sie Ungläubige (sprich: Anhänger anderer Religionen) zu ihrem Glauben bekehren. Dazu bedient sich der Geweihte des Talents »Bekehren«, das in den *Talentregeln* ausführlich beschrieben ist. Das heißt, zur Benutzung durch die Geweihten muß dieses Talent auch dann in das Spiel aufgenommen werden, wenn das übrige Talentsystem übergangen wird. In einem solchen Fall kann das Talent wie eine zusätzliche Eigenschaft behandelt werden, die mit einem Wert von 5 beginnt, und pro Aufstieg auf eine neue Stufe um 1 Punkt verbessert werden kann. Für eine erfolgreiche Bekehrung erhält der Geweihte, wie unter diesem Talent beschrieben, zusätzliche KARMAPUNKTE. Erfordert ein Wunder mehr Karmapunkte, als ein Geweihter zur Verfügung hat, verliert er seine restlichen KP bei dem erfolglosen Versuch, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erregen.

Diese durch Bekehrung gewonnenen KARPAPUNKTE sind jedoch in jedem Fall (egal, welche Version dieses Talents verwendet wird) nur ein einmaliger Zuschlag auf die momentan gültige Summe an KARPAPUNKTEN eines Geweihten und dienen *nicht* dazu, seinen Grundvorrat an KARPAPUNKTEN zu erhöhen. Mit anderen Worten: Diese Punkte sind nur zum Gebrauch während des gerade laufenden Abenteuers bestimmt. In der Zeit zwischen zwei Abenteuern verfallen solche durch Bekehrung erworbene KARPAPUNKTE. Der Geweihte beginnt das nächste Abenteuer wieder mit seinem normalen Vorrat an KARPAPUNKTEN. Dieser Umstand erklärt das große Interesse aller Geweihten an der Bekehrung von Gegnern, so daß sie gelegentlich andere Helden daran hindern, besiegte Gegner zu töten. (Tote sind bekanntlich äußerst schwer von irgend etwas zu überzeugen.)

Ein weiteres Handikap der Geweihten – das allerdings durch die Macht der ihnen zur Verfügung stehenden Wunder durchaus aufgewogen wird – ist die Tatsache, daß aventurische Glaubensgemeinschaften ihren Geweihten ganz bestimmte Gebote auferlegen, von deren Erfüllung das Wohlwollen der Gottheit abhängt. Ein Verstoß gegen die Auflagen eines Geweihten führt dazu, daß er auf der Stelle *alle* KARPAPUNKTE für den Rest des Abenteuers einbüßt. Übrigens gilt zusätzlich zu den erwähnten Auflagen für alle Geweihten das Gebot, die Symboltiere ihrer Gottheit zu ehren und ihnen keinerlei Schaden zuzufügen.

Der Geweihte in Stichworten

Grundvoraussetzungen: KLUGHEITS- und CHARISMA-Wert mindestens 13

Vorzüge: kann Wunder wirken



Beschränkungen: darf weder Ritterrüstung noch Zweihänderwaffen benutzen, unterliegt religionsspezifischen Auflagen

Lebensenergie: Übernahme der vorhandenen LEBENSENERGIE (LP)

Karma-Energie: 15 KP

Die Götter und ihre Geweihten

Nachfolgend werden die Götter Aventuriens und ihre Geweihten im einzelnen vorgestellt. Die Beschreibung ist absichtlich nicht allzu detailliert gehalten, um dem Meister Freiheiten bei der Ausprägung einer Glaubensgemeinschaft in seiner Spielserie zu lassen. Grundsätzlich sollte aber bedacht werden, daß die Zwölfgötter Teil eines Pantheons sind und, trotz gelegentlicher Streitigkeiten in Notzeiten, wenn auch murrend zusammenarbeiten. Das gleiche gilt für ihre Anhänger.

Praios

Gott der Sonne und des Gesetzes

Wie es sich für einen Sonnengott gehört, steht Praios, dessen hoher Feiertag die Sommersonnenwende ist, an der Spitze der Götter Aventuriens. Dementsprechend ist auch seine Kirche aufgebaut: in hierarchischen Strukturen, mit einem einzelnen Oberhaupt, *Bote des Lichts* genannt, das

traditionsgemäß in Bosparan residierte, bei dessen Fall aber nach Gareth umsiedelte. Die Geweihten des Praios sind an ihrer rotgoldenen Kleidung und ihrem von Stolz und Herrschaftsanspruch geprägten Verhalten leicht zu erkennen. Entsprechend den Lehren des Praios, der Zauberei als ketzerischen Versuch ansieht, die Macht der Götter in irdische Gefilde herabzuziehen, lehnt die Kirche des Praios, auch *Gemeinschaft des Lichts* genannt, den Gebrauch von Magie in jeder Form ab. Es ist daher nur in ausgesprochenen Notlagen denkbar, daß ein Geweihter des Praios mit einem Magier, Druiden oder Elfen zusammenarbeitet. Die Wunder der Praios-Priester gehören zu den mächtigsten in Aventurien. Die Geweihten selbst stehen in dem Ruf, häufig unangemessen viel Machtfülle einzusetzen, um Eindruck zu schinden; etwa, wenn Praios seinen »Zorn« walten und einen gebündelten Sonnenstrahl blitzesgleich zur Erde niederfahren läßt. Entsprechend hart sind allerdings auch die Auflagen der Praios-Geweihten: Sie dürfen sich weder verstecken noch vor einer anderen

Autorität als der göttlichen beugen. Das heißt konkret: Auch in Notlagen dürfen sie von niemand anderem Befehle entgegennehmen. Außerdem sind sie verpflichtet, in jeder Lage die Wahrheit zu sprechen.

Rondra

Göttin des Sturms und des Krieges

Wie bei einer Göttin des Krieges kaum anders zu erwarten, erinnert die Gefolgschaft Rondras, auch *Bund des Schwerts* genannt, mehr an einen Ritterorden als an eine Glaubensgemeinschaft. Die Missionierung mit Feuer und Schwert liegt ganz im Sinne der Göttin, und ihre Geweihten sind in dieser Hinsicht ziemlich eifrig. Die Tempel der Göttin, eher Festungen ähnelnd, werden zum größten Teil von Dienern und Laienmitgliedern betreut, während ihre Priester durch die Lande reisen und zum Ruhm Rondras blutige Gefechte austragen. Die liebsten Opfergaben Rondras sind Blut und Waffen, und die ihr geweihten Opferzeremonien finden meistens vor und nach einem Waffengang statt. Die hohen Feiertage dieses Kults wechseln von Tempel zu Tempel, sind aber immer zugleich die Jahrestage glorreicher Siege auf dem Feld der Ehre. Wie nicht anders zu erwarten, besteht die rituelle Kleidung eines Rondra-Geweihten aus einem Kettenhemd, und seine Auflage ist stilgerechterweise die, niemals eine Herausforderung abzulehnen. Die Wunder Rondras sind generell auf Sturm und Waffen zugeschnitten.

Efferd

Gott des Wassers, der Luft und der Seefahrt

Die blaugrün gekleideten Priester des Wassergottes trifft man an allen Küsten Aventuriens wie auch tief im Landesinnern, an Flußläufen ebenso wie in Wüstenoasen. Die seinen Geweihten zu Gebote stehenden Wunder bieten kaum Ansatzpunkte für einen Gebrauch im Kampf, erleichtern aber das Überleben und die Fortbewegung durch und über das Wasser. Die liebsten Opfer Efferds sind Fische und Meeresfrüchte an der Küste beziehungsweise einzelne Wassertropfen und Obst in Trockengebieten. In den Auflagen seiner Geweihten wird der Antagonismus zum Feuergott Ingerimm deutlich: Efferd-Geweihte müssen sich von jedem Feuer fernhalten. Sie dürfen kein Feuer entzünden oder transportieren, also auch keine Fackel oder Laterne tragen und müssen zum Beispiel nachts abseits vom Lagerfeuer bleiben.

Travia

Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft

Die in wallende, gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten dieser Göttin ziehen nicht auf Abenteuer aus und sind daher als Spielerhelden nicht zu verwenden. Ihre Tempel bieten jedoch Flüchtlingen Asyl, solange diese die

Gastfreiheit des Tempels nicht ausnützen. Dies kann Helden einen rettenden Zufluchtsort vor Verfolgern gewähren, kann aber auch andererseits die Gefangennahme eines in den Tempel geflüchteten Bösewichts vereiteln.

Boron

Gott des Todes und des Schlafs

Niemand wird gern an den Tod erinnert, und dementsprechend sind auch die schwarzberobten Geweihten Borons, ebenso wie die Druiden, wenig gern gesehene Gäste in aventurischen Städten und Dörfern. Dabei kosten die Missionierungskampagnen Rondras weitaus mehr Tote als die Zeremonien der Boron-Geweihten, in denen üblicherweise ein viel stärkeres Gewicht auf den »Kleinen Tod« – den Schlaf nämlich – und Borons Nebenrolle als Gott des Vergessens gelegt wird. Die Bestattung von Toten aller Zwölfgötterkulte erfolgt übrigens nach den Ritualen der Boron-Geweihten, und in Städten, die seine Verehrung nicht gestatten, sind spezielle Bezirke außerhalb der Stadtgrenzen vorhanden, in denen die Geweihten des Todesgotts ihre Zeremonien abhalten können. Die Wunder der Boron-Geweihten befassen sich nicht so häufig mit dem Tod, sondern viel eher mit Schlaf- und Rauschzuständen und dem Vergessen. Interessant ist auch die Auflage der Geweihten, das Schweigegebot: Die Boron-Priester, bzw. ihre Spieler dürfen nur einmal pro Spielrunde etwas sagen, und dann nicht mehr als einen Satz. Diese Beschränkung gilt für jede laufende Spielrunde neu, es ist also nicht möglich, sich Sprechzeit aufzusparen.

Hesinde

Göttin der Magie und der Gelehrsamkeit

Abgesehen von den Zauberschulen der Magier, die nur angehenden oder bereits akzeptierten Mitgliedern der Magiergilde offenstehen, könnte man die Tempel der Hesinde fast als aventurische Universitäten bezeichnen. Die in Grün und Gelb gekleideten Geweihten der Göttin verwalten, zumindest in den großen Tempeln, wahre Schätze an Wissen – und an Zauberei. Denn Hesinde betrachtet alle magischen Utensilien Aventuriens als ihren rechtmäßigen Besitz, den sie wohl an Sterbliche ausleiht, aber auch jederzeit zurückfordern kann. Dementsprechend lautet die Auflage ihrer Geweihten, alle herrenlosen oder nicht im Sinne Hesindes angewandten magischen Utensilien Aventuriens aufzuspüren und in den Besitz des Tempels zu bringen.

Firun

Gott des Winters und der Jagd

Die Geweihten dieses Gottes, in Weiß und Eisblau gekleidet, meistens mit Pelzbesatz, bieten dem Betrachter ein grimmiges Äußeres, ganz der Jahreszeit angepaßt, über die ihr Schutzherr gebietet. Ihr höchster Feiertag ist die

Wintersonnenwende, und das ihnen auferlegte Gebot ist es, niemals zu lachen. Das heißt, der *Spieler* des Firun-Geweihten darf nicht lachen – ein gelegentliches *Lächeln* ist jedoch erlaubt. Wahrscheinlich würde niemand einen Firun-Geweihten mit auf ein Abenteuer nehmen, wenn er nicht über ein so mächtiges Arsenal mit Eis und Jagd verbundener Wunder verfügte.

Tsa

Göttin der Geburt und Erneuerung

Vor einiger Zeit waren die Geweihten Tsas in ihren regenbogenfarbenen Kutten heftigen Verfolgungen ausgesetzt, weil man glaubte, sie besäßen das Geheimnis ewiger Jugend. Inzwischen weiß man, daß sie es tatsächlich besitzen, jedoch in einer Form, die niemanden sonderlich versessen darauf macht, es kennenzulernen. Die damit verbundenen Wunder sind ein gutes Beispiel für die Denkweise der Tsa-Geweihten, die von ihrer göttlichen Auflage geprägt ist, kein Leben nehmen zu dürfen. Trotzdem sind die *Regenbogenechsen*, wie die Tsa-Geweihten in Anspielung auf ihre Kleidung und das Symboltier ihrer Göttin manchmal genannt werden, gerngesehene Mitglieder vieler Heldentrupps, nicht zuletzt, weil Unternehmen gerne unter den Schutz dieser Göttin gestellt werden.

Phex

Gott der Diebe und Händler

Phex, unter anderem auch Gott der Nacht, ist nirgendwo in Aventurien hoch angesehen, schon gar nicht innerhalb der Grenzen des Kaiserreichs. Und auch seine Wunder haben eine Form, die sehr auf Heimlichkeit und Vermeidung jeglichen Aufsehens bedacht ist – ganz im Gegenteil etwa zum anmaßenden Auftreten des Praios-Kultes. Auch die Auflagen der Phex-Geweihten sind der Natur ihres Gottes angepaßt, sie laufen nämlich darauf hinaus, nichts ohne Gegenleistung zu tun und niemals eine Gelegenheit auszulassen, einen Vorteil für sich herauszuschlagen. Trotzdem gibt es ein paar Heldengruppen, die bereit sind, Phex-Geweihte in ihre Reihen aufzunehmen, um von deren Wundern zu profitieren.

Peraine

Göttin der Heilkunde und Fruchtbarkeit

Die Geweihten Peraines in ihrer unverwechselbaren grün-silbernen Tracht pflegen ihre Gemeinden oder Tempel nur selten zu verlassen, was einerseits sehr zu ihrem Ansehen bei der Landbevölkerung beiträgt, sie andererseits aber als Spielerfiguren uninteressant werden läßt. Ihre wichtigste Rolle im Leben aventurischer Helden spielen sie als Versorgungsquelle für Heilkräuter und magische Heilränke.

Ingerimm

Gott des Feuers und der Erde

Ingerimm, der beliebteste, manche behaupten sogar, der einzige Gott der Zwerge, hat auch unter den Menschen Aventuriens eine Reihe von Anhängern. Seine ganz in Leder gekleideten Geweihten mit ihrer unvermeidlichen Laterne sind in zahlreichen Heldengruppen anzutreffen. Ihre ständige Suche nach geschmiedeten Kunstobjekten oder besonders schön gefertigten Eisenwaffen, als Opfer für ihren Gott, und ihre Auflage, ständig eine Flamme bei sich zu tragen, die nie verlöschen darf, und kein Feuer unwidersprochen löschen zu lassen, erweist sich zwar ab und an als recht lästig, um nicht zu sagen, gefährlich; etwa dann, wenn man sich im Dunkeln vor Verfolgern verstecken will. Aber durch ihre machtvollen Erd- und Feuerwunder machen sie wieder viel wett.

Rahja

Göttin des Rauschs und der Ekstase

Die rot und äußerst leicht bekleideten Geweihten der Rahja pflegen ihre Tempel nicht zu verlassen. Das ist auch nicht nötig, denn es herrscht ein reger Zustrom von Besuchern beiderlei Geschlechts, die bereit sind, sich tatkräftig bekehren zu lassen. Der Rahja-Tempel kann ebenfalls als Zufluchtsort vor Verfolgern benutzt werden, allerdings dürfte dies von ziemlichen Krafteinbußen begleitet sein. Dafür werden die Verfolger allerdings so abgelenkt, daß sie nach kurzer Zeit vergessen, weswegen sie den Tempel eigentlich betreten haben.

Der Gott Ohne Namen

Der *Gott Ohne Namen* gehört nicht zu den Zwölfgöttern. Er ist vielmehr deren größter Widersacher, dessen geschworenes Ziel es ist, die Zwölfgötter gänzlich zu vernichten und als alleiniger und einziger Gott über ganz Aventurien zu herrschen. Bei diesem Ziel hilft ihm eine Unzahl seiner in Schwarz und Purpur gekleideten Priester, die immer wieder versuchen, die Macht in verschiedenen Teilen des Kontinents an sich zu reißen. Dabei hilft ihnen

einerseits ihre magische Resistenz gegen Krankheit und Infektion und andererseits das Wunderarsenal ihres üblen Gottes, das sich über Tod, Wahnsinn und Pestilenz bis zur Beschwörung schrecklichster Monster erstreckt. Grundsätzlich sollten die Priester des namenlosen Gottes nur als Meisterfiguren eingesetzt werden, um Antagonisten anbieten zu können, die auch den mächtigsten Spieler-Geweihten die Stirn bieten.

Teil II

Die Talente der Helden

Als Spieler des **Schwarzen Auges** kennen Sie die *Proben* und wissen, wann eine solche Probe fällig wird – nämlich immer dann, wenn der Spieler seinen Helden eine Tat vollbringen läßt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht. Der Spieler sagt zum Beispiel: »Alrik klettert außen am Burgturm entlang.« – »Dann darf ich wohl um eine Geschicklichkeitsprobe bitten«, wird der Meister normalerweise kontern. Damit macht er es aber dem Helden relativ leicht! Gehört zum Klettern nicht auch Kraft oder gar Mut – wenn die Tour in großer Höhe stattfindet? Natürlich kann der gewissenhafte Meister dem Helden nacheinander eine Kraft-, Geschicklichkeits- und Mutprobe abverlangen, aber diese dreifache Würfelei ist nicht gerade förderlich für den Spielfluß. Da es viele denkbare Situationen gibt, in denen mehrere Eigenschaften des Helden zugleich gefordert sind, und da es Fähigkeiten gibt, die nicht unmittelbar von den Eigenschaften abhängen, sondern – wie das Schwimmen oder Reiten – erlernt werden müssen, bieten wir dem fortgeschrittenen Spieler das *Talentsystem* an.

Jeder aventurische Held verfügt über eine Skala von sogenannten *Talenten*. Diese Talente bezeichnen seine Chance, eine bestimmte Aufgabe zu lösen. In den entsprechenden Situationen tritt an die Stelle der bisher üblichen Eigenschaftsprüfung eine sogenannte *Talentprobe*, die ebenfalls mit dem zwanzigseitigen Würfel durchgeführt wird.

Um eine Talentprobe zu bestehen, muß der Spieler mit dem W20 eine Zahl werfen, die nicht größer sein darf als der Wert des angesprochenen Talents. Generell benötigt man wie bisher bei den Eigenschaftsprüfungen einen erfolgreichen Wurf, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Gibt es kein Talent, das auf eine bestimmte Situation zugeschnitten scheint, greift man wieder zur bekannten Eigenschaftsprüfung. Der Meister sollte es jedoch nicht zulassen, auf eine Eigenschaftsprüfung auszuweichen, wenn er das Talentsystem benutzt und ein entsprechendes Talent zur Verfügung steht.

Der große Vorteil des Talentsystems ist der, daß jeder Held innerhalb eines gewissen Rahmens selbst entscheiden kann, welche seiner Talente er ausbaut und welche nicht.

Die Talente

(Die Zahl rechts von der Talentbezeichnung gibt den Grundwert eines jeden Talents an. Der Grundwert [Talentwert = TAW] gilt für ein Talent, in dem sich der Held bisher niemals geschult hat.)

Körperbeherrschung		Zwischenmenschliches	
Waffenloser Kampf	5	Diplomatie	2
Fernkampf	2	Bekehrung (Geweihete)	3
Klettern	4	Überreden	2
Schwimmen	2	Überzeugen	2
Reiten	2	Singen und musizieren	4
Schlösser und Fallen öffnen/entschärfen	1	Legenden erzählen	3
Taschenspielerereien	0	Minnekünste	4
Knoten binden	3	Verkleiden	2
Sich verstecken	4	Gaukelei	0
Etwas verstecken	4	Glücksspiel	1
Schleichen	4	Schätzen	4
Geheimfächer finden	1	Feilschen	4
Wissen		Wildnis	
Lesen und Schreiben	0	Himmelsrichtungen erkennen	5
Wunden behandeln	2	Karten zeichnen	2
Heilpflanzen finden	2	Weg finden	2
Gift neutralisieren	0	Pflanzenkunde	4
Fieber und Infektionen behandeln	2	Gefahren erkennen	1
Sprachen beherrschen	0	Wettervorhersage	4
Geheimcodes entschlüsseln	0	Nahrung finden	4
Grundbegriffe der Physik	0	Fallen stellen	2
Waffen reparieren	0	Spuren lesen	2
Grundbegriffe der Alchimie	0	Tierkunde	2
Alchimistische Analyse	0	Abriechen	2
Gifte und Tränke brauen	0	»Sechster« Sinn	1
Medizin und Gegengifte brauen	0	Geruch/Geschmack erkennen	1

Erhöhung der Talentwerte

Leichtes* Talent			Normales* Talent			Schweres* Talent		
TAW	TAP	ST	TAW	TAP	ST	TAW	TAP	ST
1	1	1	1	1	2	1	1	10
2	1	5	2	1	10	2	1	20
3	1	10	3	1	20	3	1	40
4	1	15	4	1	30	4	2	60
5	1	25	5	1	50	5	2	100
6	1	35	6	1	70	6	3	140
7	1	50	7	1	100	7	3	200
8	1	65	8	2	130	8	4	260
9	1	80	9	2	160	9	5	320
10	2	100	10	3	200	10	5	400
11	2	120	11	3	240	11	6	480
12	3	145	12	4	290	12	6	580
13	3	170	13	5	340	13	7	680
14	4	200	14	6	400	14	7	800
15	5	225	15	7	450	15	8	900
16	6	260	16	7	520	16	9	1040
17	6	290	17	7	580	17	9	1160
18	6	330	18	8	660	18	10	1320

* *Leicht, normal, schwer*: Beim Studium der einzelnen Talentbeschreibungen werden Sie feststellen, daß für den einen Heldentyp ein Talent leicht zu steigern ist, während gerade dieses Talent einem anderen Heldentyp Schwierigkeiten macht. So erlernt der Krieger das Reiten fast mühelos (leicht), während der Zwerg zeit seines Lebens kein rechtes Verhältnis zur Reitkunst entwickelt (schwer).

Jede Stufe, um die ein Talentwert gesteigert wird, entspricht dabei einer Verbesserung der Erfolgchance um 5%. Es gilt eine allgemeine Obergrenze für die Verbesserung aller Talente auf Talentwert 18, sprich 90% Erfolgchance, die nicht überschritten werden kann.

Die Verbesserung der Talentwerte erfolgt jeweils bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe und erfordert den Einsatz von *Geld* in Form erbeuteter Schätze und *Erfahrung* in Form von sogenannten Talentpunkten. Bei jedem Aufstieg um eine Erfahrungsstufe erhält ein Held genau 10 *Talentpunkte*, die er dazu verwenden kann, seine verschiedenen Talente auszubauen. Er kann einen Teil dieser Talentpunkte auch aufsparen, wenn er aufgrund bestimmter Lernbeschränkungen nicht in der Lage ist, sie vollständig zu verbrauchen oder wenn er einen hohen Wert in einem schwer zugänglichen Talent erreichen will.

Außerdem muß der Held Dukaten und Silbertaler investieren. »Das verstehe ich nicht«, mögen Sie einwenden, »gibt es in Aventurien etwa Bademeister, die dem Helden gegen Bezahlung das Schwimmen beibringen, um ein Beispiel zu nennen?« Nein, natürlich nicht, aber ein Held, der das Schwimmen erlernen will, muß zumindest etwas essen und irgendwo wohnen, während er sich in dieser Tätigkeit übt. Zum Teil stehen die Preisangaben für Talente also einfach für die normalen Lebenshaltungskosten, zum Teil muß der Held aber auch tatsächlich einen Lehrmeister oder Bücher bezahlen, wenn er sich in einer bestimmten Fähigkeit schulen will.

Die obige Aufstellung ist eingeteilt in *leicht* zu erlernende, *normal* schwierige und *schwer* erlernbare Talente. Die linke Spalte gibt jeweils den angestrebten Talentwert (TAW) an, die mittlere die Kosten in Talentpunkten (TAP), die rechte die Kosten in Silbertalern (ST).

Helden, die ein Talent auf einen Schlag um mehr als eine *Talentstufe* erhöhen wollen – wobei eine Erhöhung um mehr als drei pro Erfahrungsstufenwechsel grundsätzlich *nicht* gestattet ist –, müssen die Kosten für jede Talentstufe, um die sie ihr Talent steigern, gesondert bezahlen. Ein Krieger, der das Talent »Reiten« von 6 auf 9 erhöhen will, muß also $1 + 1 + 1 = 3$ Talentpunkte und $50 + 65 + 80 = 195$ Silbertaler dafür aufwenden.

Welche der drei Skalen für ein Talent angewandt wird, ist jeweils in der Beschreibung des Talents angegeben. Außerdem enthält diese Beschreibung den Anfangswert des Talents, der für alle Helden der 1. Stufe gilt, und die Einschränkungen der Lernmöglichkeiten, im allgemeinen in Form bestimmter minimaler Eigenschaftswerte, die erreicht werden müssen, bevor eine Steigerung des Talentwerts überhaupt möglich ist. Nach diesen knapp gehaltenen Angaben folgt dann eine kurze Erklärung dessen, was unter dem Talent zu verstehen ist und wie es im Spiel angewandt werden kann.

Übrigens ist es durchaus möglich, auch Helden, die bereits eine längere Laufbahn hinter sich haben, auf das Talentsystem umzustellen. Man überlegt dazu nur, wie oft der Held bereits um eine Erfahrungsstufe geklettert ist, nimmt die ihm zustehenden Talentpunkte damit mal, überprüft an Hand der dem Helden zur Verfügung stehenden Geldmittel dessen finanzielle Lage und verteilt dann Geld und Talentpunkte wie oben beschrieben auf die einzelnen Talente – im Rahmen der Regeln, versteht sich. Ein Krieger der 10. Stufe hat also das Neunfache des üblichen an Talentpunkten zur Verfügung, um seine Talentwerte festzulegen (das Neunfache deshalb, weil er ja bereits mit der 1. Stufe begonnen hat, also erst beim Erreichen der 2. Stufe zum erstenmal um eine Stufe »aufgestiegen« ist).

Die Talente im Spiel

Es steht Ihnen und Ihrer Spielerrunde frei, ob Sie das komplette Talentsystem ins Spiel einbeziehen wollen oder ob Sie nur einen Teil der Talente übernehmen. Entscheiden Sie sich für die letztere Möglichkeit, sollten Sie darauf achten, daß die Gesamtzahl der verwendeten Talente durch 5 teilbar ist.

Das ist wichtig für die Vergabe der Talentpunkte bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe.

Wenn Sie nämlich wissen wollen, wie viele Talentpunkte Ihr Held zugeteilt bekommt, teilen Sie einfach die Gesamtzahl der Talente durch 5.

Beispiel: Sie beschließen, nur 35 Einzeltalente zuzulassen. In diesem Fall bekommt der Held bei Erreichen jeder neuen Stufe 7 TAP zugewiesen ($35 : 5 = 7$), die er auf seine Talente verteilen kann.

Alle Talente, die in Ihrer Spielerrunde verwendet werden, listen die Spieler auf.

Eine Talent-Tabelle finden Sie auf dieser Seite unten. Sie können diese Vorlage kopieren und an Ihre Spieler verteilen. Hinter dem Talent wird dann der jeweilige Stand des Talentwertes festgehalten. Bei einem neuerschaffenen Helden werden die Talent-Grundwerte eingesetzt.

Wichtiger Hinweis: Machen Sie während des Spiels nicht zu ausgiebig von den Talentproben Gebrauch. Es ist unnötig, einem Helden, der eine Freitreppe hinabschlenkert, eine *Kletterprobe* abzuverlangen, und wenn er ein Badehaus besucht, sollte man ihn vor einer *Schwimmprobe* verschonen. Wie bei den Eigenschaftsproben gilt auch hier: Der Würfel rollt nur dann, wenn der Ausgang einer Aktion fraglich ist. Allerdings kann es Handlungen geben, die so schwierig auszuführen sind, daß die Probe durch einen Zuschlag abgewandelt wird (Reitprobe + 5).

Talente

Körperbeherrschung

Waffenloser Kampf					
Fernkampf					
Klettern					
Schwimmen					
Reiten					
Schlösser und Fallen öffnen/entschärfen					
Taschenspielerien					
Knoten binden					
Sich verstecken					
Etwas verstecken					
Schleichen					
Geheimfächer finden					

Wissen

Lesen und Schreiben					
Wunden behandeln					
Heilpflanzen finden					
Gift neutralisieren					
Fieber und Infektionen behandeln					
Sprachen beherrschen					
Geheimcodes entschlüsseln					
Grundbegriffe der Physik					
Waffen reparieren					
Grundbegriffe der Alchimie					
Alchimistische Analyse					
Gifte und Tränke brauen					
Medizin und Gegengifte brauen					

Zwischenmenschliches

Diplomatie					
Bekehrung (Geweihete)					
Überreden					
Überzeugen					
Singen und musizieren					
Legenden erzählen					
Minnekünste					
Verkleiden					
Gaukelei					
Glücksspiel					
Schätzen					
Feilschen					

Wildnis

Himmelsrichtungen erkennen					
Karten zeichnen					
Weg finden					
Pflanzenkunde					
Gefahren erkennen					
Wettervorhersage					
Nahrung finden					
Fallen stellen					
Spuren lesen					
Tierkunde					
Abrichten					
»Sechster« Sinn					
Geruch/Geschmack erkennen					

Die Talente im einzelnen

Die 50 Einzeltalente sind zur besseren Übersichtlichkeit in Kategorien aus inhaltlich verwandten Talenten geordnet. Die einzelnen Heldentypen sind in den folgenden Beschreibungen mit ihrem Anfangsbuchstaben abgekürzt:

A = Abenteurer
K = Krieger
S = Streuner
M = Magier
D = Druide

G = Geweihter
E = Elf
W = Waldelf
Z = Zwerg

Für die Geweihten der Götter gelten verschiedene Talentstufen.

Aus diesem Grunde sind die jeweiligen Götter abgekürzt angegeben:

PR = Praios
RO = Rondra
EF = Efferd
BO = Boron
HE = Hesinde

FI = Firun
TS = Tsa
PH = Phex
IN = Ingerimm

Talente der Körperbeherrschung

Da die Steigerung rein körperlicher Fähigkeiten recht zeitintensiv ist, darf keines der Talente dieser Kategorie bei einem Erfahrungsstufenanstieg um mehr als 2 Talentstufen verbessert werden.

Waffenloser Kampf

Anfangswert: 5 (A, K, Z); 3 (M, E)

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: GE 11, KK 12

Leicht: S, D, G (RO, PH, IN), W, K

Normal: G (BO, PR, FI, TS), Z

Schwer: A, M, G (EF, HE), E

Dieses Talent umfaßt sämtliche Arten des Kampfes, die allein auf dem Einsatz der Körperkräfte basieren. Die Regeln für Kämpfe dieser Art finden Sie in diesem Regelbuch Seite 47. Helden mit einem Talentwert von 9–11 kämpfen nach den unveränderten Regeln. Für Talentwerte unter 9 erfolgt ein Aufschlag auf die GE-Probe entsprechend der Differenz zwischen dem Talentwert und 9 (Beispiel: Talentwert 6, GE-Probe + 3), und für Talentwerte über 11 erfolgt ein Abzug auf die GE-Probe entsprechend der Differenz zwischen dem Talentwert und 11 (Beispiel: Talentwert 15, GE-Probe - 4).

Fernkampf

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: GE 12

Leicht: K, S, G (RI, FI), E, W

Normal: A, G (BO, PH, IN), Z, D

Schwer: M, G (PR, EF, HE)

Das Fernkampftalent umfaßt sämtliche Wurf- und Schußwaffen. Auch hier bringt ein Talentwert unter 9 einen Zuschlag zur GE-Probe entsprechend der Differenz zu 9, während ein Talentwert über 11 einen Abzug entsprechend der Differenz zu 11 bringt.

Klettern

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: GE 11, KK 9

Leicht: K, S, G (RO, PR, PH, IN), Z, A

Normal: G (TS), W

Schwer: M, G (EF, BO, HE, FI), E, D

Bäume oder Leitern zu erklettern fällt den meisten Helden nicht schwer, und der Versuch sollte normalerweise nicht durch eine Probe in Frage gestellt werden.

Anders verhält es sich mit dem Ersteigen von Berg- oder Hauswänden: Der Meister entscheidet über die Schwierigkeit der Kletterpartie und wandelt die Proben entsprechend ab. Zum Beispiel: steiler Felshang: normale Kletterprobe; senkrechte Felswand oder gut verfügte Burgmauer: Kletterprobe + 10.

Bei länger währenden Klettertouren sollte alle 10 Meter erneut eine Kletterprobe abgelegt werden.

Das Anseilen hat übrigens keinen Einfluß auf die Kletterproben, wohl aber auf den durch Stürze entstehenden Schaden.

Bei Helden, die im Gebirge aufgewachsen sind, kann der Meister den Anfangswert dieses Talentens um 3 Stufen heraufsetzen, sollte dies aber durch leichtes Senken der Werte für Schwimmen und Reiten ausgleichen.

Schwimmen

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: GE 11, KK 9

Leicht: S, D, G (EF, FI, TS)

Normal: A, M, G (RO), E, K

Schwer: G (PR, HE, BO, PH, IN), W, Z

Mit Hilfe dieses Talents wird ermittelt, wie gut sich ein Held im Wasser bewegen kann. Bei Helden, die auf Inseln, an Flüssen oder an der Küste aufgewachsen sind, kann der Meister den Anfangswert dieses Talents um 1–2 Stufen heraufsetzen, sollte dies aber durch leichtes Herabsetzen der Werte für Klettern und Reiten ausgleichen.

So kann ein Held seine Schwimmkünste verbessern:

TAW	%	
2	0	Nichtschwimmer
3	5	Kann sich bei RS 0 mühsam über Wasser halten
4	10	Kann sich bei RS 0 gut über Wasser halten
5	15	
6	20	
7	25	
8	30	Guter Schwimmer; kann sich auch bei RS 1 über Wasser halten; kann etwas tauchen
9	40	
10	50	Kann sich auch bei RS 3 und mit einer Last bis 100 Unzen über Wasser halten
11	60	
12	70	
13	75	Sehr guter Taucher
14	80	Kann sich bei RS 4 über Wasser halten
15	85	Kann sich bei RS 4 und einer Last bis 200 Unzen über Wasser halten
16	90	
17	95	Kann sich bei RS 5 über Wasser halten
18	100	Kann sich bei RS 5 und einer Last bis 200 Unzen über Wasser halten

Die Prozentzahl hinter dem TAW gibt an, zu welcher Leistung der Schwimmer dieser Talentstufe fähig ist. 100% gelten für 18.

Ein Held in Ritterrüstung ertrinkt sofort.

Das Talent »Schwimmen« wird ergänzt durch die **AUSDAUER** der Helden. Die **AUSDAUER** gibt an, wie lange sich ein Held über Wasser halten kann.

Faustregel: Pro Ausdauerpunkt kann sich ein Held 1 Spielrunde über Wasser halten – bei RS 0.

Bei höherem **RÜSTUNGSSCHUTZ** oder anderen Lasten reduziert sich die Schwimmdauer: pro RS-Klasse um 10%.

Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, hängt ebenfalls von der **AUSDAUER** ab.

AUSDAUER-Punkte	Schwimmstrecke pro AU-Punkt bei RS 0
1–10	40 m
11–20	60 m
21–30	80 m
31–40	100 m
41–50	110 m
51–60	120 m
61 u.m.	130 m

Für jede RS-Klasse mehr reduziert sich die Schwimmstrecke um 10%.

Beispiel: Ein Held mit TAW 10 und AU 40 kann 2000 m weit schwimmen ($40 \times 100 \text{ m} = 4000 \text{ m}$; 50% davon = 2000 m). Über Wasser kann er sich 100 min halten ($40 \times 5 \text{ min} = 200 \text{ min}$; 50% davon = 100 min).

Reiten

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: GE 12, KK 9

Leicht: K, S, G (PR, RO)

Normal: A, M, G (BO, TS), E

Schwer: D, G (EF, HE, FI, PH, IN), W, Z

Ein Held mit dem Talentwert 2–4 kann sich schlecht und recht auf einem Reittier halten, das von einem anderen Helden geführt wird. Ein Held mit Talentwert 12 gilt bereits als ordentlicher Reiter.

Reitproben müssen vor allem bei schwierigen und waghalsigen Manövern abgelegt werden. Balancieren auf schmalen Sims, Überspringen von Hindernissen, Galoppaden durch unwegsames Gelände oder die engen Gassen einer Stadt, freihändiges Reiten und so weiter.

Schlösser und Fallen öffnen/entschärfen

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 10, GE 12 (Talentwert darf nie höher als GE-Wert steigen)

Leicht: S, M, G (PH, BO, IN), Z

Normal: A, G (EF, HE)

Schwer: K, G (PR, RO, FI, TS), E, W, D

Dieses Talent umfaßt den Gebrauch von Dietrichen und anderem Werkzeug zum Öffnen von Türen und Kisten sowie die Fähigkeit, einen komplexen Fallenmechanismus so weit zu durchschauen, um zu erkennen, wie er sich außer Kraft setzen läßt. Helden der 1. Stufe mit unterdurchschnittlicher **GESCHICKLICHKEIT** (8, 9) beginnen das Spiel mit einem Talentwert von 0, während Helden mit außerordentlicher **GESCHICKLICHKEIT** (12, 13) mit einem Wert von 2 starten. Gegen magisch gesicherte Schlösser ist dieses Talent nutzlos. Der Meister kann besonders gut verschlossene Türen oder besonders komplexe Fallen durch einen Zuschlag auf die Talentprobe absichern.

Das Talent »Fallen entschärfen« ist vor allem für Solitär-Abenteuer und für eilige Spielerrunden gedacht. Natürlich kann man als Meister auf dem *Plan des Schicksals* einfach eine »Falle + 5« einzeichnen, die die Helden dann durch einen Würfelwurf entschärfen. In Solo-Abentauern wird häufig so verfahren.

Liebevoll arbeitende Meister aber ersinnen eine Falle mit einem funktionsfähigen Mechanismus, und die Aufgabe der Spieler ist es dann, diesen Mechanismus zu durchschauen und zu beschreiben, wie die Helden ihn auszu-schalten gedenken.

Taschenspielerien

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 11, GE 13 (Talentwert darf nie höher als GE-Wert steigen)

Leicht: S, M, G (EF, PH), Z

Normal: A, G (PR, TS, HE), E, K

Schwer: D, G (RO, BO, FI, IN), W

Das Fingerfertigkeitstalent par excellence. Taschenspielerien umfassen Tricks wie das Becherspiel, mit denen man weniger aufmerksame Mitbürger übers Ohr hauen kann, wie auch den gemeinen Taschendiebstahl.

Knoten binden

Anfangswert: 3

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 10, GE 12 (Talentwert darf nie höher als GE-Wert steigen)

Leicht: A, S, D, G (HE, IN), K

Normal: M, G (EF, RO, BO, TS, PH), Z

Schwer: G (PR, FI), E, W

Im Leben eines Helden gibt es immer wieder Situationen, in denen er gezwungen ist, zu diesem Talent zu greifen. Während der einfache Knoten oder die Schleife mit dem Grundwert von 3 abgedeckt ist, verlangen weniger gebräuchliche Knoten und solche mit besonderen Eigenschaften, etwa zum Segeln oder Bergsteigen, einen höheren Talentwert. Dieses Talent umfaßt das korrekte Binden und Lösen von Knoten ebenso wie das Wissen darum, welcher Knoten wann eingesetzt werden sollte.

Sich verstecken

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 10, GE 10

Leicht: S, G (TS, BO, PH), A

Normal: K, D, G (RO, EF, IN), Z, E, W

Schwer: M, G (HE, FI)

Dieses Talent umschließt alle Arten, sich im Freien oder in Räumen vor fremden Blicken zu verbergen, also zum Beispiel das bewegungslose Verschmelzen mit Schatten oder den Gebrauch von Ästen als Tarnmaterial.

Bei diesem Talent spielen Faktoren wie Zeit, Entfernung, Tageszeit und Umgebung eine wichtige Rolle. Ein Held in eiliger Flucht kann sich natürlich nicht so gut verstecken wie ein anderer, der sich eine Stunde lang tarnen kann. Der Meister muß hier die verschiedenen Faktoren mit Hilfe von Zu- und Abschlägen berücksichtigen.

Etwas verstecken

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 10, GE 10

Leicht: A, S, G (EF, PR, FI, PH, IN), Z, K

Normal: G (HE, TS), E, W

Schwer: M, G (RO, BO), D

Sicher ist schon jeder aventurische Held in eine Situation gekommen, in der er gezwungen war, irgendeinen Gegenstand zu verbergen. Dieses Talent gibt sein Geschick an,

Waffen, Wertsachen, Dokumente und ähnliches an seinem Körper oder in seiner Umgebung zu verstecken.

Übrigens geht dieses Talent davon aus, daß ein geeignetes Versteck vorhanden ist; auch ein Held mit einem Talentwert von 18 kann keinen Kronleuchter in einem Tintenfaß verstecken. Es ist jedoch möglich, statt dessen eine Tarnung des betreffenden Objekts zu versuchen.

Schleichen

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 10, GE 10

Leicht: S, G (BO, FI, PH), E

Normal: M, D, G (EF, RO, HE, TS), W, K, Z

Schwer: A, G (IN)

Dieses Talent findet hauptsächlich dann Anwendung, wenn ein Held eine Verfolgung aufnimmt, sei es, daß er auf der Jagd ein Reh verfolgt oder in einem Abenteuer einen Schurken. Es kann auch eingesetzt werden, um etwa unbemerkt an einem feindlichen Hinterhalt oder einem Wächter vorbeizukommen. Grundsätzlich ist »Schleichen« eine Fähigkeit, die man braucht, wenn man nicht entdeckt werden will. Es umfaßt einerseits das geräuschlose Gehen (wobei Metallrüstungen einen gewaltigen Aufschlag auf die Talentprobe mit sich bringen: Kettenhemd + 5, Schuppenpanzer + 10, Ritterrüstung + 15). Es umfaßt außerdem die Fähigkeit zum geräuschlosen Atmen und das Unterdrücken von anderen unwillkürlichen, aber verräterischen Geräuschen (etwa eines Niesens).

Geheimfächer finden

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung des Talentwerts: KL 11, GE 11

Leicht: S, D, G (EF, HE, PH, IN), Z

Normal: A, M, G (FI, TS)

Schwer: K, G (PR, BO, RO), E, W

Die besondere Gabe der Zwerge, Geheimtüren zu entdecken, ist ja wohl bekannt. Aber auch andere Heldentypen können ihre Chance, versteckte Eingänge, doppelte Böden oder ähnliches zu entdecken, steigern, indem sie in dieses Talent investieren. Grundsätzlich erfordert ein Einsatz dieses Talents allerdings eine gewisse Zeit des Suchens, die der Meister bestimmt, die aber mindestens eine Spielrunde dauert. Wenn der Held an der richtigen Stelle sucht und ihm eine Talentprobe gelingt, findet er, was er sucht. Zwerge können dieses Talent ebenfalls trainieren, tun dies aber nur sehr selten.

Talente des Wissens

Das Talent *Lesen und Schreiben* ist eine grundlegende Voraussetzung für eine Weiterentwicklung aller *Wissenstalente*. Ohne Lesen und Schreiben gilt für alle Wissenstalente ein Höchstwert von 4. Erst wenn ein Held *Lesen und Schreiben*

auf den Wert 10 gebracht hat, kann er die anderen Wissenstalente nach Belieben erhöhen. Bis dahin gilt der Wert für »Lesen und Schreiben« als Obergrenze für alle anderen Wissenstalente.

Lesen und Schreiben

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12, GE 10

Leicht: S, M, G (HE), E, Z, A

Normal: G (PR, EF, BO, TS), W, K

Schwer: D, G (RO, FI, PH, IN)

Man vergißt oft, daß »Lesen und Schreiben« keine Selbstverständlichkeiten sind. Nun, in Aventurien sind sie es mit Sicherheit nicht. Dementsprechend beginnen Sie Ihr aventurisches Leben auch – mit gewissen Ausnahmen – als Analphabet und müssen sich erst mühsam Kenntnisse in Schriftkunde erwerben. Mit einem Talentwert von 4 kann Ihr Held einfache Sätze bilden. Mit einem Wert von 10 kann er grammatikalisch einwandfrei schreiben (die aventurische Grammatik ist recht einfach). Ein Wert von 18 befähigt ihn, bis auf spezielle gelehrte Traktate alles zu lesen, was in Neuaventurisch je geschrieben wurde.

Eine Bemerkung am Rande: Die wenigsten Aventurier betrachten das Lesen und Schreiben als notwendig, um durchs Leben zu kommen. Selbst einige Herrscher sind dazu nicht in der Lage. Was die Ausnahmen angeht, die oben erwähnt wurden: Magier lernen als Teil ihrer Ausbildung »Lesen und Schreiben« mit einem Wert von 11. Elfen lernen es bis zu einem Wert von 16 (allerdings in Elfish, nicht in Neuaventurisch), um ihrer Liebe zu Poesie und geschliffener Sprache besser frönen zu können.

Wunden behandeln

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 10

Leicht: S, D, G (EF, TS), A, K

Normal: G (HE, RO, FI, PH), E, W, Z

Schwer: M, G (PR, BO, IN)

Mit diesem Talent können normale, nicht giftige und nicht infizierte Wunden verarztet werden: Schnitt- und Stichwunden, Verrenkungen, Brüche usw. Eine gelungene Talentprobe bedeutet: Der »Patient« verspürt eine deutliche Linderung. Er erhält LEBENSPUNKTE zurück (Anzahl LP gleich halber Talentwert des Heilenden). Mißlingt die Probe, verschlimmert sich die Verletzung um 1W + 2 SCHADENSPUNKTE. Schwere Verwundungen erfordern unter Umständen das Gelingen einer durch einen Zuschlag abgewandelten Probe. An einem Spieltag darf an einem Patienten nur ein Heilversuch unternommen werden.

Heilpflanzen finden

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

Leicht: S, D, G (BO, FI, TS, IN), W, E

Normal: M, G (EF, HE), A

Schwer: K, G (PR, RO, PH), Z



Dieses Talent gibt die Chance an, ob ein Held eine benötigte Heilpflanze kennt und auch im wilden Zustand erkennt, sowie seine Erfahrung damit, wie und wann sie gesammelt werden sollte bzw. wie und wann nicht. Ein Held, der auf Suche nach einer bestimmten Heilpflanze geht, findet diese nach einer erfolgreichen Talentprobe und mindestens einer halben Stunde Suche. Diese Talentprobe wird vom Meister insgeheim für den Helden durchgeführt. Mißlingt die Probe, findet der Held möglicherweise andere, nicht heilkräftige oder gar giftige Kräuter, die der gesuchten Pflanze täuschend ähnlich sehen.

Gift neutralisieren

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

(Talentwert darf nie Talentwert in »Heilpflanzen finden« übersteigen)

Leicht: S, M, G (TS, BO, PH)

Normal: A, D, G (EF, HE, FI, IN), W

Schwer: K, G (PR, RO), E, Z

Dieses Talent umfaßt das Wissen um Gegengifte unter den Heilkräutern, ihre Zubereitung und Anwendung. Erfolgreiche Anwendung dieses Talents hebt die Wirkung eines Gifts im Laufe von 1–6 Runden völlig auf. Da jedoch diese Heilkunst ganz besonders kompliziert ist – viele Gegengifte werden in zu hoher Dosierung selbst zum Gift –, führt

ein Wurf, der den Talentwert um mehr als 2 übersteigt, zu einer zusätzlichen Vergiftung des Patienten (1W6 zusätzliche SCHADENSPUNKTE).

Fieber und Infektionen behandeln

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

(Talentwert darf nie Talentwert in »Heilpflanzen finden« übersteigen)

Leicht: S, M, D, G (TS)

Normal: G (EF, HE, IN), W, Z

Schwer: A, K, G (PR, RO, BO, FI, PH), E

Die Hauptgefahr, der sich ein Held aussetzt, ist neben einem schnellen Tod im Kampf die eines langsamen und qualvollen Todes durch Wundfieber und andere Infektionen. Dies ist eine Gefahr, die in Aventurien ständig lauert. Es ist die Hauptaufgabe der Heiler, Infektionen zu bekämpfen und so eine ungehinderte Heilung von Wunden zu ermöglichen.

Dieses Talent beinhaltet das Wissen um die dazu notwendigen Heilpflanzen, ihre Zubereitung und Anwendung. Die erfolgreiche Anwendung dieses Talents gibt 1W6 + 1 LEBENSPUNKTE pro aventurischen Tag zurück.

Sprachen beherrschen

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

Leicht: S, G (HE, PR, PH), E, Z, A

Normal: M, G (EF, TS), W, K

Schwer: D, G (RO, BO, FI, IN)

Vielleicht haben Sie sich schon darüber gewundert, wieso so viele Aventurier dieselbe Sprache sprechen. Nun, das liegt einfach daran, daß das Neuaventurische durch die Händler des Kaiserreichs bis in fast alle Winkel des Landes getragen wurde. Dennoch gibt es zahlreiche andere Sprachen in Aventurien, und wenn Sie erst einmal weite Reisen unternehmen, werden Sie, nur mit Neuaventurisch »bewaffnet«, in Schwierigkeiten kommen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Sprachkenntnisse zu verbessern. Wie für alle anderen Wissenstalente gilt jedoch auch hier die Begrenzung durch den Talentwert für Lesen und Schreiben.

Es gilt jeweils für die eigene Muttersprache:

Talentwert: 0 – Beherrscht nur den einfachsten Wortschatz
2 – Spricht Umgangssprache
4 – Kann sich gut ausdrücken
6 – Perfekt, gepflegte Ausdrucksweise

Ab Talentwert 8 können Fremdsprachen dazugelernt werden. Für jeweils 2 Talentpunkte kann man die Grundkenntnisse einer Fremdsprache erlernen, für 2 weitere Talentpunkte kann man die Kenntnisse in dieser Sprache vertiefen und das Lesen und Schreiben erlernen.

Das heißt, ein Held mit einem Talentwert von 18 kann maximal Grundkenntnisse in 6 Fremdsprachen haben. Die Muttersprache der Elfen/Waldelfen ist Elfisch, die der Zwerge Zwergisch. Beide Heldentypen beginnen mit Grundkenntnissen in Neuaventurisch, da sie zweisprachig aufwachsen.

Einige Sprachen Aventuriens:

- Neuaventurisch: Muttersprache für Abenteurer, Krieger, Magier, Druiden, Streuner, Geweihte
- Elfisch: Muttersprache für Elfen, Waldelfen
- Zwergisch: Muttersprache für Zwerge
- Orkisch: Muttersprache für Orks
- Goblinisch: Muttersprache für Goblins

Geheimcodes entschlüsseln

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 13

(Talentwert darf nie den Talentwert in »Lesen und Schreiben« übersteigen)

Leicht: S, G (EF, PH), E, W

Normal: M, G (BO, HE, TS), Z

Schwer: A, K, D, G (PR, RO, FI, IN)

Man sollte meinen, in einer Welt wie Aventurien, wo nur ein Bruchteil der Bevölkerung überhaupt lesen und schreiben kann, sei es reichlich überflüssig, Geschriebenes noch zusätzlich zu verschlüsseln. Trotzdem gibt es immer wieder Leute, besonders Magier und Spione, die dazu Anlaß haben. Dieses Talent erlaubt es, Geheimschriften und/oder Geheimsprachen zu entwerfen bzw. zu entschlüsseln. Besonders bei Helden höherer Stufen findet sich immer wieder einmal Gelegenheit, dieses Talent anzuwenden. Wenn ein Meister eine echte Geheimschrift entwickelt hat, sollten die Spieler diese Schrift auch real entschlüsseln. Die Helden haben kein *Recht* auf eine Talentprobe, vor allem dann nicht, wenn sich die Spieler dadurch nur Arbeit sparen wollen!

Grundbegriffe der Physik

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11

Leicht: S, G (HE, PH, IN), Z, A

Normal: D, G (PR, RO, EF, TS), K

Schwer: M, G (BO, FI), W, E

Dieses Talent umfaßt das Wissen um Dinge wie die Hebelwirkung oder die Grundprinzipien des Flaschenzugs und ähnliches. Es ist nicht möglich, eine funktionstüchtige Mechanik aufzubauen oder zu verstehen, ohne dieses Wissen zumindest ansatzweise zu beherrschen. Es ist Grundvoraussetzung für alle mechanischen Talente.

Waffen reparieren

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11, GE 12

(Talentwert darf Talentwert in »Grundbegriffe der Physik« nie übersteigen)

Leicht: S, G (RO, IN), Z, K

Normal: A, G (PR, HE, FI)

Schwer: M, D, G (EF, BO, TS, PH), E, W

Dieses Talent gestattet es, zerbrochene Waffen – mit dem geeigneten Werkzeug – zu reparieren. Auch simple Waffen wie ein Schwert können nur mit diesem Talent repariert werden, denn es umfaßt auch die Schmiedekunst. Der Talentwert gibt die Chance an, die Waffe innerhalb von 24 Arbeitsstunden zu reparieren. Bei einem Wert unter 10 ist nur ein Versuch erlaubt, bei einem Wert von 10–15 sind zwei, bei über 15 drei Versuche gestattet.

Grundbegriffe der Alchimie

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

(Alchimistisches Laboratorium)

Leicht: S, A, G (EF, BO, HE, TS), W, M

Normal: G (FI)

Schwer: K, D, G (PR, RO, PH, IN), Z, E

Dieses Talent umfaßt die notwendigen Grundkenntnisse auf dem Gebiet der Alchimie, um erfolgreich mit Pulvern, Tränken und Tinkturen zu arbeiten. Ohne dieses Talent kann ein Held in einem Laboratorium nur wahllos Ingredienzien zusammenmischen und sich von den möglicherweise explosiven Ergebnissen überraschen lassen.

Alchimistische Analyse

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12, GE 11

(Alchimistisches Laboratorium, Talentwert darf Talentwert in »Grundbegriffe der Alchimie« nicht übersteigen)

Leicht: S, G (EF, BO, HE, TS), W, M

Normal: A, G (FI)

Schwer: K, D, G (PR, RO, PH, IN), Z, E

Grundvoraussetzung für das Herstellen von wirksamen alchimistischen Erzeugnissen ist die Fähigkeit, verschiedene Substanzen aus einer Lösung oder Mischung herauszu ziehen und zu identifizieren. Dieses Talent ermöglicht, zusätzlich zu seiner Basisfunktion für andere alchimistische Aktivitäten, die Identifizierung unbekannter Substanzen, Tränke und Tinkturen innerhalb einer Stunde Spielzeit. Bei einem Talentwert ab 6 ist eine generelle Bestimmung möglich (Gift, Heiltrank etc.), bei einem Wert über 10 ist eine genaue Analyse machbar, die exakte Angaben über die Wirkung eines Trankes ermöglicht.

Gifte und Tränke brauen

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12, GE 12

(Alchimistisches Laboratorium, Talentwert darf Talentwert in »Alchimistischer Analyse« nie übersteigen)

Leicht: S, G (EF, BO, HE), M

Normal: D, G (TS, PH), E, W

Schwer: A, K, G (PR, RO, FI, IN), Z

Dieses Talent ermöglicht die Herstellung verschiedenster giftiger oder nützlicher Tränke nach Gutdünken des Meisters. Magier mit einem Talentwert von mindestens 15 können Zaubergifte und magische Elixiere brauen. Zur Herstellung von Waffenbalsam ist ein Talentwert von 18 notwendig.

Medizin und Gegengifte brauen

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12, GE 12

(Alchimistisches Laboratorium, Talentwert darf Talentwert in »Alchimistischer Analyse« nie übersteigen)

Leicht: S, G (EF, HE), W

Normal: D, G (TS, BO), E

Schwer: A, K, M, G (PR, RO, FI, PH, IN), Z

Dieses Talent gestattet die Herstellung von heilenden Tinkturen und Gegengiften. Erfolgreich hergestellte Tränke wirken wie die Anwendungen der entsprechenden Heilungstalente, allerdings ohne nochmalige Talentprobe.

Talente des Zwischenmenschlichen

Die Talente der nun folgenden Gruppe (»Zwischenmenschliches«) haben zumeist mit Handlungen zu tun, die real vom Spieler am Spieltisch durchgeführt werden können (Überreden, Überzeugen, Diplomatie, Bekehren usw.). Für all diese Talente gilt: *Rollenspiel geht vor Würfeln!* Das heißt, zunächst einmal versucht der Spieler (durch den Mund seines Helden) sein Gegenüber zu überreden. Wenn er den Meister auf diese Weise beeindruckt

kann, entfällt die Talentprobe selbstverständlich. Falls aber der Meister die Argumentation des Spielers als allzu dürftig empfindet, kann er dem Helden in Form einer Probe eine zweite Chance geben. (»Was, mit diesem unsinnigen Gemurmel willst du einen Zwerg zum Prais-Kult bekehren? Der fällt ja vor Lachen auf den Rücken! Aber meinetwegen – dein Geweihter soll eine Bekehrungsprobe ablegen. Und weil er es mit einem Zwerg zu

tun hat, müssen ihm gar drei Proben hintereinander gelingen.«) Die *Maxime Rollenspiel geht vor Würfeln* sollte man übrigens stets berücksichtigen. Nur ein hilfloser Meister drangsaliiert eine Spielerrunde mit Regeln und Würfelwürfen, wenn die Spieler ihm gerade eine perfekte Problemlösung vorgeschlagen haben. Ein Beispiel aus der Praxis: Sie haben als Meister eine besonders heimtückische und vollkommen getarnte Falle konstruiert, aber Ihre undankbaren Helden werfen einfach – zufällig – einen Stein auf den Auslöser. Ein Meister, der dann immer noch so tut, als wäre nichts geschehen und Fallen-finden- und Fallen-entschärfen-Proben verlangt, ist einfach ein schlechter Verlierer.

Die Talente dieser Kategorie können nie einen höheren Wert haben als CHARISMA.

Diplomatie

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, CH 10

Leicht: S, M, K, G (EF, PR, HE, PH), E

Normal: A, G (TS, RO, IN), W

Schwer: D, G (BO, FI), Z

Dieses Talent umfaßt einerseits die Fähigkeit, sich an herrschende Umgangsformen mehr oder weniger schnell und perfekt anzupassen und andererseits das sprachliche Geschick, Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen bzw. zu schlichten. Eine erfolgreiche Talentprobe kann die Reaktion von Meisterfiguren auf den Helden beeinflussen. Besonders im Umgang mit Adligen – etwa am kaiserlichen Hof – ist Diplomatie eine Grundvoraussetzung, wenn man irgend etwas anderes erreichen will, als ziemlich abrupt auf die Straße befördert zu werden. Verständlicherweise wird der Wert dieses Talents halbiert, wenn man in einer Umgebung agieren muß, deren Sprache man nicht kennt, da man sich unter diesen Umständen auf Körpersprache und Ausstrahlung verlassen muß.

Bekehrung

Anfangswert: 3

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10

Leicht: G

Dieses Talent ist den Geweihten vorbehalten.

Die nicht dem Weihestand angehörenden Bewohner Aventuriens haben schon genug Sorgen, ohne auch noch zu versuchen, andere von der Wahrheit einer bestimmten religiösen Ausrichtung zu überzeugen.

Das Bekehrungstalent gestattet es einem Geweihten, andere Aventurier in ein theologisches Gespräch zu verwickeln – sofern die Umstände dies zulassen und das Gegenüber grundsätzlich zu einer Unterhaltung bereit ist. Ein Geweihter, der versuchen würde, einen Troll auf den Weg des Heils zu führen, wäre seinem Gott aufgrund seiner überaus kurzen Lebenserwartung kaum von Nutzen. Bei



einem Bekehrungsgespräch entscheidet eine Talentprobe darüber, ob der Gesprächspartner des Geweihten dessen Argumente einsieht und sich bekehren läßt oder nicht.

Dabei gelten grundsätzlich folgende Bedingungen: Um einen anderen Menschen zu bekehren, muß der Geweihte eine Probe bestehen, für einen Elfen zwei Proben (Elfen sehen das alles zwar viel lockerer als die Menschen, lassen sich aber weniger durch die üblichen Argumente bekehren als vielmehr durch geschliffene Rede und humorvolle Präsentation), und ein Zwerg erfordert gar drei erfolgreiche Talentproben (Zwerge sind so stur wie die Felsen, zwischen denen sie leben). Ein solches Bekehrungsgespräch dauert 1–3 Stunden Spielzeit, je nach Rasse des zu Bekehrenden.

Mehrmalige Bekehrungsversuche sind möglich, sofern das »Opfer« dazu bereit ist.

Die Beherrschung dieses Talents ist für Geweihte von entscheidender Bedeutung, da die Bekehrung Andersgläubiger ein Weg ist, KARMAPUNKTE zu sammeln. Nach jeder erfolgreichen Bekehrung darf ein Geweihter einmal mit 1W6 würfeln und sich die entsprechende Anzahl KARMAPUNKTE gutschreiben. Für besonders schwere und trotzdem erfolgreiche Bekehrungen (etwa eines Zwerges) erhält der Geweihte drei zusätzliche KARMAPUNKTE. Dieser Zusatzbonus gilt nicht für Elfen (bei Elfen ist das Risiko zu hoch, daß sie wieder zu ihrer alten Religion zurückkehren, wenn der Geweihte erst einmal fort ist).

Überreden

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11, CH 10

Leicht: S, A, G (TS, PH), E, W

Normal: M, K, G (EF, PR, HE, FI, IN)

Schwer: D, G (RO, BO), Z

Dieses Talent gestattet es, einen anderen durch Einsatz von Sprachkunststücken und flüssigem Reden dazu zu bringen, etwas zu tun, was er eigentlich überhaupt nicht will oder was ihm zum Schaden gereicht, wenn auch nicht offensichtlich. Zu diesem Zweck muß der Held die Gelegenheit haben, mindestens 1 Spielrunde (5 Minuten) lang auf sein Gegenüber einreden zu können. Gelingt ihm nach dieser Zeit eine Talentprobe, hat er sein Ziel erreicht. Wenn das Opfer dieses Talents Gelegenheit erhält, in Ruhe nachzudenken, wird ihm klar, was geschehen ist, und es wird dann womöglich versuchen, seine Handlung irgendwie auszugleichen. Schlägt der Überredungsversuch fehl, reagiert der Gesprächspartner des Helden genau entgegengesetzt wie beabsichtigt. Dieses Talent verschafft dort Eintritt, wo man nichts zu suchen hat, oder sich aus einer kniffligen Situation herauszureden.

Überzeugen

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12, CH 10

Leicht: S, G (TS)

Normal: A, K, G (PR, EF, HE, FI, PH, IN), E, W, Z

Schwer: M, D, G (RO, BO)

Dieses Talent beinhaltet das Überzeugen Andersdenkender durch logische, schlüssige Argumentation. Ein erfolgreich überzeugtes Gegenüber wird seine Meinung nicht so schnell ändern, vielmehr wird es seine neue Überzeugung im selbständigen Nachdenken eher noch festigen. Allerdings verlangt die Anwendung dieses Talents eine gewisse Zeit – nämlich W20 Spielrunden (mindestens 5). Nach Ablauf dieser Zeit erfolgt eine Talentprobe. Eine mißglückte Talentprobe hat keine direkte Auswirkung auf die Reaktion des Gegenübers, festigt aber dessen bereits bestehende Meinung, so daß bei einem späteren Überzeugungsversuch eine Talentprobe +1 vonnöten wird.

Singen und Musizieren

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 11

Leicht: A, S, G (EF, PH), E, W

Normal: M, K, G (RO, HE, BO, TS), Z

Schwer: D, G (PR, FI, IN)

Das Talent »Singen und Musizieren« beschäftigt sich mit dem Einsatz der Stimme und musikalischer Instrumente.

Es regelt die Fähigkeit, einen Ton zu treffen und zu halten, eine Melodie auszuführen und den Text eines Liedes genau zu akzentuieren. Dieses Talent ermöglicht es auch, neue Lieder zu komponieren. Bei der Wahl dieses Talents sollte der Held angeben, ob er seine Stimme oder ein bestimmtes Instrument übt. Will er mehrere Instrumente besser als mit Talentwert 2 beherrschen, muß er für jedes Instrument gesondert Geld und Talentpunkte aufwenden. Die Talentprobe zeigt an, ob es dem Musikanten gelungen ist, sein Stück fehlerfrei vorzutragen. Je nachdem, um wieviel Punkte die Probe verpaßt wird, schleichen sich weniger oder mehr Fehler in den Vortrag ein. Ein guter Sänger oder Musikant (Talentwert 10+) ist gerngesehener Gast in Tavernen und Herrenhäusern und kann sich oft durch seine Kunst ein Nachtlager und Essen verschaffen. Außerdem wirkt Musik beruhigend auf wilde Tiere oder Monster, so daß eine gelungene Talentprobe deren Reaktion dem Helden gegenüber verbessert. Eine mißglückte Probe ärgert sie allerdings noch zusätzlich.

Legenden erzählen

Anfangswert: 3

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, CH 10

Leicht: S, K, D, G (RO, HE, PH), W

Normal: G (PR, EF, TS, IN), E, Z

Schwer: A, M, G (FI)

Das Erzählen von Legenden spielt in einer Zivilisation wie der aventurischen eine wichtige Rolle. Es sind Legenden, die einem Helden Ruhm einbringen und seinen Status in der Bevölkerung bestimmen. Außerdem werden auch die neuesten Nachrichten, wenn sie nicht gerade aus der nächsten Umgebung stammen, in Legenden eingekleidet. Daher genießt ein guter Legendenerzähler beträchtliches Ansehen, und mit dem Hinweis auf das Talent zum Legendenerzählen läßt sich, wie bei einem Musikanten, manche zunächst ablehnende Haltung in ihr Gegenteil umkehren. Allerdings sollte der mit seinem Talent protzende Held dann in der Lage sein, sein Versprechen einzuhalten.

Dieses Talent umfaßt auch das Vorführen von Scharaden und kann daher bei Begegnungen mit Aventurieren, deren Sprache man nicht versteht, als eine Art Gestensprache verwendet werden, mit der man an der Hürde des »Lesen und Schreiben«-Talents vorbeikommen kann. Eine erfolgreiche Talentprobe zeigt an, daß der Sinn einer Scharade verstanden worden ist. Bei um mehr als 5 Punkte mißglückten Scharaden wurde der Sinn mißverstanden, und zwar als obszöne oder einem Tabu widersprechende Aufforderung, was generell zu feindseligen Reaktionen führt.

Minnekünste

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, CH 10

Leicht: S, A, G (EF, TS, PH), W

Normal: K, G (PR, HE, IN), E, Z
Schwer: M, D, G (RO, BO, FI)

Dieses Talent umfaßt die gesamte Spanne der Liebeskünste, vom Zurechtmachen der eigenen Person, um besonders attraktiv auf das andere Geschlecht zu wirken, über erstes Kennenlernen und Flirt bis zu den eher intimen Künsten des Schlafgemachs oder der huldvollen Verehrung. Helden mit diesem Talent haben eine entsprechend höhere Chance, Angehörige des jeweils anderen Geschlechts zu beeinflussen und in ihr Vertrauen gezogen zu werden. Dementsprechend ist eine Talentprobe angebracht, wenn ein Held versucht, ein Gegenüber des anderen Geschlechts in irgendeiner Weise zu beeinflussen oder Auskünfte zu erhalten. Eine gelungene Talentprobe gestattet es auch, bei späteren Überredens-, Überzeugungs- oder Bekehrungsversuchen die Talentprobe mit einem Abzug zu belegen, und zwar bei einem Talentwert in den »Minnekünsten« von unter 9 mit einem Abzug von -1, bei einem Wert von 9-13 mit -2 und bei einem Wert von über 13 mit -3. Ein mißglückter Minneversuch hat das genau entgegengesetzte Resultat. Außerdem hilft es ungemein bei dem Versuch, populärer zu werden.

Verkleiden

Anfangswert: 2
Grundvoraussetzungen zur
Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 11
Leicht: S, G (TS), E, W
Normal: A, M, G (EF, HE, BO, PH), Z
Schwer: K, D, G (PR, RO, FI, IN)

Krieger bringen für dieses Talent meist nur Verachtung auf, aber es hat schon manchem Streuner das Leben gerettet. Es befaßt sich mit der Kunst, durch Schminke, Kleidung und Haltung sein Aussehen zu verändern. Eine gelungene Talentprobe ermöglicht es, unerkannt zu bleiben. Der Meister kann in Situationen, in denen speziell nach einem Helden gesucht wird, die Talentprobe mit einem Aufschlag belegen. Voraussetzung für eine Verkleidung ist das Vorhandensein entsprechender Utensilien.

Gaukelei

Anfangswert: 0
Grundvoraussetzungen zur
Steigerung der Talentwerte: KL 10, CH 10
Leicht: A, S, G (EF, TS, PH), E
Normal: K, M, G (BO, IN)
Schwer: D, G (PR, HE, RO, FI), Z, W

Unter diesen Begriff fallen so ziemlich alle Arten der Täuschung, die nicht in anderen Talenten angesiedelt sind. Als Gaukler wäre etwa der Jahrmarktzauberer zu betrachten, der Tauben aus seinem Hut zieht, oder der Wahrsager, der seinem Gegenüber auf eindrucksvolle, aber eigentlich recht vage Form all das erzählt, was dieser sowieso schon

weiß. Dieses Talent ist besonders für Helden geeignet, die sich weniger auf ihre Waffenkünste als auf ihren Witz verlassen wollen. Bei dem Versuch, sich aus einer brenzlichen Situation herauszuwinden, sollte sich mit diesem Talent eigentlich immer irgend etwas finden lassen. Grundsätzlich sollten Situationen, die dieses Talent ins Spiel bringen, soweit wie möglich ausgespielt werden. Welche Wirkung eine erfolgreiche Talentprobe hat bzw. was geschieht, wenn die Talentprobe nicht gelingt, sollte der Meister unter Berücksichtigung der Methode entscheiden, die der Held ausgewählt hat, um dieses Talent zu nutzen. Eine besonders hübsche Möglichkeit ist etwa das Bauchreden, mit dem man Gegner ablenken (»Wo kommt die Stimme her?«) und so in einem Gefecht einen niedrigen MUT-Wert ausgleichen oder tumbe Monster beeindrucken und in die Flucht schlagen kann. (»Hört ihr? Ich habe einen Geist herbeigerufen! Der wird euch Mores lehren!«)

Glücksspiel

Anfangswert: 1
Grundvoraussetzungen zur
Steigerung der Talentwerte: KL 11, GE 12
Leicht: K, A, S, G (RO, TS, PH), Z
Normal: G (EF, BO, FI, IN), W
Schwer: M, D, G (PR, HE), E

Ein einfacher Weg, um schnell zu Geld zu kommen ... jedenfalls, wenn man dieses Talent beherrscht. Sonst ist es eher ein Weg, sein Geld zu verlieren. Dieses Spiel umfaßt echte Glücksspiele ebenso wie etwa Pferdewetten oder Boltan, ein aventurisches Kartenspiel mit deutlichen Parallelen zum Poker, das ja bekanntlich nur für den ein Glücksspiel ist, der es nicht beherrscht. Der Talentwurf entspricht der Chance, am Ende einer Spielrunde mit mehr Geld dazustehen als zuvor. Wieviel Geld ein Held gewinnt oder verliert, sollte der Meister nach Lage der Dinge und Talentwert des Helden entscheiden.

Schätzen

Anfangswert: 4
Grundvoraussetzungen zur
Steigerung der Talentwerte: KL 11
Leicht: S, G K, (PR, BO, HE, IN), Z
Normal: A, G (RO, FI, TS, PH), W
Schwer: M, D, G (EF), E

Grundstufe jedes erfolgreichen Handels ist die Fähigkeit, den Wert einer Ware zu erkennen. Dabei muß Ware nicht allein auf den Marktplatz beschränkt sein. Dieses Talent erlaubt es einem Helden auch, den Wert eines Beutestücks abzuschätzen und so zu verhindern, daß er später, wenn er versucht, es zu Geld zu machen, übervorteilt wird. Für dieses Talent sollte der Meister verdeckt würfeln, da es witzlos wäre, einem Helden einen falschen Wert anzugeben, nachdem er seinen Wurf verpatzt hat. Der Held merkt schnell, daß der angegebene Wert nicht stimmt.

Feilschen

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, CH 10

(Talentwert darf Talentwert in »Schätzen« nie übersteigen)

Leicht: K, S, G (RO, BO, PH, IN), Z

Normal: A, G (HE, PR)

Schwer: M, D, G (EF, FI, TS), W, E

Wahrscheinlich haben Sie bereits Gelegenheit gehabt, Ihr Talent im Feilschen auf die Probe zu stellen, als Sie sich

mit Vorräten eingedeckt haben. Aber es mag Situationen geben, in denen Sie nicht bereit sind, diese Prozedur auszuspielen. Für diesen Fall gibt es das Talent »Feilschen«, das Ihnen ermöglicht, die ganze Sache mit einer Talentprobe zu erledigen. Oder genauer gesagt, mit zwei Proben: einer für den Helden und einer für den Verkäufer. Der Endpreis der Ware richtet sich danach, welcher der beiden Kontrahenten seinen Wurf schafft.

Gelingt oder mißlingt der Wurf bei beiden, einigt man sich in der Mitte, ansonsten liegt der Endpreis nahe an den Vorstellungen des Gewinners. Wie nahe, entscheidet der Meister.

Talente in der Wildnis

Himmelsrichtungen erkennen

Anfangswert: 5

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 10

Leicht: A, S, K, G (PR, FI), E, W, Z

Normal: D, G (RO, BO, EF, HE, PH)

Schwer: M, G (TS, IN)

Dieses Talent ermöglicht es dem Helden, auch in Situationen die Himmelsrichtungen festzustellen, in denen er sich nicht nach der Sonne richten kann; etwa bei wolkenbedecktem Himmel, in der Nacht oder in dichten Wäldern. Ohne die Himmelsrichtung zu kennen, in die er sich bewegt, kann er weder Karten anlegen noch sie mit einiger Aussicht auf Erfolg benutzen, und auch das Wiederauffinden eines bestimmten Orts oder eines Weges ist in der Wildnis kaum möglich. Eine erfolgreiche Talentprobe läßt den Helden Norden mit einer Genauigkeit von plus/minus 5 Grad angeben. Bei einem mißlungenen Wurf hält der Held eine beliebige andere Richtung für Norden. Diese Probe sollte der Meister durchführen. Aus diesem Grunde hat dieses Talent eine grundlegende Bedeutung im Bereich der Orientierungstalente.

Karten zeichnen

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 12

(Talentwert darf nie Talentwert in »Himmelsrichtungen erkennen« übersteigen)

Leicht: K, S, G (RO, HE, FI), Z

Normal: D, A, G (BO, PR, PH, IN)

Schwer: M, G (EF, TS), E, W

Grundsätzlich ist es nicht leicht, in einer Wildnissituation eine einigermaßen akkurate Karte zu zeichnen. Andererseits ist es ohne Karte recht schwierig, durch unbekanntes Gebiet zu reisen. Karten gehören daher zu den wichtigsten Hilfsmitteln aventurischer Helden, und selbst Helden ohne Talent im »Lesen und Schreiben« sind in der Lage, mit

Karten zurechtzukommen (was bleibt ihnen anderes übrig?). Der Talentwert im »Karten zeichnen« bestimmt, wie akkurat eine Karte ist. Je mehr der Held seine Talentprobe verpaßt, desto schlimmere Fehler macht er in seiner Karte. Dementsprechend sollte auch diese Probe vom Meister für den kartenzeichnenden Helden ausgeführt werden, so daß er dem Spieler entsprechend vage Beschreibungen gibt. Dieses Talent ermöglicht es auch zu erkennen, daß eine Karte nicht der Wirklichkeit entspricht. Es funktioniert allerdings in dieser Form nicht bei selbstgezeichneten Karten, es sei denn, die Karte ist vom Helden bereits auf einer früheren Stufe angefertigt worden. Für seine eigenen Fehler ist man ja gewöhnlich blind.

Weg finden

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11, GE 10

(Talentwert darf nie Talentwert in »Himmelsrichtungen erkennen« übersteigen)

Leicht: K, S, G (RO, FI, PH), E, Z

Normal: D, A, G (EF, IN, BO, PR, HE), W

Schwer: M, G (TS)

Jeder, der schon einmal durch einen nicht von ausgetretenen Wanderpfaden durchgezogenen Wald gegangen ist, wird dieses Talent zu schätzen wissen. Bei Vorstößen in unbekannte Gegenden sollte ein Held (oder eine Heldengruppe) zweimal am Tag würfeln, ob er (oder sie) auf dem Weg bleibt oder nicht. Dies setzt eine Karte voraus. Ohne Karte sollte er jede Stunde würfeln. Einmal verirrt, gelten dieselben Werte für die Versuche, den Weg wiederzufinden.

Pflanzenkunde

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11

Leicht: S, D, G (BO, HE, FI), W

Normal: M, G (TS, IN), E, Z

Schwer: A, K, G (PR, RO, EF, PH)

Dieses Talent hat Berührungspunkte mit dem Talent »Heilpflanzen finden« in der Wissens-Kategorie, schließt aber einen viel größeren Bereich ein. Das »Pflanzenkunde«-Talent umfaßt Kenntnisse darüber, welche Pflanzen essbar, bedingt essbar oder unbedenklich bzw. giftig sind, wo welche Pflanzen gedeihen, welche Art von Pflanzenbewuchs beispielsweise hohes und daher leicht erreichbares Grundwasser anzeigt und so weiter. Bei Talentwerten über 11 ist ein Abzug entsprechend der Differenz zwischen dem Talentwert und 11 auf Talentproben der Wildnis-Kategorie mit Ausnahme der Talente »Tierkunde« und »Abrichten« gestattet. Bei Werten unter 9 erfolgt ein entsprechender Abzug. Das Talent »Pflanzenkunde« kann also andere Wildnislamente modifizieren!

Gefahren erkennen

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 11

Leicht: K, S, D, G (BO, IN, FI)

Normal: A, G (RO, HE, PH), W, Z

Schwer: M, G (PR, EF, TS), E

Das Talent »Gefahren erkennen« ist ein Ausläufer der Naturkenntnisse eines Helden und erlaubt ihm, Hinweise in seiner Umgebung zu entdecken, aus denen er dann folgern kann, daß eine Gefahr besteht und welcher Art sie ist. Er kann zum Beispiel Treibsand erkennen, an Spuren und Losung die Nähe eines Raubtierlagers feststellen oder an abgebrochenen Zweigen oder geknickten Grashalmen erkennen, daß jemand vor ihm einen Weg entlanggegangen ist und ihm möglicherweise in der Nähe auflauert. Im allgemeinen sollte ein Held eine Talentprobe immer dann ablegen, wenn er durch unbekannte Wildnisbereiche streift oder glaubt, mit einer Gefahr rechnen zu müssen. Der Meister kann ihn auch dazu auffordern, eine Probe abzulegen, um festzustellen, ob er überrascht wird oder nicht. Bei einer gelungenen Probe sollte der Meister dem Helden mitteilen, welche Gefahren auf ihn lauern.

Wettervorhersage

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 12

Leicht: S, A, D, G (EF, HE, FI), Z

Normal: A, G (RO, TS), W

Schwer: K, M, G (PR, BO, PH, IN), E

Jeder Aventurier besitzt ein gewisses Talent im Vorhersagen von Wetterbedingungen, sei es nun mit Hilfe von Bauernregeln oder aus eigener Erfahrung. Mit Hilfe dieses Talents kann er jedoch sein Geschick darin verbessern und vor allem grundsätzliche Aspekte der Wetterentwicklung erkennen, die es ihm ermöglichen, auch in fremder Umgebung noch einigermaßen genaue Vorhersagen zu treffen. Grundsätzlich ist eine Vorhersage allerdings nur für höchstens einen Tag Spielzeit möglich, außerhalb heimi-

scher Breitengrade nur für höchstens 12 Stunden. Eine mißglückte Talentprobe führt zu Fehlprognosen, die um so unzutreffender sind, je mehr die Probe fehlschlug. Diese Probe sollte der Meister für den Helden durchführen.

Nahrung finden

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11, GE 11

Leicht: S, D, G (RO, FI), W

Normal: K, A, G (PR, EF, BO, PH), E, Z

Schwer: M, G (TS, HE, IN)

Dieses Talent umfaßt nicht nur das Sammeln und richtige Zubereiten essbarer Pflanzen, sondern auch die Kenntnis darüber, welche anderen Möglichkeiten der Nahrungsbeschaffung es in der Wildnis gibt, etwa, welche Insekten essbar und welche besonders nahrhaft sind, oder wie man an Trinkwasser kommt. Dieses Talent, gekoppelt mit den Talenten »Pflanzenkunde« und »Fallen stellen«, kann einem verirrtten Helden durchaus das Leben retten. Eine erfolgreiche Talentprobe entspricht dem Sammeln von genug Nahrung für einen Helden und einen Tag. Mit »genug« ist die Menge bezeichnet, die der Held zum Überleben ohne deutliche Krafteinbußen benötigt, nicht mehr. Die Suche nach Nahrung nimmt je nach Umgebung zwischen 6 und 12 Stunden in Anspruch.

Fallen stellen

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 10, GE 12

Leicht: S, G (FI, IN), Z

Normal: A, D, K, G (RO, BO, PH), W

Schwer: M, G (PR, HE, EF), E

Dieses Talent umfaßt das Herstellen und Anlegen von Jagdfallen sowie das Töten und Zubereiten damit gefangener Tiere. Welche Tiere in eine Falle gehen, hängt von der Umgebung ab, in der eine Falle aufgestellt wird. Unter einem Talentwert von 12 sollte man sich jedoch nicht an Fallen für größere Tiere als etwa einen Fuchs oder eine Wildkatze wagen. Großwildfallen sind erst ab diesem Wert einigermaßen erfolgversprechend. Grundsätzlich gibt die Talentprobe an, ob nach einer Wartezeit von 12 Stunden ein Tier in die Falle gegangen ist. Wird die Probe um mehr als 6 Punkte verpaßt, hat sich ein zu großes Tier in der Falle verfangen und sie völlig zerstört.

Spuren lesen

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: KL 11, GE 10

Leicht: S, G (RO, FI), E, Z

Normal: K, D, G (PH, BO, IN), W

Schwer: A, M, G (PR, HE, EF, TS)

Das »Lesen von Spuren« ist bereits mit dem Talent »Gefahren erkennen« möglich. Um einer Spur aber über weitere Strecken oder unterschiedliche Geländebedingungen zu folgen, benötigt ein Held das Talent »Spuren lesen«. Jeweils nach einem Kilometer sollte der Spieler eine Talentprobe ablegen, um festzustellen, ob er die Spur verloren hat. Außerdem kann man mit diesem Talent feststellen, wie alt eine Spur ist. Auch hier wird durch eine Talentprobe festgelegt, ob der Held mit seiner Schätzung richtig liegt. (Diese Probe sollte der Meister durchführen.)

Tierkunde

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: MU 10, CH 10

(Talentwert darf nie MUT-Wert übersteigen)

Leicht: S, D, G (HE, PR, FI), W

Normal: A, K, G (RO, BO, EF, TS, IN), E

Schwer: M, G (PH), Z

Dieses Talent umfaßt das Wissen über die verschiedenen Tiere Aventuriens, ihre Lebensgewohnheiten, ihre eventuelle Gefährlichkeit usw. Eine erfolgreiche Talentprobe gestattet es, die Reaktion eines Tieres vorauszuahnen und möglicherweise zu beeinflussen. Das bedeutet, AT und PA des Tieres werden, falls es zum Kampf zwischen ihm und dem Helden kommt, um 1 Punkt gesenkt. Eine mißglückte Talentprobe führt zum entgegengesetzten Ergebnis, da der Held von völlig falschen Vorstellungen ausgeht. Das ist leicht möglich, da die überwiegende Mehrzahl der mündlichen und schriftlichen Berichte über die Tiere fremder Länder Aventuriens von Personen stammen, die diese Tiere nie in ihrem Leben gesehen haben. Elfen belächeln die menschlichen Bestiarien häufig, da sie aufgrund ihrer langen Lebenserwartung und ihrer angeborenen Neugier die meisten Tiere Aventuriens aus eigener Anschauung oder doch zumindest aus verlässlicher Quelle kennen. Dementsprechend entscheidet hier eine Talentprobe -3 darüber, ob der Elf das Tier kennt oder nicht.

Abrichten

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: MU 12, CH 12

(Talentwert darf nie MUT-Wert übersteigen)

Leicht: A, S, G (FI), W, E

Normal: D, G (RO, HE, EF, TS, IN)

Schwer: M, G (BO, PR, PH), Z, K

Unter diesem Begriff verstehen wir die Fähigkeit eines Helden, Reittiere oder kleinere Wildtiere zu zähmen und auszubilden. Aventurische Reittiere sind in drei Kategorien eingeteilt: *unerfahren*, *erprobt* und *zuverlässig*. Ein Held, der ein Wildpferd in ein *zuverlässiges* Reittier verwandeln will, muß mehrere Talentproben ablegen:

1. Das Wildpferd zähmen: Talentprobe +2

2. Das zahme, *unerfahrene* Pferd zu einem *erprobten* machen: Talentprobe

3. Das *erprobte* Pferd zu einem *zuverlässigen* machen: Talentprobe +5

Die Proben müssen in einem Abstand von mindestens 4 Spielwochen erfolgen. Wenn eine der Proben scheitert, hat der Held bei der Abrichtung einen schweren Fehler gemacht, und das Pferd ist als Reittier verdorben: Es wird sich nie mehr über den Stand *unerfahren* erheben.

Der Held kann außerdem *kleinere* Wildtiere abrichten (Höchstgrenze: Monsterklasse 6, Höchstanzahl: 3 Tiere), zum Beispiel Frettchen oder Jagdfalken. Dazu muß dem Helden eine *Abrichten*-Probe +2 gelingen. Wenn er es einsetzt, muß er eine einfache Talentprobe bestehen. Falls diese mißlingt, ergreift das Tier die Flucht.

»Sechster« Sinn

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: nicht mehr als 1 Talentstufe

Steigerung pro Stufenanstieg

Leicht: K, A, S, G (RO, IN), Z

Normal: M, G (PR, BO, FI, PH), E

Schwer: D, G (EF, HE, TS), W

Es ist altbekannt, daß viele Menschen irgendwie spüren, wenn sie beobachtet werden, und der vom Unterbewußtsein ausgelöste »Alarm«, wenn irgend etwas nicht so ist, wie es sein sollte, hat schon so manchem Helden das Leben gerettet. Auch die Helden Aventuriens verfügen über diese Art »sechsten« Sinn, und in gefährlichen Situationen sollte der Meister ihnen dies zugute halten und insgeheim eine Talentprobe durchführen, ob einer von ihnen etwas bemerkt. Es ist natürlich auch möglich, daß ein Spieler von sich aus eine Talentprobe ablegt. Allerdings nützt ihm auch ein Erfolg dabei nichts, wenn er weder beobachtet wird noch sonst in Gefahr schwebt.

Geruch/Geschmack erkennen

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur

Steigerung der Talentwerte: nicht mehr als 1 Talentstufe

Steigerung pro Stufenanstieg

Leicht: S, M, G (BO)

Normal: A, G (RO, PH, IN), W, Z

Schwer: K, D, G (PR, HE, EF, FI, TS), E

Dieses Talent ermöglicht es, verdächtige Gerüche und Geschmäcke rechtzeitig zu erkennen. Auf diese Art ist eine Flucht aus einer Giftfalle noch möglich oder das rechtzeitige Ausspucken von vergiftetem Wein. Der Spieler sollte den Meister diese Talentprobe durchführen lassen, wenn er den Verdacht hat, auf diese Weise gefährdet zu sein. Bei einer mißglückten Talentprobe in einer Situation, in der gar keine Gefahr besteht, glaubt der Held, eine Gefahr erkannt zu haben, und wird wohl auch entsprechend handeln, was zu peinlichen Situationen führen kann.

Teil III

Magie

Die Magieanfälligkeit

Alle Zauberformeln sind aus der Sicht der Spieler-Helden beschrieben. Bei einigen Formeln muß der Held die *Monsterklasse* seines Gegners übertreffen, damit der Zauber wirkt. Während des Spiels kommt es jedoch hin und wieder vor, daß die Helden selbst Gegner eines vom Meister geführten Magiers sind. Da die Spielerhelden nicht in eine *Monsterklasse* eingestuft werden, muß die Wirkung der Formeln an der *Magieanfälligkeit* der Helden gemessen werden.

Die *Magieanfälligkeit* eines Helden errechnet sich wie folgt:

Stufe mal 2 plus Klugheit. Beispiel: Rufus ist ein Zwerg der 3. Stufe mit dem *KLUGHEITS*-Wert 10. Seine *Magieanfälligkeit* beträgt 16. ($3 \times 2 = 6$; $6 + 10 = 16$.)

Wenn Sie also beim Studium einer Zauberformel auf das Wort *Monsterklasse* stoßen, können Sie es durch die *Magieanfälligkeit* ersetzen, falls der Zauber gegen einen Spieler-Helden eingesetzt werden soll.

4. und 5. Stabzauber

Der 4. Stabzauber

Voraussetzung für den 4. Stabzauber:

Der Magier muß mindestens die 5. Stufe innehaben. Er muß die ersten drei Stabzauber erfolgreich abgelegt haben.

Ein Magier, der seinen Stab mit dem 4. Zauber belegt, kann den Zauberstab bei Bedarf in ein Flammenschwert umwandeln. Das magische Flammenschwert verläßt während des Gefechts die Hand des Magiers und kann von ihm aus der Ferne gelenkt werden (Höchstabstand: 7 Meter). Die magische, von bläulichen Flammen umzüngelte Klinge kann schreckliche Wunden reißen. Um den 4. Stabzauber zu vollbringen, addiert der Magier seinen *KLUGHEITS*- und seinen *CHARISMA*-Wert. Anschließend rollt er zweimal den 20seitigen Würfel und addiert eine 5 zur Gesamtaugenzahl. Der Zauber ist gelungen, wenn das Würfelresultat plus Zuschlag nicht höher ist als die Summe aus den beiden Eigenschaften *KLUGHEIT* und *CHARISMA*. Der Zauber kostet 7 ASP. Nach erfolgreich abgelegtem 4. Stabzauber ist dem Stab die Fähigkeit der Umwandlung in ein Flammenschwert eingepflanzt. Von nun an genügt es, daß der Magier die Umwandlung wünscht, um sie eintreten zu lassen. Allerdings muß der Magier jedesmal, wenn er den Stab als Schwert einsetzen will, erneut ASP investieren: 5 ASP kostet die Verwandlung des Stabes in das Flammenschwert und weitere 3 ASP jede Attacke, die das Schwert ausführt.

Die Werte des Flammenschwerts:

Attacke: 15

Parade: – (Das Schwert pariert nicht, denn es braucht niemanden zu schützen.)

Trefferpunkte: 1 W plus Stufe des Magiers

Das Schwert wirkt auch mit voller Trefferpunktzahl gegen Vampire, Werwölfe, Zombies und ähnliche Monster, gegen Mumien erzielt es die *doppelte* Trefferpunktzahl.

Wirkungsdauer des Zaubers: Das Schwert verwandelt sich nach einiger Zeit von allein in den Zauberstab zurück! Die Zeitspanne ist variabel. Der Magier würfelt vor der ersten Attacke mit dem W20. Würfelt er eine 1, verwandelt sich das Schwert sofort zurück. Vor der zweiten Attacke würfelt der Magier erneut; diesmal darf er keine 1 und keine 2 würfeln, vor der dritten Attacke keine 1, 2 oder 3 und so weiter. Ein Flammenschwert, das sich von selbst – also gegen den Willen des Magiers – zurückverwandelt hat, kann während der nächsten 70 Spieltage nicht mehr eingesetzt werden!

Während der Magier das Flammenschwert steuert, kann er nicht zaubern oder kämpfen, wohl aber im Schrittempo gehen.

Warnung!

Ein Magier, der den 4. Stabzauber versucht, geht ein hohes Risiko ein. Falls der Zauber nämlich mißlingt, ver-

wandelt sich der Zauberstab trotzdem in ein Flammenschwert, das aber sofort den Magier attackiert (3 Attacken). Danach verwandelt sich das Schwert nicht mehr in den Zauberstab zurück. Die Flammen erlöschen, und die Waffe fällt als ganz gewöhnliches Schwert (TP: W+4) zu Boden.

Das bedeutet, der Magier hat seinen Stab unwiederbringlich verloren.

Der 5. Stabzauber

Voraussetzung für den 5. Stabzauber:

Der Magier muß mindestens die 5. Stufe innehaben. Er muß die ersten vier Stabzauber erfolgreich abgelegt haben.

Ein Zauberstab, der mit den ersten vier Stabzaubern belegt wurde, gewinnt automatisch eine weitere Fähigkeit dazu: Der Magier kann ihn in einen magischen Salamander verwandeln. Der 5. Stabzauber kostet also keine ASP!

Der Salamander mißt vom Kopf bis zur Schwanzspitze etwa 40 cm. Wie ein Chamäleon kann er seine Hautfarbe der Umgebung anpassen. Während der Existenzdauer des Salamanders geht der Geist des Zauberers in das magische Tier ein. Das bedeutet, der Salamander verfügt über eine menschliche Intelligenz und kann sehr komplizierte Aufgaben ausführen, vorausgesetzt, er ist dazu körperlich in der Lage. Er kann also kein Ritterschwert tragen oder gar einen Oger erschlagen.

Was die Hautverfärbung betrifft, so bietet hier die menschliche Intelligenz natürlich verblüffende Möglichkeiten: Der Salamander kann zum Beispiel ein geometrisches Fußbodenmuster sehr genau imitieren oder gar Schriftzeichen auf seinem Körper abbilden.

Der magische Salamander ist so perfekt getarnt, flink und geschmeidig, daß er von Menschen oder menschenähnlichen Monstern kaum erschlagen oder eingefangen werden kann. Normalerweise beträgt die Chance 5% (das Monster muß die 1 mit dem W20 würfeln). Katzen, Eulen, Tagraubvögel und ähnliche Tiere haben jedoch eine Chance von 40% (1–8 auf dem W20). Ein Magier, der seinen Stab in einen Salamander verwandelt hat und in das Tier eingegangen ist, nimmt seine Umgebung nur noch mit den Sinnen des Salamanders wahr, ist also – was die eigene Person betrifft – taub, blind, gefühllos und bewegungsunfähig.

Es kostet den Magier *keine* ASP, den Salamander zu erschaffen und zu beleben. Wenn der Salamander getötet wird, hat der Magier seinen Stab unwiederbringlich verloren; außerdem muß er noch 3W6 Schadenspunkte von seiner LE abziehen.

In jeder *Spielminute*, die der Geist des Magiers im Salamander zubringt, besteht eine 5%-Chance, daß der Magier sich nicht mehr aus dem Tier zurückziehen kann. Falls dann kein Magier der 20. Stufe gefunden werden kann, der den Magier befreit, indem er den Salamander tötet, bleibt der Magier in dem Salamander gefangen. Nur ein Kollege der 20. Stufe kann ihn befreien.

Der Magier rollt in jeder Spielminute (5mal pro Runde) den W20. Würfelt er eine 20, ist er im Salamander gefangen. Falls er dann tatsächlich von einem übermächtigen, freundlichen Magierkollegen befreit wird, ist sein Zauberstab verloren.

Verlust des Zauberstabs

Falls ein Magier vor Beginn eines Abenteuers seinen Stab verliert – zum Beispiel bei einem gescheiterten 4. Stabzauber –, kann er sich im Haus einer Magiergilde einen neuen, einfachen Zauberstab besorgen. Der Magier muß allerdings das Abenteuer mit der verringerten ASP- und LP-Zahl beginnen, falls er beim Verlust des Stabs solche Punkte eingebüßt hat. Wenn ein Magier während eines Abenteuers seinen Stab verliert, wird er in der Regel keine Gelegenheit haben, ein Gildehaus aufzusuchen. Er sollte sich dann irgendeinen normalen Stab, Stecken oder Knüppel besorgen, damit er erstens eine Waffe besitzt und sich zweitens besser auf die Zauberei konzentrieren kann. Die Regeln des **Schwarzen Auges** sehen kein besonderes Handicap für einen Zauberer vor, der nicht einmal einen improvisierten Stab besitzt; es gibt jedoch Meister, die darauf bestehen, daß jeder Zauber, den ein Magier ohne Stab versucht, nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% gelingt. Falls Sie diese Regel übernehmen wollen, wenden Sie die normalen Magie-Regeln an. Nach jedem Zauber-Versuch muß der Magier jedoch mit dem W20 würfeln und darf höchstens eine 12 erzielen – sonst bleibt der Zauber wirkungslos.

Diesen Prozentwurf kann man natürlich noch variieren, indem man die Stufe des Magiers berücksichtigt und für höherstufige Magier eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit annimmt.

Allgemeiner Hinweis zur Zeremonie der Stabzauber

Einige Spieler haben uns um eine genaue Erläuterung zum Thema »Stabzauber« gebeten, da hier offenbar noch Unklarheiten bestehen. Alle Stabzauber müssen vor Beginn des Abenteuers ausgeführt werden, heißt es in den Regeln. Für das Spiel bedeutet das konkret: Wenn sich die Spielerunde am Tisch versammelt hat, erklärt der Magier-Spieler, daß er einen Stabzauber versuchen will. Dann führt er den Versuch nach den Regeln durch, zieht die ASP-Kosten von seiner **ASTRALENERGIE** ab, und das Abenteuer kann beginnen.

Ein Stabzauber, der ohne Zeugen ausgeführt wird, gilt nicht als gelungen. Wenn der Meister und alle Mitglieder der Spielerrunde damit einverstanden sind, kann ein Magier ausnahmsweise auch *während* eines Abenteuers einen Stabzauber versuchen.

Das könnte zum Beispiel gewünscht werden, wenn ein Magier während des Spiels die 5. Stufe erreicht, somit die Voraussetzung für den 4. Stabzauber erfüllt und nicht bis zum nächsten Spielabend mit seinem Stabzauber-Versuch warten will.

Zwölf neue Zauberformeln für Magier

(Nr. XIV-XXV)

Im *Abenteuer-Basis-Spiel* wurden insgesamt 13 Zauberformeln für den Magier vorgestellt (darin enthalten waren die 7 Elfensprüche). Bei allen diesen Sprüchen handelte es sich um magische Formeln für niederstufige Helden, die im Umgang mit Magie noch nicht sehr viel Erfahrung haben. Daher spielte bei diesen Formeln der magische Name, etwa **Fulminictus-Donnerkeil** oder **Salander-Mutanderer**, eine große Rolle. Ihn aufzusagen bedeutet für den niederstufigen Magier oder Elfen, sich eine geistige Brücke ins Reich der Magie zu bauen. Nur durch Aufsagen des magischen Namens der Zauberformel kann es einem niederstufigen Magier oder Elfen gelingen, den Zauber zu aktivieren und den Spruch zu seiner Wirkung zu bringen. Bei höherstufigen Magiern liegen die Dinge jedoch anders. Sie sind im Umgang mit Zauberformeln schon so geübt, daß ein Aufsagen des Namens sich erübrigt. Schließlich muß ein Magier ja auch darauf achten, daß seine Kunst geheim bleibt, das heißt, es soll niemand mithören, welche Sprüche er einzusetzen gedenkt. Aus diesem Grund haben die meisten der folgenden 12 Zaubersprüche für den Magier keine magischen Namen – wir sprechen bei ihnen von stummen Zauberformeln oder -sprüchen. Angegeben wird nur eine allgemeine Bezeichnung sowie Beschreibung und Wirkungsweise, Zaubertechnik, Kosten, Reichweite und Dauer.

XIV PLUMBUMBARUM UND NARRETEI – Arm und Schwert sind schwer wie Blei!

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Spruch wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft des oder der Widersacher des Magiers aus. Der **ATTACKE**-Wert der gegnerischen Partei wird um 6 vermindert. Diese 6 Punkte können entweder vom **AT**-Wert eines Gegners abgezogen oder auf mehrere Gegner aufgeteilt werden.

Zaubertechnik: Der Magier deutet mit allen fünf Fingern der rechten Hand auf den Gegner, über den er die Formel sprechen will, und sagt gleichzeitig den Spruch auf.

Kosten: 3 **ASTRALPUNKTE** pro Kampfrunde

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 2 Kampfrunden plus *Stufe* des Magiers (maximale Dauer)

XV Feuerlanze

Beschreibung und Wirkungsweise: Ein Angriffszauber, bei dem geistige Energie in einen Feuerstrahl verwandelt und auf ein Ziel geschleudert wird. Eine der wirkungsvollsten Fernwaffen des Magiers. Kann nur durch einen **Magischen Schild** abgewehrt werden.

Zaubertechnik: Der Magier muß sein Ziel sehen und kurz fixieren können. Dann streckt er den Arm aus und konzentriert sich vier Sekunden (2 KR) lang auf sein Vorhaben, geistige Energie in physische umzuwandeln und diese »abzustrahlen«. Während dieser Konzentrationsphase darf keine Störung erfolgen, sonst gelingt der Zauber nicht. Der Magier kann die Strecke der **Feuerlanze** selbst bestimmen. Pro eingesetztem **ASTRALPUNKT** verursacht sie am Zielobjekt einen **TREFFERPUNKT**. Der Wirkungsbereich am Ziel hat maximal die Größe einer Kugel mit 10 cm Durchmesser. Die **Feuerlanze** kann also gegen einen einzelnen oder mehrere Gegner gleichzeitig eingesetzt werden. Sie kann jede dritte Kampfrunde angewandt werden, solange die **AE** ausreicht.

Kosten: **ASP** je nach Stärke der Lanze

Reichweite: 50 Meter

Dauer: sehr kurz (wie ein Blitz)

XVI Magischer Schild

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Zauberformel kann ein Magier sich und andere gegen magische Angriffe (Dämonen, Feuerlanze, Flammenschwert, Fulminictus usw.) schützen.

Zaubertechnik: Der Magier konzentriert sich kurz auf die Formel, hebt beide Hände über den Kopf und macht mit ihnen eine weitausholende, kreisförmige Bewegung. Augenblicklich bildet sich ein kugelförmiger Schutzschild (unsichtbar, 6 m Durchmesser) um den Magier. Der Schild absorbiert nur durch magische Angriffe erzeugte **TREFFERPUNKTE**. Um die Anzahl zu ermitteln, würfelt der Magier pro Kampfrunde einmal mit **W6** und multipliziert das Ergebnis mit seiner Stufe. Um den Schild aufrechtzuerhalten, muß er ständig mit **AE** gespeist werden. Normale Waffen durchdringen den Schild von innen und außen. Der Schild muß vor einem magischen Angriff aufgebaut sein, wenn er die dadurch verursachten **TREFFERPUNKTE** absorbieren soll.

Kosten: 3 **ASP** pro Kampfrunde

Reichweite: 3 Meter

Dauer: siehe Kosten

XVII Zauberblick

Beschreibung und Wirkungsweise: Bei dieser magischen Formel handelt es sich um einen Erkenntniszauber, der einem Magier gestattet, durch solides Material hindurchzusehen. Kisten, Truhen, Wände, Türen u. ä. stellen für einen Anwender dieses Spruches nun kein Hindernis mehr dar – wenigstens in visueller Hinsicht.



Zaubertechnik: Der Magier begibt sich zu dem Hindernis, durch das er hindurchschauen möchte (Tür, Wand, Truhe etc.), und lehnt seine Stirn dagegen. Dann bedeckt er die Augen mit seinen Händen und konzentriert sich zwei Kampfrunden lang (4 Sekunden) auf den Spruch. Dann nimmt er die Hände von den Augen und ist in der Lage, bis zu zwei Kampfrunden lang durch 1 m dicke Wände jeglichen Materials zu sehen und zu erkennen, was dahinterliegt.

Kosten: 7 ASTRALPUNKTE

Reichweite: 0

Dauer: zwei Kampfrunden. Sollte es für den Magier nicht möglich sein, in dieser Zeit zu erkennen, was sich hinter der Wand, Mauer etc. befindet, kann derselbe Spruch in den nächsten Kampfrunden erneut angewandt werden.

XVIII Magieespür

Beschreibung und Wirkungsweise: Magische Personen, Gegenstände und Aktionen werden von einer magischen Aura begleitet, die ein normaler Mensch oder Held nicht zu erkennen vermag. Dies ist nur einem Magier möglich, wenn er diesen Spruch anwendet.

Zaubertechnik: Der Magier muß sein Ziel sehen und es zwei Kampfrunden lang (4 Sekunden) fixieren können, während er sich auf seinen Spruch konzentriert. Falls sein Ziel irgendwie mit Magie behaftet ist, wird es 2 Kampfrunden lang von einer roten Aura umgeben. Danach ver-

schwindet die rote Aura wieder. Wichtige Einschränkung: Nur ein Magier kann magische oder verzauberte Personen oder Dinge erkennen, kein anderer Held.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 25 Meter

Dauer: 2 Kampfrunden

XIX Telekinese

Beschreibung und Wirkungsweise: **Telekinese** ist die Fähigkeit, Materie durch geistige Kraft zu bewegen. Ein Zauberkundiger, der die **Telekinese** beherrscht, kann also Gegenstände anheben, sie schweben oder durch die Luft fliegen lassen. Kleinere Gegenstände können auf diese Weise auch als Geschosse eingesetzt werden.

Zaubertechnik: Der Magier muß den Gegenstand, den er durch **Telekinese** bewegen will, sehen können, und dieser darf nicht weiter als 30 Meter entfernt sein. Dann konzentriert er sich auf den Spruch und kann ihn ohne Zeitverlust zur Anwendung bringen. Pro Stufe kann ein Magier einen 400 Unzen schweren Gegenstand 3 Kampfrunden lang (6 Sekunden) telekinetisch bewegen. Beispiel: Ein Magier der 3. Stufe kann einen Stein von 1200 Unzen Gewicht 9 Kampfrunden in der Luft halten.

Gegenstände unter 100 Unzen Gewicht können durch telekinetische Beschleunigung zu Geschossen werden (man behandelt sie dann wie Schleudersteine oder entsprechende Geschosswaffen).

Kosten: 5 ASP pro Kampfrunde

Reichweite: 30 Meter

Reichweite und Zielgenauigkeit telekinetischer Geschosse: siehe entsprechende Geschosswaffen

Dauer: siehe Kosten bzw. Stufe des Magiers

XX Teleportation

Beschreibung und Wirkungsweise: Unter **Teleportation** versteht man die Fähigkeit, sich durch geistige Kräfte ohne Zeitverlust von einem Ort zum anderen zu transportieren.

Teleportation ist die höchste und eleganteste Form der Bewegung und nur mächtigen Magiern vorbehalten.

Zaubertechnik: Der Magier konzentriert sich eine Kampfrunde lang auf den Ort, an den er sich versetzen will. Dann ist er in der Lage, zu entmaterialisieren und am Zielort zu erscheinen. Grundsätzlich gibt es beim **Teleportieren** drei Entfernungen: *nah* (gut sichtbarer Zielort, maximal 1000 Meter entfernt); *mittel* (nicht einschbarer Zielort in weniger als 1000 Meter Entfernung oder sichtbarer Zielort in 1–10 km Entfernung), *weit* (Zielort mehr als 10 km entfernt).

Der Magier kann Gegenstände oder Personen mit sich nehmen, wenn er während der Konzentrationsphase Körperkontakt zu ihnen hat. Dabei gilt folgende Regel: Eine bei der **Teleportation** mitgenommene Person kostet 10 ASP extra (größere Gegenstände sind entsprechend ihrem Gewicht relativ zu einer Person zu behandeln).

Gefahren: *nah* – gefahrlos; *mittel* – landet bei 1 auf W6 an

einem anderen Ort im Umkreis von 1 km; *weit* – materialisiert bei 1 auf W6 in fester Materie, was den Tod zur Folge hat. Teleportiert ein Magier an einen ihm genau bekannten Ort, dann treten die obigen Gefahren nicht auf.

Kosten: nah: 30 ASP minus Stufe
mittel: 40 ASP minus Stufe
weit: 50 ASP minus Stufe

Reichweite: nah: kleiner als 1 km; *mittel:* 1–10 km; *weit:* über 10 km.

Dauer: augenblicklich

XXI Gift neutralisieren

Beschreibung und Wirkungsweise: Ein stark wirkender Heilspruch, mit dem ein Magier auch sehr starke Gifte neutralisieren kann.

Der Spruch ist auf ihn selbst wie auch auf andere anwendbar. Ist der Spruch erfolgreich, stoppt er sofort die Wirkung des Giftes und behebt alle schon dadurch hervorgerufenen Schäden.

Zaubertechnik: Der Magier muß in jedem Fall Körperkontakt mit dem Vergifteten haben, bevor er sich auf den Spruch konzentrieren kann. Die Konzentrationsphase dauert jeweils acht Kampfrunden (16 Sekunden). In dieser Zeit muß der Magier eine Anzahl von ASTRALPUNKTEN zur Neutralisierung des Giftes einsetzen (er teilt dem Meister mit, wieviel ASP er einzusetzen gedenkt). Wenn diese Zahl gleich groß oder größer als die Stufe des Giftes ist, gilt das Gift als neutralisiert. Werden zu wenig ASP eingesetzt, dürfen weitere Neutralisierungsversuche unternommen werden. Alle eingesetzten ASP sind für den Magier verloren.

Kosten: beliebig

Reichweite: 0

Dauer: permanent

XXII Gegenzauber

Beschreibung und Wirkungsweise: Bei dieser Formel handelt es sich um einen Zauber, der zur Abwehr magischer Angriffe eingesetzt werden kann. Im Gegensatz zum **Magischen Schild**, der Trefferpunkte absorbiert, werden durch den **Gegenzauber** Hypnose- und Illusionsmagie (**Bannbaladin; Paralü-Paralein; Horriphobus-Schreckenspein** usw.) bekämpft.

Zauberwirkung: Der Magier konzentriert sich auf die Formel und vollführt mit der Hand eine halbkreisförmige Bewegung vor seinem Gesicht. Dadurch entsteht eine antimagische Aura mit 4 Meter Durchmesser um den Zauberen, die durch ihre Strahlung alle Illusions- und Hypnosezauber außer Kraft setzt.

Kosten: 15 ASP

Reichweite: 2 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

XXIII Illusionszauber I:

DUPLICATUS DOPPELPEIN – verflucht soll das Auge sein

Beschreibung und Wirkungsweise: Gelingt der Spruch, meint der Betroffene plötzlich, die doppelte Anzahl Gegner zu sehen. Die echten wie die falschen Figuren bewegen sich und kämpfen ganz unabhängig voneinander. Trifft ein Phantom, tut es dem Getroffenen genauso weh, als hätte seine Parade gegen ein Wesen aus Fleisch und Blut versagt – und natürlich verliert er genauso seine LEBENSPUNKTE. Wenn der Spruch seine Wirkung verliert, stellen sich die durch die Phantome verursachten Treffer, Wunden und alle so verlorenen LEBENSPUNKTE als pure Einbildung heraus. Wird aber ein Held unter der Wirkung des Spruches »getötet«, fällt er vor lauter Einbildung in Ohnmacht, aus der er erst 2W6 Kampfrunden, nachdem der Spruch seine Wirkung verloren hat, wieder erwacht.

Zaubertechnik: Der Magier streckt die Arme nach beiden Seiten von sich und wirbelt einmal um die eigene Achse, dabei spricht er die Formel. Dann würfelt er mit einer Anzahl W6, die genau seiner Stufe entspricht, und addiert zu dem Ergebnis seinen CH-Wert. Der Spruch gelingt nur, wenn diese Zahl größer ist als seines Gegners Monsterklasse/Magieanfälligkeit + 2W6.

Kosten: 7 ASP pro zu verzaubernde Person

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 20 Kampfrunden

XXIV Illusionszauber II:

AURIS, NASUS, OCULUS – Aug', Nas' und Ohren ein Verdruß!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Zauberkundige einzelne Geräusche bzw. Gerüche (A) oder einzelne Objekte oder Wesen (B) erschaffen, die in Wirklichkeit überhaupt nicht vorhanden sind, sondern nur in der Vorstellung anderer Personen oder Wesen existieren. Die Möglichkeiten, die dieser Spruch bietet, können ohne weiteres kombiniert werden.

Zaubertechnik: Der Magier konzentriert sich auf die Formel – 2 Kampfrunden lang für Spruch (A), 4 Kampfrunden für Spruch (B), 6 Kampfrunden für (A) + (B) – und schnippt mit den Fingern. Im Falle von (A) ist es ihm möglich, im Umkreis von 50 Metern eine beliebige Geräusch- oder Geruchsillusion zu erzeugen (etwa Donner, Wasserrauschen, Verwesungsgestank etc.). Mit (B) kann er ein in Farbe, Form usw. völlig echt wirkendes Objekt oder Wesen schaffen. (A) + (B) ist eine Kombination aus beidem. Der Magier würfelt dann mit einer Anzahl W6, die seiner Stufe entspricht, und addiert dazu seinen CH-Wert. Die **Illusion** gelingt nur dann, wenn das Ergebnis größer ist als die Monsterklasse/Magieanfälligkeit des Gegners, zu der noch 2W6 addiert werden. Falls die Illusionen beim Gegner körperlichen »Schaden« hervorrufen (wenn es sich

bei der Illusion etwa um einen imaginären Krieger handelt), verschwindet dieser, nachdem die Illusion verschwunden ist.

Kosten: 5 ASP (A)

10 ASP Erschaffung, 1 ASP jede weitere Kampf-
runde (B)

Reichweite: 50 Meter

Dauer: maximal 1 Spielrunde (A)

solange AE reicht

XXV Dämonenbeschwörung I:

DIFAR, BRAGGU, ZANT

Beschreibung und Wirkungsweise: Höherstufige Magier sind in der beneidenswerten Lage, Dämonen beschwören zu können. Allerdings müssen sie als Voraussetzung dafür KL- und CH-Werte von mindestens 17 haben. Die obige Zauberformel läßt die Beschwörung von drei unterschiedlichen Dämonen zu, die aber jeweils nur einzeln herbeigeholt werden können. Diese drei Dämonen haben ganz verschiedene Eigenschaften und können zu den unterschiedlichsten Zwecken eingesetzt werden.

Zaubertechnik: Der Magier konzentriert sich zwei Kampf-
runden lang auf die Formel und den Namen des Dämons, den er herbeirufen will, hält dirigentengleich beide Arme angewinkelt vor sich. Dann bewegt er gleichzeitig beide Unterarme vor, und je nach Wahl erscheint:

Difar: ein flinker kleiner Irrwisch, dessen Gestalt nicht genau zu beschreiben ist, da er sich mit einer Geschwindigkeit von 100 m/s zu bewegen pflegt. Ideal zum Aus-
spionieren, Überbringen von Nachrichten, Stibitzen von kleineren Gegenständen.

Braggu: eine abgrundhäßliche Dämonenfratze, die sich unter schrecklichem Getöse aus violetter und grünem Rauch bildet. Braggu nimmt keine körperliche Gestalt an, sondern beeindruckt nur durch sein Gebrüll und sein Aussehen. Jedem Wesen muß pro Kampf-
runde eine MU-
Probe + 4 gelingen, sonst nimmt es angesichts dieser Höllen-
ausgeburt schleunigst Reißaus.

Zant: Eine gelb-violett gestreifte Kampfmaschine auf zwei Beinen. Zant sieht aus wie ein 2,5 Meter großer, aufrecht gehender Säbelzahn-
tiger, mit einem 2 Meter langen Schwanz, der in einer Dreieckspitze ausläuft. Zant ist sehr schnell (15 m/s) und kann pro KR zwei Angriffe ausführen (Reißzähne: 2W + 2 TP; Krallen-
pranken: 1W + 4 TP). Alle Dämonen sind gegen körperliche Angriffe immun und können nur durch Magie überwunden werden.

Kosten: Difar: 5 ASP (Beschwören), danach 2 ASP pro
KR

Braggu: 10 ASP (Beschwören), danach 3 ASP pro
KR

Zant: 15 ASP (Beschwören), danach 5 ASP pro
KR

Reichweite: Braggu: 30 m; Difar, Zant je nach AE

Dauer: solange AE reicht

Druidenzauber

Sieben Zaubersprüche und magische Rituale für den Druiden

I VODOO 1: Die Miniatur der Herrschaft

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Ritual gestattet es dem Druiden, in das Unterbewußtsein seines Opfers einzudringen und ihm Dinge vorzugaukeln, die gar nicht echt sind. Bei diesen Dingen handelt es sich nicht um Illusionen oder Halluzinationen, sondern vielmehr um Ahnungen, Einbildungen, fixe Ideen usw. Darüber hinaus ist der Druide in der Lage, seinem Opfer echte Schmerzen zuzufügen, die Auswirkungen auf seine Eigenschaften haben.

Zaubertechnik: Um mit seinem Ritual Erfolg zu haben, muß der Druide den vollen Namen seines Opfers und wenigstens eine Einzelheit aus dessen Leben kennen (Gemeinplätze wie: »Er ist ein Mann« oder: »Er hat rote Haare« genügen nicht, es muß schon etwas Spezielleres sein, wie: »Vor einem Jahr war er an Wundfieber erkrankt« o. ä.). Dann fertigt der Druide ein Miniaturpüppchen des Opfers an und zieht sich damit zur Meditation zurück. Vorbereitungszeit (Fertigung der Puppe) und Meditation müssen mindestens 20 Spielrunden in Anspruch nehmen.

Nach der Meditation kann der Druide in das Unterbewußtsein des Opfers eindringen, indem er seinen Dolch aus Vulkanglas mit der Spitze auf das Püppchen stellt und den Namen des Opfers und die Besonderheit aus dessen Leben murmelt.

Typische Auswirkungen: Das Opfer bekommt Verfolgungswahn und trennt sich von der Gruppe; es meint Handlungen ausführen zu müssen, die einen vom Druiden bestimmten Wert um W6 Punkte senken (CH, KL, MU); durch Pieksen des Püppchens mit der Dolchspitze leidet das Opfer solche Schmerzen, daß sein KK- und sein GE-Wert auf die Hälfte fallen.

Der Druide kann sich pro Ritual für eine dieser Auswirkungen entscheiden.

Einschränkung: Der Zauber wirkt nicht gegen Tiere und Monster. Der MUT-Wert des Druiden muß höher als der seines Opfers sein.

Kosten: 10 ASP

Reichweite: beliebig

Dauer: solange der Druide sich auf die Zauberminiatur konzentriert

II VODOO 2: Das Amulett der Herrschaft

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Ritual kann ein Druide das Bewußtsein seines Opfers beeinflussen und es nach Belieben lenken.

Zaubertechnik: Der Druide muß als Vorbedingung für das Gelingen des Rituals den vollen Namen seines Opfers kennen, einen Teil von dessen Körper (ein Haar, ein Fetzen Haut, ein Stück Fingernagel o. ä.) besitzen. Dann zieht er sich mit einem Stück Leder und seinem magischen Vulkanglasdolch für 20 Spielrunden zur Meditation zurück. Danach legt er das Objekt vom Körper seines Opfers auf das Lederstück, faltet es zusammen und versiegelt es auf magische Weise mit der Spitze seines Zauberdolchs. Von nun an kann der Spieler des Druiden die betroffene Figur den Rest des Tages beliebige Handlungen ausführen lassen, allerdings nicht deren Selbstmord verursachen. Er verfügt jedoch nicht über das Wissen seines Opfers und muß daher vorsichtig agieren. Ein Abbruch der Kontrolle ist jederzeit möglich. Das Opfer erinnert sich später an nichts mehr. Einen Tag später verliert das Amulett seine Kraft, ob es nun benutzt wurde oder nicht.

Einschränkung: siehe VODOO 1

Kosten: 21 ASP

Reichweite: beliebig

Dauer: maximal 1 Tag, solange der Druide das Amulett auf bloßer Haut trägt

III Böser Blick

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Behexungszauber, der nur bei Menschen wirkt und deren Verhalten völlig verändern kann, wenn er gelingt.

Zaubertechnik: Der Druide darf sich in einer Entfernung von höchstens 5 Metern von seinem Opfer aufhalten und muß ihm in die Augen sehen können. Ist diese Voraussetzung erfüllt und der CH-Wert des Druiden, addiert zu seiner doppelten Stufe (also $2 \times ST + CH$), größer als die Monsterklasse/Magieanfälligkeit des Opfers, resultiert daraus ein **Böser Blick**, der folgende Verhaltensweisen beim Opfer nach sich zieht (Druide entscheidet sich für eine):

A) Demoralisierung. Senkt AT-Wert beim Opfer um 5. 25%-Chance nach jeder Kampfunde, daß Opfer sich ergibt.

B) Furcht. Halbiert MU-Wert des Opfers. Flucht mit größtmöglicher Geschwindigkeit (Richtung bestimmt der Meister), falls MU-Probe mißlingt, die nach jeder KR fällig wird.

C) Haß. Opfer bekämpft die eigenen Freunde.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 20 Kampfunden

IV Zwingtanz

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt das Opfer in eine Trance, unter der es wie wahnsinnig zu

Tanzen und zu Springen anfängt, was Auswirkungen auf seine AUSDAUER hat.

Zaubertechnik: Der Druide fixiert sein Opfer – er darf nicht weiter als 5 Meter von ihm entfernt sein – und macht mit der Handfläche eine winkende Bewegung. Eine Kampfunde später spürt das Opfer das dringende Bedürfnis zu tanzen.

Es tanzt eine Spielrunde so wild, daß es danach für 20 Spielrunden mit halber AUSDAUER auskommen muß.

Kosten: 5 ASP pro behexte Person

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 20 Spielrunden

V Große Verwirrung

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Störzauber, mit dem der Druide seine Gegner verwirren und ihnen die Orientierung nehmen kann.

Die Verwirrung hat darüber hinaus auch noch Kampfabzüge zur Folge.

Zaubertechnik: Der Druide muß sein Opfer sehen und es fünf Kampfrunden lang fixieren können. In dieser Zeit konzentriert er sich auf das Aussenden einer geistigen »Störstrahlung«, welche die Gedankenimpulse des Opfers überlagert und es kurzzeitig verwirrt. Der Spruch gelingt, wenn der doppelte CH-Wert des Druiden größer ist als die Magieanfälligkeit des Opfers.

Auswirkung: Das Opfer verliert die Orientierung und wählt seinen weiteren Weg nach dem Zufallsprinzip (W20, 1–5 Norden, 6–10 Westen, 11–15 Süden, 16–20 Osten).

Falls ein Kampf ansteht: KK, GE, AT, PA je –3.

Kosten: 4 ASP je behexte Person

Reichweite: 50 Meter

Dauer: 20 Kampfrunden

VI Fluch der Pestilenz

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Zauberspruch, mit dem der Druide seinem Opfer eine Krankheit »an den Hals wünschen« kann. Das Opfer merkt die ersten Krankheitssymptome einen Tag später und muß dann sämtliche Schäden hinnehmen, die die Krankheit bei ihm verursacht.

Zaubertechnik: Der Druide muß sich in unmittelbarer Nähe seines Opfers befinden und es fünf Kampfrunden lang fixieren können.

Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, ist er in der Lage, ihm eine beliebige Krankheit anzuhexen (Auswahl aus Liste der Krankheiten in diesem Buch). Der Spruch hat Erfolg, wenn der CH-Wert des Druiden plus seine doppelte Stufe größer ist als die Magieanfälligkeit des Opfers.

Kosten: Stufe der Krankheit \times 3 ASP

Reichweite: 10 Meter

Dauer: je nach Krankheitsdauer

VII Herr über das Tierreich

Beschreibung und Wirkungsweise: ein machtvoller Spruch, mit dem der Druide praktisch jedes Tier in seinen Bann ziehen und ihm Befehle geben kann. Unter der Wirkung dieses Spruches reagiert das Tier wie gut dressiert, egal, ob es überhaupt dressierbar ist oder nicht. Derart kontrollierte Tiere können als Kampfgenossen, Überbringer von Nachrichten o. ä. eingesetzt werden.

Zaubertechnik: Der Druide muß sich in unmittelbarer Nähe des Tieres befinden und es zwei Kampfrunden lang fixieren, wobei er den ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig vor dem Tier bewegt. Der Spruch kann nur gelingen, wenn sein CH-Wert plus seine doppelte Stufe höher ist als der Monsterwert des Tieres.

Kosten: Monsterwert des Tieres an ASP

Reichweite: 5 Meter/Aktionsradius des Tieres beliebig

Dauer: 1 Spielrunde

Die Zaubersprüche der Waldelfen

I Nebelfeld

Beschreibung und Wirkungsweise: Waldelfen können mit diesem Spruch ungefähr 200 Kubikmeter völlig undurchsichtigen Nebels entstehen lassen. Die Form, z. B. hohe Wand oder Ring, kann von Elfen bestimmt oder auch geändert werden. Jede Formänderung kostet zusätzlich 2 ASP.

Zaubertechnik: die Formel sprechen und in zur Schale geformte Handflächen blasen.

Kosten: 10 ASP

Reichweite: 50 Meter im Umkreis

Dauer: 3 Spielrunden

aufgewendeten ASP sind verloren). Mit dieser Formel kann die Geschwindigkeit eines beliebigen Wesens für 20 Kampfrunden verdoppelt oder halbiert werden, entsprechend verändern sich die AT- und PA-Werte in einer Kampfsituation bei verdoppelter Geschwindigkeit um +2, bei halbiert um -2.

Kosten: 4 ASP pro Lebewesen

Reichweite: 25 Meter

Dauer: 20 Kampfrunden

II Lebewesen erspüren

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Spruch können Waldelfen jedes über 20 cm große Lebewesen im Umkreis von 30 Metern aufspüren. Das geschieht durch eine Art magisches Radar, das auf Bewegung, Körperwärme, Gehirnströme usw. anspricht. Ausgenommen sind kleine, unintelligente Wesen und Pflanzen – nicht jedoch Tierstaaten oder Kolonien (Ameisen, Bienen usw.).

Zaubertechnik: Der Waldelf konzentriert sich auf die Formel und hält die Handflächen muschelförmig hinter die Ohren.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 30 Meter

Dauer: 1 KR (2 Sek.)

IV Pflanzen beherrschen

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauberspruch ist der Waldelf in der Lage, direkt auf Pflanzen einzuwirken und sie seinem Willen zu unterwerfen.

Zaubertechnik: Der Waldelf muß sich 20 Kampfrunden lang völlig ungestört auf den Spruch konzentrieren können, bevor dieser seine Wirkung entfalten kann. Dann hat er die Wahl zwischen folgenden Aktionen:

A) Pflanzenwachstum beschleunigen: Beliebige viele Pflanzen in einem Bereich von 10 Meter Durchmesser wachsen pro Kampfrunde um 5 cm (maximal 3 m).

B) Baumfrüchte als Wurfgeschosse: Ein Baum feuert seine Früchte als Wurfgeschosse ab. **TREFFERPUNKTE** je nach Gewicht und Härte der Früchte zwischen 1W6 und 3W6 für komplette Salve. Reichweite der Baumfrüchte: 30 m.

C) Fesselung: Lianen, Ranken, junge Äste können ein Lebewesen fesseln oder gar erdrosseln. Nur eine gelungene GE-Probe oder ein gelungener Glückswurf 25% (1-5 auf W20) bewahrt vor einem solchen Schicksal.

Kosten: A – 12 ASP; B – 8 ASP; C – 3 ASP

Reichweite: A, B, C je 50 m

Dauer: A – 60 KR; B – 1 KR; C – beliebig

III Bewegung beschleunigen und verlangsamen

Beschreibung und Wirkungsweise: eine machtvolle Zauberformel der Waldelfen, die sie in die Lage versetzt, die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Das schließt ihre eigene Bewegung mit ein.

Zaubertechnik: Der Waldelf muß sich zwei Kampfrunden lang auf die Formel konzentrieren, dann stellt er mit einer CH-Probe fest, ob sie funktioniert (die CH-Probe muß gelingen, sonst bewirkt die Formel gar nichts, und die

V Freundschaft mit Tieren und Pflanzen

Beschreibung und Wirkungsweise: Alle Tiere und Pflanzen innerhalb eines Umkreises von 100 Metern reagieren freundlich auf den Anwender dieses Spruches. Kommuni-

kation mit Tieren und Pflanzen des Wirkungsbereichs wird damit ebenfalls ermöglicht, nicht jedoch eine direkte Kontrolle dieser Lebewesen.

Zaubertechnik: Der Waldelf konzentriert sich zwei Kampf- runden lang auf den Spruch und hält die Hände mit weit abgespreizten Fingern in Augenhöhe vor sich.

Kosten: 9 ASP

Reichweite: 100 Meter

Dauer: solange sich der Waldelf in dem Gebiet mit 200 m Durchmesser aufhält

VI Augentrug

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Zauberspruch, der die natürlichen Fähigkeiten des Waldelfen, sich unter freiem Himmel seiner Umgebung anpassen zu können, optimal verstärkt. Hiermit gelingt ihm eine fast perfekte Anpassung, die es für andere außerordentlich schwer macht, ihn in seiner vertrauten Umgebung zu erkennen.

Zaubertechnik: Der Waldelf konzentriert sich auf die Formel und »verschmilzt« augenblicklich mit seiner Umwelt, das heißt, er ist in Farbe und Form kaum noch von seiner Umgebung zu unterscheiden. Allerdings wirkt dieser Spruch nicht bei allen Geländearten gleich, sondern bevorzugt in den heimatlichen Gefilden des Waldelfen. Wer einen Waldelfen entdecken will, der diesen Spruch angewandt hat, dem muß zunächst eine KL-Probe gelingen. Danach steht aber noch lange nicht fest, ob er den Waldel-

fen tatsächlich erspät. Denn die Chance, daß der Waldelf nicht entdeckt wird – falls sich ihm niemand auf weniger als 3 Meter nähert, worauf eine automatische Entdeckung erfolgt –, beträgt für:

Waldgebiete: 90% (1–18 auf W20)

Berge: 70% (1–14 auf W20)

Sumpf: 70% (1–14 auf W20)

offenes Gelände: 60% (1–12 auf W20)

bebautes Gelände oder innerhalb Gebäuden: 50% (1–10 auf W20)

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 0

Dauer: 1 Spielrunde

VII Fallen finden

Beschreibung und Wirkungsweise: Waldelfen haben einen magischen Sinn für Fallen, den sie mit diesem Spruch aktivieren können. Wenn der Spruch gelingt, ist ein Waldelf in der Lage, alle natürlichen oder künstlichen Fallen in einem Umkreis von 20 Meter zu erspüren.

Zaubertechnik: Der Waldelf muß sich zwei Kampf- runden ungestört auf sein Vorhaben konzentrieren können. Danach nimmt er auf magische Weise jede Falle wahr, die sich in bis zu 20 Meter Entfernung befindet.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 20 Meter

Dauer: augenblicklich

Die Wunder der Geweihten

Jeder »Geweihete der Götter« hat die Macht, Wunder zu vollbringen; ob diese Wunder allerdings gelingen oder – möglicherweise verhängnisvoll – scheitern, hängt im einzelnen Fall vom Wohlwollen der Götter selbst ab. Um ein Wunder zu erbitten, muß der Geweihte bestimmte Vorbedingungen erfüllen, sich normalerweise in ein längeres

Gebet versenken und KARMAPUNKTE (KP) einsetzen, die immer verbraucht werden, egal, ob das Wunder gelingt oder nicht. Ein Geweihter hat die Auswahl aus sieben Wundern: vier allgemeinen, die grundsätzlich jeder Geweihte vollbringen kann, und drei speziellen, die von Gottheit zu Gottheit verschieden sind.

Die Mirakelprobe

Ob ein Wunder gelingt, wird durch einen Wurf mit dem W20 ermittelt. Diesen Vorgang nennen wir *Mirakelprobe*. Wie bei einer Eigenschaftsprobe darf auch bei einer Mirakelprobe beim Würfeln ein bestimmter Zahlenwert nicht übertroffen werden. Wie Eigenschaftsproben werden auch Mirakelproben gelegentlich modifiziert. Für ein kleines Wunder kann z. B. eine Mirakelprobe–5 verlangt werden, für ein großes Wunder eine Mirakelprobe+8. Der Wert, gegen den bei einer Mirakelprobe gewürfelt wird, kann als fester Wert angegeben sein (z. B. Mirakelprobe: 10), meistens aber hängt er von der Stufe des Geweihten

ab. In der Beschreibung des Wunders lesen Sie dann beispielsweise:

Mirakelprobe+5 gegen die Stufe des Geweihten.

Das bedeutet im Spiel: Ein Priester der 10. Stufe darf bei der Mirakelprobe nicht mehr als 10 würfeln, muß aber, da er ein großes Wunder erbittet, eine 5 zu seinem Würfelresultat addieren, darf also in Wirklichkeit nicht mehr als 5 würfeln. **Wichtiger Hinweis:** Ein Wunder ist immer gelungen, wenn der Geweihte eine 1 oder 2 würfelt – Zuschläge und Abzüge spielen hier keine Rolle –, und es ist immer gescheitert, wenn der Geweihte eine 19 oder 20 würfelt.

Ein gescheitertes Wunder kann zugleich bedeuten, daß der Zorn des angerufenen Gottes erweckt wurde. Welche Folgen so ein Ereignis haben kann, finden sie in der Beschreibung unter dem Stichwort »Scheitern des Wunders«. Normalerweise kann der Geweihte den Zorn des Gottes durch eine gelungene CH-Probe besänftigen. Wenn hinter

»Scheitern des Wunders« zunächst das Wort CH-Probe steht, bedeutet dies: Der Geweihte bekommt die üblen Auswirkungen seiner vergeblichen Anrufungen erst dann zu spüren, wenn er bei der CH-Probe versagt. Steht hinter »Scheitern des Wunders« »keine Folgen«, dann braucht der Geweihte natürlich keine CH-Probe abzulegen.

Allgemeine Wunder

Jeder Geweihte hat die Möglichkeit, *allgemeine Wunder* zu vollbringen.

Diese Wunder stellen, überspitzt ausgedrückt, das Rüstzeug eines jeden wandernden Priesters dar. Allgemeine Wunder werden durch ein Gebet an die Götter ermöglicht und sollten auch dem niederstufigen Geweihten keine allzu große Schwierigkeiten bereiten.

Wassertrank und Wunderspeise

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder kann der Geweihte beliebige Materie in Wasser und Nahrung verwandeln. Eine Einheit reicht für 1 Person/Tag.

Voraussetzung: Dem Versuch, dieses Wunder zu vollbringen, muß ein intensives Gebet von mindestens 10 Spielrunden Dauer vorausgegangen sein.

Mirakelprobe: 10

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 1 KP pro Einheit

Reichweite: –

Dauer: –

Wunderbare Verständigung

Beschreibung und Wirkungsweise: Theoretisch kann jeder Geweihte mit einem anderen Geweihten seines Gottes über weite Entfernungen in Verbindung treten, ihm Mitteilungen zukommen lassen, ihn um Rat fragen usw.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 2 Spielrunden Dauer

Mirakelprobe: 15

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 5 KP

Reichweite: beliebig

Dauer: beliebig

Göttlicher Mut

Beschreibung und Wirkungsweise: Ein kleines Wunder, durch das der Geweihte Personen seiner Wahl oder auch sich selbst spirituell stärken kann, und zwar durch Anhebung des MU-Wertes. Wenn das Wunder gelingt, kann er für jeden eingesetzten KP zwei MU-Punkte verteilen.

Voraussetzungen: kurzes Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: 15

Scheitern des Wunders: CH-Probe/MU-Wert des Geweihten fällt für 10 Spielrunden um 5 Punkte

Kosten: 10 KP

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

Heilende Hand

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder bewirkt die sofortige Heilung von Wunden (gibt einem Verwundeten 10 LE zurück), es heilt Krankheiten bis zum 5. Grad und neutralisiert Gifte bis zum 5. Grad.

Voraussetzung: Stoßgebet von 4 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: 12

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 10 KP

Reichweite: Geweihter muß dem Kranken die Hand auflegen

Dauer: augenblicklich

Spezielle Wunder

Spezielle Wunder sind typisch für einzelne Gottheiten und können nur von *deren Geweihten* ausschließlich alleine bewirkt werden.

So kann zum Beispiel ein Geweihter des Gottes Praios nicht die Wunder eines Priesters der Hesinde vollbringen und umgekehrt. Jeder Geweihte kann nur die speziellen Wunder seiner Gottheit vollbringen.

Spezielle Wunder sind immer schwieriger zu bewirken als allgemeine, und sie werden unter normalen Umständen nur höherstufigen Geweihten gelingen, obgleich sich natürlich auch niederstufige Geweihte an den Wundern versuchen dürfen.

Ein Geweihter hat 3 spezielle Wunder zur Verfügung, um sie zu bewirken.

WUNDER DES PRAIOS

Praios' Blendstrahl

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder entsteht ein ungeheuer heller Lichtblitz, der alle Wesen, die ihre Augen nicht schützen, für 3 Spielrunden blendet. Orientierung und Kampf sind in dieser Zeitspanne unmöglich.

Voraussetzung: kurzes Stoßgebet von 2 Kampfunden
Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Der Blendstrahl verfehlt sein Ziel

Kosten: 10 KP

Reichweite: 100 Meter

Dauer: augenblicklich

Praios' Zauberbann

Beschreibung und Wirkungsweise: Da die Lehren des Praios die Magie als ketzerischen Versuch ansehen, mit dem sich die Menschen auf gottgleiche Stufe stellen wollen, ist die Verhinderung von Zauberei das wichtigste Wunder, das ein Geweihter des Sonnengottes bewirken kann. Wenn es gelingt, schafft der Geweihte ein antimagisches Feld (Halbkugel um sich mit 25 Meter Radius), in dem kein Zauber möglich ist und in das auch keiner eindringen kann. Dieses Feld bewegt sich mit dem Geweihten.



Voraussetzung: meditatives Gebet von 2 Spielrunden
Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 12 KP

Reichweite: 25 Meter

Dauer: 5 Spielrunden

Praios' Zorn

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Wunder, das eine offensive Kampfhandlung ersetzt und ähnlich wie eine **Feuerlanze** wirkt. Wenn es gelingt, fährt ein gebündelter Sonnenstrahl aus dem Himmel und setzt am Zielpunkt im Umkreis von 5 Metern alles in Brand. Darüber hinaus wird dort ein Schaden von 5W6 TP verursacht.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2 Kampfunden
Dauer

Mirakelprobe: + 5 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Der Feuerstrahl schlägt in unmittelbarer Nähe des Geweihten ein und verursacht in einem Umkreis von 3 Metern einen Schaden von 3W6 TP. Ein Brand entsteht jedoch nicht.

Kosten: 8 KP

Reichweite: 100 Meter

Dauer: augenblicklich

WUNDER DER RONDRA

Rondras Ungewitter

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder wird von Rondra ein Gewittersturm erbeten, der, falls der Geweihte erhört wird, in einem quadratischen Gebiet von 5 km Kantenlänge wütet, die meisten Lebewesen Schutz suchen läßt, mit 50% Wahrscheinlichkeit dafür sorgt, daß Reisende die Orientierung verlieren, und bei etwaigen Kämpfen alle Werte um 3 Punkte senkt. Wer bei diesem Gewittersturm keinen Schutz sucht (Gebäude, Höhle usw.), würfelt jede Spielrunde mit W20. Bei einer 19 oder 20 nimmt er 1-6 Punkte Schaden.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde
Dauer

Mirakelprobe: +2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Das Gewitter ereignet sich in weiter Ferne

Kosten: 7 KP

Reichweite: Gewitter 5 × 5 km

Dauer: Gewitter dauert 6 Spielrunden

Rondras Waffensegen

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder können Geweihte der Rondra die Qualität und Schadenswirkung beliebiger Waffen kurzzeitig erhöhen. Falls das Wunder wirkt, kann der Geweihte eine beliebige Zahl

Waffen im Umkreis von 5 Metern segnen. Das bedeutet: (1) Die Schadenswirkung jeder Waffe wird um 1W6 TP erhöht. (2) Der Bruchfaktor jeder Waffe beträgt 2.

Voraussetzung: Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: 12

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

Rondras Rüstung

Beschreibung und Wirkungsweise: Ähnlich wie beim vorigen Wunder verstärkt die Göttin Rondra diesmal Rüstungen, falls dem Geweihten bei seinem Vorhaben Erfolg beschieden ist. Wirkt er das Wunder, kann der Geweihte eine beliebige Zahl von Rüstungen im Umkreis von 5 Metern um jeweils 3 Rüstungsklassen steigern. (Aus einem wattierten Waffenrock würde demzufolge ein Schuppenpanzer.)

Voraussetzung: Stoßgebet von 1 Kampfrunde Dauer

Mirakelprobe: 13

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Alle Rüstungen, die verbessert werden sollten, werden um 1 Punkt verschlechtert

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

WUNDER DES EFFERD

Auf dem Wasser wandeln

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder bewirkt, daß der Geweihte, der es vollbrachte, auf Wasseroberflächen gehen kann, als bestünden diese aus festem Material.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: 13

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 8 KP

Reichweite: 0

Dauer: 1 Tag

Herrschaft über den Wind

Beschreibung und Wirkungsweise: Falls dem Geweihten dieses Wunder gelingt, versetzt ihn Efferd in die Lage, die Richtung und Stärke des Windes zu kontrollieren. Damit kann ein Schiff aus einer Flaute gesteuert oder auf größere Geschwindigkeit gebracht werden, man kann auf dem Meer Feinden entkommen oder an Land Feinde verwirren.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: -1 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Der Wind verhält sich dem Wunsch des Geweihten genau entgegengesetzt

Kosten: 6 KP

Reichweite: unbegrenzt

Dauer: 12 Spielrunden

Fata Morgana

Beschreibung und Wirkungsweise: Der Geweihte Efferds kann von seinem Gott ein Trugbild im Stile einer Fata Morgana erleben. Wenn seine Gebete erhört werden, erscheint ein Trugbild seiner Wahl in der Luft, das aufmunternden wie auch demoralisierenden Charakter haben kann. *Wichtig:* Dieses Wunder ist nicht auf die Wüstengebiete Aventuriens begrenzt (wie eine echte Fata Morgana), sondern kann in jeder Gegend vollbracht werden.

Voraussetzungen: meditatives Gebet von 2 Spielrunden Dauer

Mirakelprobe: -2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Der Geweihte erscheint selbst als Fata Morgana - aber sein Bild steht auf dem Kopf

Kosten: 7 KP

Reichweite: beliebig

Dauer: 12 Spielrunden (Wenn man sich der 'Fata Morgana' nähert, wird sie als Trugbild erkannt)

WUNDER DER BORON

Borons Schlummerlied

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Wunder, durch das eine beliebige Zahl von Lebewesen im Umkreis von 20 Metern um den Geweihten in tiefen Schlaf versetzt werden kann. Über wen der Schlaf kommt, kann der Geweihte frei bestimmen.

Voraussetzung: meditativer Gesang von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Der Meister bestimmt, wer vom Schlaf übermannt wird

Kosten: 7 KP

Reichweite: 20 Meter

Dauer: 10 Spielrunden

Amnesia

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder bringt völlige Amnesie über eine beliebige Zahl intelligenter Lebewesen (unintelligente Monster und Tiere sind ausgenommen) im Umkreis von 20 Metern um den Geweihten. Die Opfer vergessen für einen Tag alles, was sie bisher gewußt haben, auch wer sie sind und was sie am Ort des Wunders wollen. Wer von der Amnesie befallen wird, entscheidet der Geweihte.

Opfer der Amnesie kämpfen mit einem Abzug von -4 auf alle im Kampf benötigten Werte. Sie haben ihre Orien-

tierung verloren, und pro Kampfrunde besteht eine Chance von 50%, daß sie sich ergeben.

Voraussetzung: Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: +2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Der Meister bestimmt, wer das Gedächtnis verliert

Kosten: 8 KP

Reichweite: 20 Meter

Dauer: 1 Tag

Wunderbare Herrschaft über Grabgestalten

Beschreibung und Wirkungsweise: Der Geweihte des Boron kann mit diesem Wunder Untote (Vampire, Skelette, Mumien, Zombies usw.) herbeirufen oder auch verjagen. Untote, die er selbst herbeigerufen hat, kann er kontrollieren und ohne Kosten an KARMAPUNKTEN wieder verjagen. Wenn er allerdings Untote verjagen will, die er nicht gerufen hat, kostet ihn dies KARMAPUNKTE.

Voraussetzung: Herbeirufen: meditatives Gebet von 4 Spielrunden Dauer.

Verjagen: Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: Herbeirufen: gegen die Stufe des Geweihten

Verjagen: +2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: Herbeirufen: 5 KP pro Untoter

Verjagen: 3 KP pro Untoter

Reichweite: –

Dauer: Herbeigerufene Untote bleiben in der Nähe des Geweihten, bis er sie verjagt oder sie vernichtet werden

WUNDER DES INGERIMM

Ingerimms Hammerschlag

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn Ingerimm seinen Geweihten erhört, kann er auf dessen Wunsch die Erde kräftig erbeben lassen. Betroffen ist ein Gebiet von 100 × 100 Metern in einer Entfernung bis zu 100 Metern vom Geweihten. In diesem Gebiet stürzen Bauwerke mit 50% Wahrscheinlichkeit ein, und jede Person innerhalb des Gebietes muß mit W20 auswürfeln, ob sie Schaden genommen hat.

Ergebnisse: 1–14 = kein Schaden; 15–17 = 1W6 SCHADENSPUNKTE; 18–19 = 2W6 SCHADENSPUNKTE; 20 = tot.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Folgen wie oben. Der Erdstoß trifft jedoch den Standort des Geweihten und seiner Gefährten

Kosten: 9 KP

Reichweite: 100 Meter

Dauer: augenblicklich

Ingerimms Esse

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder tut sich die Erde auf!

Wenn das Gebet des Geweihten erhört wird, kann er die Erde bis zu einer Fläche von 100 Quadratmetern aufbrechen lassen.

Diese 100 Quadratmeter werden von feuriger Lava eingenommen, die aus dem Erdinnern dringt. Der Geweihte kann die Form dieser Falle bestimmen: Ob 100 Meter lang und 1 Meter breit oder 10 mal 10 Meter, spielt keine Rolle; extra KARMAPUNKTE kostet es erst, wenn eine Wand aus flüssigem Feuer gebaut werden soll und die Lava gegen Himmel steigt. Für jeden Meter Höhe kostet die Lava-Wand zwei zusätzliche KARMAPUNKTE. Alle Lebewesen, die mit der Lava in Berührung kommen, müssen pro KR 2W6 TP hinnehmen. Wer sich weniger als 3 Meter von der entstehenden Lava entfernt aufhält, dem muß eine GE-Probe gelingen, oder er kommt mit der Lava in Berührung.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 2 Spielrunden Dauer.

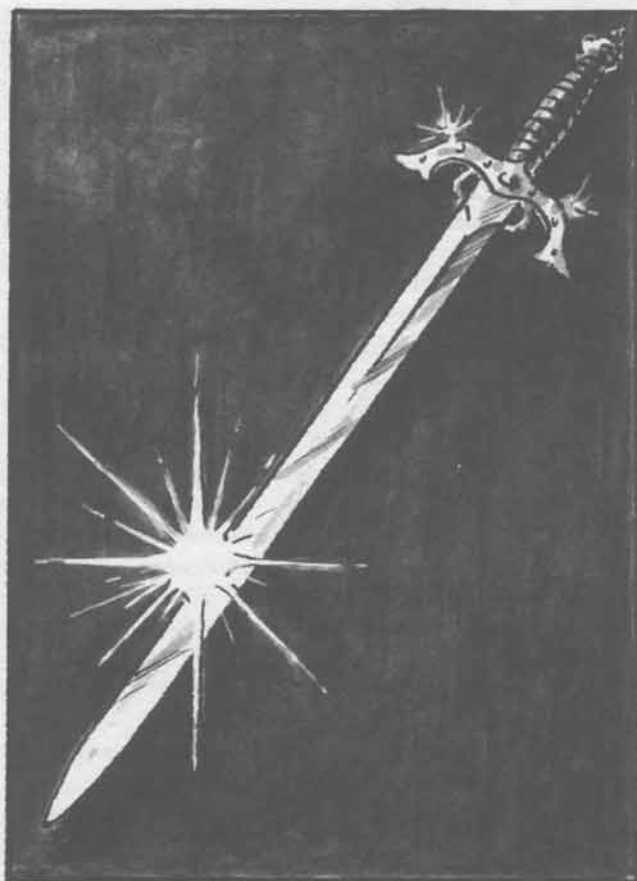
Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 10 KP

Reichweite: 50 Meter

Dauer: 1 Spielrunde



Ingerimms Stahl

Beschreibung und Wirkungsweise: Ingerimm ist nicht nur der Gott des Feuers und der Erde, er ist auch der Schutzherr aller Schmiede. Wenn der Geweihte erhört wird, kann er eine beliebige Anzahl von Waffen im Umkreis von 10 Metern verbessern. Er kann den Bruchfaktor jeder beliebigen Waffe auf 2 senken und die AT- und PA-Würfe für diese Waffe jeweils um einen Punkt senken.

Voraussetzung: Stoßgebet von 4 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -1 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 5 KP

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 10 Kampfrunden

WUNDER DER HESINDE

Hesindes Magischer Spiegel

Beschreibung und Wirkungsweise: Da Hesinde die Göttin der Magie ist, kann sie auch ohne weiteres magische Angriffe zurückwerfen – wenn sie will. Gelingt das Wunder des Geweihten, kann er einen magischen Reflektor im Umkreis von 5 Metern um sich aufbauen, der jeden Zauberspruch auf den Urheber zurückwirft. Die Wirkung des Spruches trifft dann den Urheber.

Voraussetzung: Gebet von 10 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: +5 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 8 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

Hesindes Alchimie

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder kann der Geweihte der Hesinde eines der sechs Urelemente – Feuer, Wasser, Schnee, Humus, Erz, Luft – in ein anderes verwandeln. Die Menge bzw. Ausdehnung des umzuwandelnden Elements darf maximal 500 Kubikmeter betragen.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Der Meister bestimmt, in welches neue Element sich das alte verwandelt

Kosten: 7 KP

Reichweite: beliebig

Dauer: 1 Spielrunde

Hesindes schützende Hand

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder können Flüche abgewendet oder gebrochen werden. Un-

ter Flüchen sind hier alle Zauber zu verstehen, die im negativen Sinn auf den Gegner einwirken, also die Formeln der Magier 9, 10, 14, 23, 24 – die Druidenzauber 1–6.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: 20 Meter

Dauer: augenblicklich

WUNDER DES FIRUN

Firuns Hagelschlag

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder wird ein Hagelschlag ausgelöst, der auf ein Gebiet von 1 Quadratkilometer niedergeht und in diesem Bereich alle Lebewesen dazu zwingt, Schutz zu suchen. Wem das nicht gelingt, der muß alle 5 Kampfrunden mit W20 würfeln, ob ihn große Hagelkörner treffen und Verletzungen verursachen. Bei einer 19 oder 20 ist das der Fall. Die Hagelkörner verursachen 2–7 (1W+1) TREFFERPUNKTE, von denen der Wert des RÜSTUNGSSCHUTZES abgezogen wird. Schilde absorbieren im Hagelschlag 3 TREFFERPUNKTE.

Voraussetzungen: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Der Hagelschlag bleibt aus, aber der Geweihte wird von einem einzelnen apfelgroßen Hagelkorn getroffen (2W6 TP)

Kosten: 7 KP

Reichweite: Hagelschlag 1 × 1 km, sonst beliebig

Dauer: Hagelschlag dauert 2 Minuten

Firuns Eiswand

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn Firun seinen Geweihten erhört, kann letzterer durch dieses Wunder einen Eiswall von maximal 50 Meter Länge, 5 Meter Höhe und 2 Meter Dicke schaffen. Das schließt auch Wasser ein, das in einem Volumen bis zu 500 Kubikmetern in Eis verwandelt werden kann.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: -2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 8 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 2 Spielrunden

Wunderbares Jagdglück

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder beschert einem Held oder einer Gruppe von Helden außerordentliches Jagdglück. Auch wenn es die Umgebung normalerweise nicht zulassen würde, erscheinen plötzlich jagdbare

Tiere in großer Zahl. Es kann sich dabei je nach der Gegend, in der das Wunder geschieht, um Hasen, Rotwild, Fische usw. handeln.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 2 Spielrunden
Dauer

Mirakelprobe: -5 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: 1 km im Umkreis

Dauer: 12 Spielrunden

WUNDER DER TSA

Tsas Wunderheilung

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Wunder, das die Erweiterung des allgemeinen Wunders **Heilende Hand** darstellt. Wird der Geweihte Tsas erhört, ist er in der Lage, jeden Verwundeten, Kranken oder Vergifteten zu heilen.

Voraussetzung: Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: Berührung

Dauer: permanent

Tsas wundersame Erneuerung

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder können zerbrochene und zerstörte Gegenstände wieder erneuert werden. Dies gilt für kleinere Gebrauchsgegenstände des täglichen Lebens ebenso wie für Waffen, Rüstungen oder Brücken und Gebäude.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: (a) -2 gegen die Stufe des Geweihten (max. mannsgröße Dinge)

(b) gegen die Stufe des Geweihten (übermannsgröße Dinge)

Scheitern des Wunders: Gegenstand verschwindet ganz

Kosten: (a) maximal mannsgröße Dinge: W6 KP

(b) übermannsgröße Dinge: 2W6 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: permanent

Tsas Lebenshauch

Beschreibung und Wirkungsweise: ein machtvolles Wunder, mit dem Lebewesen wiedererweckt werden können, die nicht länger als einen Tag tot sind.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 4 Spielrunden Dauer

Mirakelprobe: +8 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 15 KP

Reichweite: Der Tote muß berührt werden

Dauer: permanent

WUNDER DES PHEX

Die Talente des Phex

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Wunder, durch das die speziellen Talente des Händlers (schätzen, feilschen) und des Diebes (viele Talente, u. a. klettern, schleichen, Geheimfächer finden usw.) schlagartig auf 80% angehoben werden, wenn das Wunder vollbracht wird. Mißlingt es, sinken diese Talente auf ihren Grundwert ab. Insgesamt dürfen nur 4 Talente durch ein einzelnes Wunder angehoben werden; der Dieb muß sich vorher für diese entscheiden. Ein Geweihter des Phex, der dieses Wunder wirkt, kann es auf sich selbst oder auf andere anwenden.

Voraussetzung: 1 Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Talente, die angehoben werden sollten, sinken auf ihre Grundwerte ab

Kosten: 1W6 + 3 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 1 Minute

Omnilingua

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder versetzt den Geweihten oder eine von ihm ausgewählte Person in die Lage, für einen begrenzten Zeitraum jede Sprache zu verstehen, zu sprechen und zu lesen. Er kann sich daraufhin mit allen sprechenden Bewohnern Aventuriens verständigen (Menschen, Monster, diverse Tiere) und auch alle Geheimschriften und Codes entschlüsseln.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe: -1 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Der Geweihte oder die von ihm gewählte Person versteht 2 SR lang niemanden mehr

Kosten: 1W6 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 2 Spielrunden

Phexens Elsterflug

Beschreibung und Wirkungsweise: ein Wunder, mit dem der Geweihte auf unerklärliche Weise Gegenstände, die nicht größer sein dürfen als ein ausgewachsener Mensch, in seinen Besitz bringen kann. Es spielt dabei keine Rolle, ob er diese Gegenstände sehen kann oder nicht, solange er nur sie und ihren Standort kennt. Wenn das Wunder gelingt, verschwindet der Gegenstand, auf den sich der Geweihte konzentriert hat, von seinem ursprünglichen Platz und taucht im selben Augenblick vor den Füßen des Geweihten auf. Wände und Mauern bilden kein Hindernis.

Voraussetzung: Stoßgebet von 8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: +3 gegen Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 1W6+2

Reichweite: 1 km

Dauer: augenblicklich

Teil IV

Bewegungssystem und Ausdauer

In der Welt des **Schwarzen Auges** ist grundsätzlich zwischen zwei Bewegungsarten zu unterscheiden:

Taktische Bewegung

Strategische Bewegung

Erstere spielt in größerem Maßstab eine Rolle, in Verliesen, in Gebäuden, in Dörfern und Städten, aber auch bei Verfolgungsjagden, kurz überall dort, wo Bewegungen über kurze Zeitspannen (Sekunden, Kampfrunden, Spielrunden) verfolgt werden soll.

Die strategische Bewegung gilt hingegen für einen kleineren Maßstab; sie bestimmt die Geschwindigkeit im freien Gelände über größere Zeiträume (etwa 1 Tag) hinweg. Wenn man also wissen will, wie weit eine Reisegruppe, die Aventurien durchqueren will, in einer Woche kommt, zieht man die Tabellen der strategischen Bewegung zu Rate und arbeitet mit dem *Plan des Schicksals/Hexpapier*. Für eine Verfolgungsjagd im Praiostempel in Gareth kommt jedoch die taktische Bewegung mit dem *Plan des Schicksals/Kästchenpapier* in Frage.

Taktische Bewegung

Die »Taktische Bewegung« wird in Metern pro Sekunde (m/s) gemessen. Sie ist für Menschen und die wichtigsten humanoiden Lebewesen in den zwei folgenden Tabellen angegeben.

Als normale Fortbewegungsart gilt die Schrittgeschwindigkeit, die für alle humanoiden Lebewesen 0,5 m/s beträgt. Die Schrittgeschwindigkeit steht sowohl für lässiges Schlendern als auch für vorsichtiges Vorwärtsgen.

Die Tabellen zeigen die drei möglichen Geschwindigkeiten in Abhängigkeit von der Rüstungsklasse.

Tabelle 1 gilt für schnelle Humanoide wie Mensch, Elf, Troll, Goblin, Vampir und Ork.

Tabelle 2 gilt für langsamere wie Zwerg, Echsenmensch und Untote.

Erklärung: Ein Mensch muß seine *Höchstgeschwindigkeit*, die zunächst einmal von seiner Rüstung abhängt, auf Tabelle 1 bestimmen. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet (RK 0), wäre seine Höchstgeschwindigkeit 8 m/s, in normaler Kleidung (RK 1) 7 m/s, während er mit einer Ritterrüstung nur 2 m/s schafft.

Diese Höchstgeschwindigkeit kann er nur eine bestimmte Anzahl von Sekunden durchhalten. Diese Anzahl entspricht genau den **AUSDAUERPUNKTEN**, die er zur Verfügung hat. Danach muß er in *Dauerlauf* verfallen, den er zehnmal so lange durchhalten kann, worauf er in *Marschgeschwindigkeit* verfallen muß.

Normalerweise dürfte zu diesem Zeitpunkt entschieden sein, ob der Held seinen Gegner eingeholt hat bzw. ihm entfliehen konnte.

Meister, die es mit der Bewegung sehr genau nehmen, können aber noch die folgende Regelung einbeziehen:

Erst nach einer Spielrunde Marsch sind wieder höhere Geschwindigkeiten erlaubt. Mit jeder Laufanstrengung (Höchstgeschwindigkeit oder Dauerlauf) wird die Anzahl der Spielrunden, die danach für den erholenden Marsch nötig werden, verdoppelt.

Beispiel: Ein Krieger im wattierten Waffenrock (RK 2) mit Ausdauer 40 kann maximal 40 Sekunden lang 6 m pro Sekunde zurücklegen, dann verfällt er in Dauerlauf (3 m/s), den er 400 Sekunden lang durchhält.

Nach diesem Dauerlauf muß er auf Marschgeschwindigkeit (1 m/s) verlangsamen. Erst nach 300 Sekunden (1 Spielrunde) darf er wieder in Dauerlauf oder Höchstgeschwindigkeit verfallen, worauf er dann 2 Spielrunden marschieren muß usw.

Aber damit sind wir schon fast bei der strategischen Geschwindigkeit.

Das obige Beispiel mag kompliziert erscheinen, im Verlauf eines Spiels wird es jedoch nur selten zu solchen Rechnereien kommen. Entscheidend für eine taktische Situation wird meist die Höchstgeschwindigkeit sein. Sie wird man bei einer Flucht oder Verfolgung in erster Linie anwenden.

Lasten: Wenn ein Held zusätzliche Gewichte trägt, wird seine Geschwindigkeit beeinträchtigt. Das gilt in hohem Maße für sperrige oder schwere Gegenstände. Im einzelnen Fall muß hier der Meister entscheiden, der das zusätzliche Gewicht als höhere RK behandelt.

Als Faustregel gilt: 200 Unzen machen 1 RK aus.

Das Gewicht der Rüstung und – falls vorhanden – des Schildes ist in den Werten der Tabelle bereits berücksichtigt.

Eine zumindest von aventurischen Helden relativ häufig benutzte Art der Fortbewegung ist das *Kriechen*.

Die Kriechgeschwindigkeit kann sehr unterschiedlich sein. Eine Geschwindigkeit von 0,1 bis 0,25 m/s gilt als normal, sie kann aber auch höher oder niedriger liegen – je nach Gelände und äußeren Bedingungen.

Geschwindigkeitstabelle 1: Schnelle Humanoide

Rüstungs- klasse RK	Höchstgeschwindigkeit		Dauerlauf		Marschgeschwindigkeit	
	m/s		m/s		m/s	
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 Sekunden)	= Anzahl der AUSDAUERPUNKTE		= AUSDAUERPUNKTE × 10		Begrenzung siehe: Strategische Bewegung	

Geschwindigkeitstabelle 2: Langsame Humanoide

Rüstungs- klasse RK	Höchstgeschwindigkeit		Dauerlauf		Marschgeschwindigkeit	
	m/s		m/s		m/s	
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 Sekunden)	= Anzahl der AUSDAUERPUNKTE		= AUSDAUERPUNKTE × 10		Begrenzung siehe: Strategische Bewegung	

Zusätzliche Geschwindigkeitsreduzierung durch Lasten: 200 Unzen Last = + 1 RK

Anmerkung:

Das Gewicht der Rüstung und des eventuell vorhandenen Schildes ist bei den angegebenen Werten bereits berücksichtigt.

Geschwindigkeitstabelle 3: Typische Monster und Tiere

Riesenamöbe	0,25		
Klapperschlange	1		
Gruftassel	4		
Riesenaaffe	7/5 (7 in Bäumen)		
Tatzelwurm	5		
Maru	8		
Werwolf	9		
Oger	10		
Riese	10		
Krakenmolch	3/2		
Krokodil	5/1		
Delphin	7		
Fledermaus	12/0,5		
Baumdrache	15/1		
Reittier	Trab	Galopp	AUSDAUER
Esel	6	10	3 SR/1 SR
Maultier	7	11	4 SR/1 SR
Kamel	8	13	8 SR/4 SR
Reitpferd	10	14	3 SR/1 SR

Nun folgt die Tabelle mit typischen Tier- oder Monstergeschwindigkeiten und Geschwindigkeiten von Reit- und Lasttieren.

Erläuterung zu Tabelle 3: Alle Angaben sind in Metern pro Sekunde, es sei denn, etwas anderes ist angegeben. Erscheinen unter Geschwindigkeit 2 Zahlen, 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: Schritt, Trab oder Galopp (wobei das Kamel als Paßgänger der Einfachheit halber auch unter Galopp eingeordnet wird). Die Schrittgeschwindigkeit entspricht der Marschgeschwindigkeit des Menschen (2 m/s) und ist nicht extra angegeben.

Bei der AUSDAUER gilt der erste Wert für den Trab, der zweite für den Galopp.

(SR = Spielrunde)

Strategische Bewegung

Die strategische Bewegung wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln wie Pferdewagen oder Schiffen feststellen will.

Die Geschwindigkeit einer Reisegruppe ist grundsätzlich die ihres langsamsten Mitglieds. Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen können gelten:

Reisegruppe zu Fuß	30 km
Reisegruppe beritten	50 km

Geländemodifikatoren*

Offenes Gelände	100%
Wald	75%
Hügel	75%
Gebirge	50%
Sumpf	50%

* Schwieriges Gelände reduziert die Marschleistung.

Eilmärsche sind möglich. Bei einem Eilmarsch legt eine Reisegruppe oder auch eine einzelne Person die eineinhalbfache Entfernung eines normalen Tagesmarsches zurück, also:

Eilmarsch zu Fuß	45 km
Eilmarsch beritten	75 km

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

Geschwindigkeitstabelle 4: Transportmittel

Pferdefuhrwerk	30 km/Tag*
Streitwagen	70 km/Tag*
Ruderboot	20 km/Tag*
Galeere	60 km/Tag*
Segelschiff (klein)	100 km/Tag*
Segelschiff (groß)	140 km/Tag*
Langschiff	180 km/Tag*

* Reisetag: 12 Std. (Schiffe 24 Std.)

Bei Schiffen entscheidet auch der Wind über die Geschwindigkeit. Hierbei gilt:

Windstärke 0-2 =	- 20%	
3-5 =	0	
6-8 =	+ 20%	
9 =	0	und pro Spielrunde Wurf auf W 20. Bei 19 oder 20 kentert das Schiff.

Ausdauer (AU)

Die ursprünglichen 5 Eigenschaften eines Helden sind MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT und KÖRPERKRAFT. Was die Anforderungen des *Basis-Spiels* angeht, so reichen diese 5 Eigenschaften völlig aus, um einen Helden zu charakterisieren und ihm ein Persönlichkeitsprofil zu verleihen. Das vorliegende Regelbuch sieht jedoch einige Erweiterungen vor, die eine sechste Eigenschaft notwendig machen, die für die Zähigkeit, das Durchhaltevermögen, kurz, die AUSDAUER eines Helden steht. Aus diesem Grund soll ein Held von nun an auch die Eigenschaft AUSDAUER, abgekürzt AU, besitzen. Doch halt, eine neue Eigenschaft im Sinne der fünf obigen ist die AUSDAUER eigentlich nicht, denn es handelt sich bei ihr um die Summe aus zwei schon bekannten Werten: dem für KÖRPERKRAFT und der LEBENSENERGIE.

Also ist: $AU = KK + LE$

Beispiel:

Der Krieger Radulf hat eine LE von 30 und eine KÖRPERKRAFT von 11. Seine AUSDAUER beträgt 41.



Die AUSDAUER ist ein Wert für die körperliche Belastbarkeit eines Helden. Sie spielt immer dann eine Rolle, wenn es um körperliche Anstrengungen geht: im Kampf, bei der taktischen Bewegung, beim Schwimmen usw. Beim Schwimmen gibt sie etwa an, wie lange sich ein Held über Wasser halten oder welche Strecken er im Wasser zurücklegen kann; bei der taktischen Bewegung hängt die Zeit, die ein Held mit höchster Geschwindigkeit rennen oder im Dauerlauf erbringen kann, von seiner AUSDAUER ab; im Nahkampf schließlich entscheidet die AUSDAUER darüber, wieviel Attacken ein Held bei einem Ausfall hintereinander durchführen kann.

Teil V

Erweitertes Kampfsystem

Vorbemerkung

Bislang wurden alle Kämpfe im **Schwarzen Auge** auf relativ einfacher Basis durchgeführt. **ATTACKE** und **PARADE** waren die wichtigsten Kampfelemente, **Waffenwert** und **RÜSTUNGSSCHUTZ** beeinflussten den Kampfausgang. Das soll auch weiterhin so bleiben, nur bieten wir nachfolgend ein Kampfsystem an, das – auf den bisherigen Gegebenheiten aufbauend – sehr viel detailliertere und realistischere Kampfabläufe zuläßt. Durch dieses erweiterte System wird ein »visuelles« Nachempfinden der Kämpfe mittels Zinnfiguren oder Kartonfigürchen aus den *Werkzeugen des Meisters* (2. Aufl.) ermöglicht. Als Spielfeld bieten sich die gerasterten Bodenpläne (ebenfalls aus der 2. Auflage der *Werkzeuge des Meisters*), an.

Wichtig: Alle folgenden Kampfregeln sind optional, das heißt, sie können vom *Meister des Schwarzen Auges* für das Spiel zugelassen werden oder auch nicht.

Er kann sich für das Spiel mit Figuren auf einem Spielplan entscheiden, oder er kann den herkömmlichen Kampf, der hauptsächlich in der Vorstellung der Spieler und mit Papier und Bleistift durchgeführt wird, durch verschiedene oder auch alle nachfolgend angebotenen Regeln wesentlich erweitern.

Einige der folgenden neuen Kampfregeln lassen sich nur mit Spielfiguren auf einem Spielplan verwirklichen. Zu ihnen gehören alle Regeln, die mit Bewegung zu tun haben und einen gerasterten Spielplan voraussetzen. Alle anderen können auch ohne Figuren angewandt werden und erweitern lediglich das herkömmliche Kampfsystem aus dem *Basis-Spiel*. Dazu gehören unter »erweiterte Nahkampfregeln« die Unterpunkte »Ausfall« und »Flucht«, »Gute Attacke« und »Gute Parade«, »schwere und kritische Treffer« und »Attacke- und Paradedatzer«, wobei es bei letzterem Unterpunkt zwei Tabellen gibt, einmal für die Anwendung mit Spielfiguren und Spielplan, zum anderen zur Erweiterung des herkömmlichen Kampfes. Weiterhin sind alle folgende Regeln mit den herkömmlichen Kampfregeln aus dem *Basis-Spiel* kombinierbar:

Erweiterte Fernkampfregeln;

Waffenloser Kampf;

Der Kampf zu Pferd;

Kampfauswirkung: Wundfieber;

Waffen und Schilde.

Zur größeren Übersichtlichkeit sind alle Regelabschnitte, die ohne Figuren und Spielplan angewandt werden können, mit einem * versehen.

Erweiterte Nahkampfregeln

Bewegung und Kampf

Grundlagen

Die »erweiterten Nahkampfregeln« bauen auf dem taktischen Bewegungssystem auf, das in diesem Regelbuch eingeführt wird. Danach wird die Geschwindigkeit eines Helden oder jeder beliebigen anderen Spielfigur in *Metern pro Sekunde* angegeben. Der Spielplan, auf dem die Aktionen stattfinden, sollte gerastert sein, also wie Rechenpapier quadratische Kästchen aufweisen. Optimal für diesen Zweck sind die schon erwähnten »Bodenpläne«. Auch der *Plan des Schicksals* läßt sich zum Spieluntergrund für Karton- oder Zinnfiguren herrichten – allerdings sollten die Felder dort auf eine Größe von mindestens 2 × 2 cm (besser 2,5 × 2,5 cm) gebracht werden, um den Figuren genug Raum zum Manövrieren zu lassen. Ein Feld entspräche dann zum Beispiel einem Spielmaßstab von 1 × 1 Meter.

Die Position einer Figur auf dem Spielfeld

Drehung 45 Grad Drehung 90 Grad

F	F	F	F	F	S	F	S	R
S	^	S	F	↖	R	F	<	R
R	R	R	S	R	R	F	S	R

F = Frontfelder S = Seitenfelder R = Rückenfelder

^ zeigt die Spielfigur und deren Blickrichtung an

Obiges Schema zeigt ein mit einer Spielfigur besetztes Feld sowie die 8 angrenzenden Felder. Pro Feld ist jeweils nur eine Figur erlaubt, größere Figuren (Riesen, Drachen etc.)

nehmen gegebenenfalls mehrere Felder ein. Der die Figur darstellende Pfeil zeigt in die Blickrichtung der Figur.

ATTACKEN: Attacken dürfen nur in die F- und S-Felder ausgeführt werden.

PARADEN: Angriffe aus den F- und S-Feldern können pariert werden, nicht jedoch Angriffe aus den R-Feldern.

Schild: Ein Schild absorbiert TP, die durch Angriffe aus den F-Feldern und *einem* S-Feld verursacht wurden. Gegen Angriffe aus den R-Feldern nützt ein Schild nichts. Ein Rechtshänder hat Schildschutz gegen Angriffe aus dem linken S-Feld, ein Linkshänder gegen Angriffe aus dem rechten. (Die Waffe wird mit der Führhand gehalten. Die Spieler würfeln bei der Erschaffung ihrer Helden aus, ob es sich um Rechts- oder Linkshänder handelt. In Aventurien beträgt der Anteil der Linkshänder 10% der Gesamtbevölkerung: 1 oder 2 auf W20.)

Bewegung und Kampf im Spiel

In einer Kampfrunde (KR) – 2 Sekunden – ist eine der folgenden Aktionen möglich:

Bewegung

Nahkampf (1 **ATTACKE** und 1 **PARADE**)

Fernkampf

Zaubern/Wunder wirken

Die Aktionen können natürlich über einen längeren Zeitraum als 1 Kampfrunde andauern; der Meßzeitraum von 2

Sekunden ermöglicht dem Meister eine realistische Abwicklung des Geschehens, vor allem, wenn mehrere Figuren beteiligt sind.

Bewegung

Bei der Bewegung der Figuren unterscheiden wir einmal nach der *Fortbewegung* über Spielplanfelder und zum anderen nach der *Bewegung* auf einem Feld des Spielplans.

Jede Spielfigur darf horizontal, vertikal oder diagonal über den Spielplan bewegt werden. Dabei gelten die Regeln der taktischen Bewegung mit allen Modifikatoren für getragene Rüstungen und Lasten.

Jede Figur erhält Bewegungspunkte gemäß ihrer Geschwindigkeit: pro Meter/Sekunde einen Bewegungspunkt (BP).

Ein Held mit RS 2 bekäme also bei Höchstgeschwindigkeit 6 BP pro Sekunde oder 12 BP pro Kampfrunde. Wenn die Figur sich über den Spielplan bewegt, verbraucht sie Bewegungspunkte, und zwar immer dann, wenn sie ein neues Feld betritt; das heißt, wenn sie eine Begrenzungslinie (oder Ecke bei diagonaler Bewegung) überschreitet.

Bei einem Maßstab von 1 × 1 m pro Feld, den wir dringend empfehlen, kostet die horizontale oder vertikale Bewegung (über die Linie) pro Feld 1 BP, die diagonale Bewegung (über Ecken) pro Feld 1,5 BP. Reichen die Bewegungspunkte nicht aus, um ein angrenzendes Feld zu betreten, so verfallen sie.

Einschränkungen gibt es für Seitwärts- und Rückwärtsbewegung (in S- oder R-Felder), die nur mit halber Ge-

Geschwindigkeitstabelle: Schnelle Humanoide

RK	Höchstgeschwindigkeit		Dauerlauf		Marschgeschwindigkeit	
	m/s	BP/KR	m/s	BP/KR	m/s	BP/KR
0	8	16	4	8	2	4
1	7	14	4	8	2	4
2	6	12	3	6	1	2
3	5	10	3	6	1	2
4	4	8	2	4	1	2
5	3	6	2	4	1	2
6	2	4	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1	1

Geschwindigkeitstabelle: Langsame Humanoide

RK	Höchstgeschwindigkeit		Dauerlauf		Marschgeschwindigkeit	
	m/s	BP/KR	m/s	BP/KR	m/s	BP/KR
0	5	10	3	6	2	4
1	5	10	3	6	2	4
2	4	8	2	4	1	2
3	4	8	2	4	1	2
4	3	6	2	3	1	2
5	2	4	2	3	1	2
6	1	2	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1	1

schwindigkeit vorgenommen werden dürfen, falls die Figur nicht zuvor eine *Drehung* (siehe unten) in die eingeschlagene Richtung ausführt.

Wie bereits erwähnt, nennen wir Aktionen einer Figur auf einem Feld *Bewegungsaktionen*. Drei verschiedene Aktionen sind möglich:

Drehung: Eine Figur dreht sich auf ihrem Feld in eine beliebige Richtung. Unter *Drehung* verstehen wir hier eine Richtungsänderung von mindestens 45 und höchstens 180 Grad. Wird eine solche Drehung im Stand ausgeführt, so dauert sie 1 Sekunde.

Drehungen von maximal 45 Grad sind auch während der Fortbewegung möglich; sie nehmen dann keine zusätzliche Zeit in Anspruch, solange auf einem Feld nur eine solche 45-Grad-Drehung durchgeführt wird.

Positionswechsel: Grundsätzlich werden drei Positionen unterschieden: *aufrecht*; *kniend*; *liegend*. Jeder Positionswechsel dauert 1 Sekunde. Natürlich spielt die RÜSTUNGSKLASSE eine Rolle, allerdings nur bei »eiligen« Helden. Helden bis RK 3 (Lederrüstung) können sich ohne weiteres zu Boden werfen (stehend-liegend) und sich auch so wieder erheben (liegend-stehend). Dieser Positionswechsel dauert jeweils 1 Sekunde. Helden ab RK 4 müssen sich zuerst in kniende und dann in liegende Positionen begeben – Dauer 2 Sekunden.

Waffe ziehen: Für das Ziehen einer Waffe wird grundsätzlich 1 Sekunde angesetzt. Es ist aber auch möglich, während einer Bewegung eine Waffe zu ziehen; dafür wird dann keine zusätzliche Zeit benötigt. Das Ziehen einer Waffe ist einem Helden, der mit Höchstgeschwindigkeit läuft, nicht möglich.

Werden *Bewegungsaktionen* mit der normalen *Fortbewegung* kombiniert, so kann sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte reduzieren. Hier ein Beispiel:

– Ein Krieger mit Lederrüstung betritt mit Schrittgeschwindigkeit einen Raum. Er geht 1 Meter weit. Dauer: 1 Sekunde.

– Er dreht sich um 90 Grad nach links, um den ganzen Raum überblicken zu können. Dauer: 1 Sekunde.

Damit wären 2 Sekunden = 1 Kampfrunde verstrichen. Wenn mehrere Helden an der Aktion beteiligt wären, sollte der Meister jetzt die Aktionen der anderen Helden abwickeln.

– Der Krieger sieht eine Goldmünze auf dem Boden liegen. Er kniet nieder, greift die Münze und steht wieder auf. Dauer: 2 Sekunden. Wieder ist eine Kampfrunde verstrichen.

– Der Krieger hört hinter einer 2 Meter entfernten Tür ein Geräusch. Er setzt sich mit Schrittgeschwindigkeit in Bewegung, biegt während seiner Bewegung zweimal um 45 Grad ab (er muß um einen Tisch herumlaufen), zieht sein Schwert und erreicht nach insgesamt 2 Sekunden (!) die Tür. Dauer: 2 Sekunden/2 BP.

– Der Krieger hört hinter der Tür ein fürchterliches Brüllen. Er dreht sich um (180 Grad), Dauer 1 Sekunde, und rast mit Höchstgeschwindigkeit los. In der noch verbleibenden Sekunde der Kampfrunde kann er 5 Meter (RK 3) zurücklegen, also 5 BP verbrauchen.

Wichtig: Nur die drei bereits erwähnten Aktionen sind Bewegungsaktionen und können mit der normalen Fortbewegung kombiniert werden.

Eine Sonderstellung nimmt der *Angriff aus der Bewegung* ein. Er wird unter *Nahkampf* behandelt.

Nahkampf

Allgemeines: Auch innerhalb der »erweiterten Nahkampfregeln« gilt in einer Kampfrunde zunächst der gleiche Ablauf der Aktionen, wie im Kapitel »Kampf« im *Buch der Regeln des Basis-Spiels* beschrieben: Der Kämpfer mit dem größeren MU-Wert hat die Initiative und darf mit seiner AT beginnen, der Verteidiger pariert. Dann kann der Verteidiger angreifen, und der Angreifer pariert. Auch hier hat also jeder Kämpfer einmal pro KR die Möglichkeit zu AT und PA.

Die »erweiterten Nahkampfregeln« führen jedoch eine ganze Reihe neuer Punkte ein, die den Nahkampf sehr viel detaillierter und spannender gestalten, ohne ihn unübersichtlich zu machen. Diese Regeln können alle im Spiel mit Figuren angewandt werden, einige eignen sich aber auch sehr gut für das herkömmliche Spiel ohne Figuren, etwa »Ausfall« oder »Flucht«.

Der Angriff aus der Bewegung: Durch diese Aktion werden die beiden Einzelaktionen »Bewegung« und »Nahkampf« miteinander verbunden. Durch diesen Angriff kann – wenn er glückt – beim Gegner mehr Schaden hervorgerufen werden, als die benutzte Waffe normalerweise verursachen würde.

Ausführung: Der Angreifer muß auf den Gegner zustürmen (mit seiner höchsten Geschwindigkeit) und eine *ATTACKE* durchführen. Dieser Angriff wird mit AT-2/PA-2 durchgeführt und ergibt einen TP-Bonus von W/2, wenn er erfolgreich ist. (*ATTACKE*-Wert des Angreifers und *PARADE*-Wert des Verteidigers sinken um 2 Punkte, die *TREFFERPUNKTE* erhöhen sich um den Bonus.)

Der Angriff aus der Bewegung kann für den Angreifer aber auch Nachteile mit sich bringen:

– Wenn seine AT mißlingt, hat der Verteidiger einen *Gelegenheitsangriff* frei.

– Egal, wie die AT ausfällt, beim nächsten Angriff des Verteidigers muß der Angreifer mit PA-2 eine AT+2 abzuwehren versuchen.

* **Der Ausfall:** Plastischer und lebendiger als mit der »Ausfall«-Regel läßt sich das Schwertgeklirr eines Fechtkampfes kaum in Würfelwürfe umsetzen. Darum sollten Sie – auch wenn Sie sonst nur nach den Basis-Kampfregeln fechten, diese Regeln aufmerksam prüfen. Für die *Ausfall*-Regel verlassen wir die gewohnte Symmetrie der Kampf-



regeln: Die Kampfteilnehmer führen ihre Attacken und Paraden nicht mehr abwechselnd, Schlag um Schlag, aus. Ein Kämpfer, der einen *Ausfall* unternimmt, teilt nämlich eine Serie von Hieben und Stichen aus, er treibt seinen Gegner förmlich vor sich her.

Der Ablauf:

Der *mutigere* zweier Kontrahenten kündigt an, daß er einen *Ausfall* unternimmt. (Zwei Kämpfer mit gleichem *MUT*-Wert würfeln vor Beginn des Kampfes mit dem W6 aus, wer für die Dauer der anschließenden Auseinandersetzung der *mutigere* ist.) Der Kämpfer kann gleich bei seiner ersten oder jeder beliebigen folgenden *ATTACKE* einen *Ausfall* *unternehmen*. Bei einem *Ausfall* schlägt der Angreifer mehrere *ATTACKEN* hintereinander – und der Verteidiger darf diese *ATTACKEN* *nur* parieren und seinerseits *nicht* attackieren. Die dem Verteidiger während des *Ausfalls* entstehenden *SCHADENSPUNKTE* werden normal ausgewürfelt und von seiner *LE* abgezogen.

Gelingt die erste *ATTACKE* des *Ausfalls*, wird der Gegner *zurückgetrieben*.

Die Serie der *ATTACKEN* in einem *Ausfall* wird von der *AUSDAUER* des Angreifers begrenzt. Der *AU*-Wert des Kämpfers wird durch 10 geteilt: Ergebnis = Höchstzahl der *ATTACKEN* in einer Serie. Beispiel: Ein Held mit *AU*:43 kann vier *ATTACKEN* hintereinander schlagen, ein Held mit *AU*:58 bringt es auf 5. (Das Ergebnis wird immer abgerundet.)

Die *Attackenserie* endet ebenfalls, wenn dem Angreifer ein *Attacke-Wurf* mißlingt.

Der Verteidiger kann die Serie nur stoppen, wenn ihm eine *Gute PARADE* gelingt.

Ist die *Attackenserie* des Angreifers beendet, kann der bisherige Verteidiger nun ebenfalls einen *Ausfall* unternehmen. Innerhalb eines Kampfes kann es zu so vielen *Ausfällen* kommen, wie der mutigere Kämpfer wünscht.

In der Spielpraxis hat sich gezeigt, daß die *Ausfall*-Regel besonders gut für höherstufige Kämpfer – denen häufig *AT*- und *PA*-Würfe gelingen – geeignet ist. Wenn die Würfelserien (*AT-PA-AT-PA-AT* ...) sehr zügig durchgeführt werden, ist die Simulation eines Fechtkämpfers fast perfekt. Ein Kampf mit einem Tier oder einem nicht-menschenähnlichen Monster läßt sich durch die *Ausfall*-Regel schlecht darstellen, bei solchen Kämpfen sollte man auf sie verzichten.

Der *Ausfall* in Stichworten:

Der Kämpfer mit höherem *MU*-Wert kündigt einen *Ausfall* an. Der Kämpfer mit niedrigerem *MU*-Wert hat nur dann ein Recht auf einen *Ausfall*, wenn sein Gegner zuvor einen *Ausfall* vorgetragen hat.

Der *Ausfall* ist beendet, wenn

- a) eine *ATTACKE* des Angreifers mißlingt,
- b) der Angreifer alle ihm zustehenden *ATTACKEN* ausgeführt hat (Höchstzahl = *AU*:10),
- c) dem Verteidiger eine *Gute PARADE** gelingt.

* Eine *Gute PARADE* ist ein *Parade-Wurf*, der 5 Punkte unter dem *PA*-Wert des Kämpfers liegt. Nähere Erläuterungen zur *Guten PARADE* siehe S. 51.

Auch bei einem *Ausfall* fallen übrigens 2 *AT* und 2 *PA* in eine *KR*. Nur sind es hier 2 *AT* des Angreifers und 2 *PA* des Verteidigers, da ja die Rolle des Angreifers nicht in die des Gegners wechselt.

Zurücktreiben: Eine Spielfigur, die in einer Kampfunde 4 *SP* oder mehr erleidet, wird automatisch in ein *R*-Feld (das der Gegner bestimmen darf) zurückgetrieben.

Darüber hinaus wird eine Spielfigur bei einem *Ausfall* des Gegners nach dessen erster gelungener *ATTACKE* zurückgetrieben. Pro gelungener *AT* des Gegners wird die verteidigende Spielfigur ein Feld zurückgetrieben, wobei der Gegner immer das Feld bestimmen darf (nur *R*-Felder erlaubt).

Wenn der Verteidiger zurückgetrieben wird, hat der Angreifer die Möglichkeit, auf das freigewordene Feld nachzuziehen. Bei einem *Ausfall* muß er dies sogar, wenn er seine *AT*-Serie nicht selbst unterbrechen will. Dieses Nachrücken zählt genau wie das Zurücktreiben nicht als eigentliche Bewegung; es ist in den Nahkampf integriert.

Sollten alle Rückzugsfelder versperrt oder blockiert sein (Wände, Mauern, unverrückbare Gegenstände, sperrige Möbelstücke o. ä.), kann die Spielfigur nicht zurückgetrieben werden. Statt dessen muß sie sich mit *PA*-2 verteidigen, da sie weniger Raum zum Parieren hat. Der Angreifer bekommt darüber hinaus einen Bonus von +2 auf seine *AT*.

Andere Spielfiguren, die ein Rückzugsfeld besetzt halten, können von diesem verdrängt werden, wenn sie damit einverstanden sind. Es kann durchaus vorkommen, daß eine zurückgetriebene Spielfigur eine zweite verdrängt usw., bis eine regelrechte Verdrängungskette entsteht.

*** Ausweichen und Flucht:** Bei diesen beiden Verhaltensweisen handelt es sich um Bewegungsaktionen, die als direkte Reaktion auf das Zusammentreffen oder den Kampf mit einem Gegner zu verstehen sind.

Ausweichen: Wenn eine Spielfigur in einer beliebigen Kampfrunde mit ihrer **ATTACKE** an der Reihe ist, kann sie *ausweichen*, anstatt den Angriff auszuführen. Ausgewichen wird jeweils um ein Feld nach hinten oder zur Seite (in die R- und S-Felder der ausweichenden Figur). In derselben KR ist dann für die ausweichende Figur keine Bewegung mehr möglich.

Falls der Gegner nicht nachrücken will (das freigewordene Feld besetzen will, was eine weitere Bewegung seinerseits in dieser KR unmöglich machen würde), hat er die Möglichkeit zu einem *Gelegenheitsangriff*.

Falls er nachrückt, kann er angreifen, wenn er seine AT in dieser KR noch nicht durchgeführt hat oder eine neue KR beginnt. Die ausgewichene Figur kann in jedem Fall parieren.

*** Flucht:** Eine Spielfigur kann auch flüchten, anstatt ihre AT auszuführen. Dazu bedarf es einer ganzen (180 Grad) oder halben (90 Grad) *Drehung* vom Gegner weg, bevor die Figur losrennen darf (in eigene F- oder S-Felder). Die *Drehung* nimmt eine Sekunde in Anspruch, danach kann der Flüchtende so schnell davonlaufen, wie ihm das seine taktische Bewegungsfähigkeit erlaubt.

Bei einer *Flucht* hat der Gegner in jedem Fall die Möglichkeit zu einem Gelegenheitsangriff, der nicht pariert werden kann.

Gelegenheitsangriff: Der Gelegenheitsangriff ist ein Bonusangriff, der sich aus der Aktion eines Gegners ergibt. Gelegenheitsangriffe finden immer in der **ATTACKE**-Phase des Gegners statt, nie in der eigenen.

Möglichkeiten:

– Ein Gegner betritt ein Feld der eigenen Angriffszone (F- und S-Felder), bleibt aber nicht stehen, sondern versucht, noch ein oder mehrere Felder weiterzuziehen. Be-

vor er dies darf, muß er einen Gelegenheitsangriff über sich ergehen lassen.

Kampfmodifikation: AT+2/PA-2.

– Ein Gegner führt in der eigenen Angriffszone die Aktionen *Zaubern*, *Wunder wirken*, *Positionswechsel*, *Laden* oder *Zielen* aus.

Kampfmodifikation: AT unverändert/PA nicht möglich.

– Ein Gegner führt in der eigenen Angriffszone die Aktion *Drehung* aus oder wendet sich zur *Flucht* und ermöglicht dadurch einen Angriff von hinten.

Kampfmodifikation: AT normal/PA nicht möglich.

– Ein Gegner führt in der eigenen Angriffszone die Aktion *Ausweichen* aus.

Kampfmodifikation: AT/PA normal.

– Gelegenheitsangriff als Patzer-Ergebnis.

Fernkampf

Die Regeln für den Fernkampf werden in dem Kapitel »Erweitertes Fernkampfsystem« ausführlich erklärt. Pro Kampfrunde können maximal 2 von 4 zum Fernkampf gehörende Aktionen ausgeführt werden. Im einzelnen handelt es sich dabei um:

1. Waffe ziehen
2. Waffe laden (nur bei Schußwaffen)
3. Zielen
4. Schießen (Schußwaffe) oder werfen (Wurfwaffe)

Nur die Aktion »Waffe ziehen« kann innerhalb einer KR mit der Aktion *Bewegung* kombiniert werden. Die Geschwindigkeit bzw. Zugweite wird in diesem Fall halbiert.

Zaubern/Wunder wirken

In einer Kampfrunde, in der ein Zauberkundiger zaubert oder ein Geweihter der Götter ein Wunder verwirklichen will, kann der Betreffende keine zusätzlichen anderen Aktionen ausführen.

Nähere Einzelheiten bezüglich der Aktionen *Zaubern* und *Wunder wirken*, besonders was Voraussetzungen, Beschränkungen, Zeitdauer etc. anbelangt, stehen im Kapitel »Magie« unter den einzeln aufgelisteten Zauberformeln und Wundern.

* Gute **ATTACKE** und Gute **PARADE**

Im *Abenteuer-Basis-Spiel* ist der Kampf von **ATTACKEN** und **PARADEN** definiert. Jeder Kämpfende hat die Möglichkeit, pro Kampfrunde je einmal zu attackieren und zu parieren. Wird der AT- bzw. PA-Wert auf dem 20seitigen Würfel erreicht oder ein niedrigeres Ergebnis erzielt, ist die Aktion gelungen. Bei diesem System gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder der Angreifer trifft (AT erfolgreich, PA des Verteidigers nicht), oder er trifft nicht.

Um nun die Kämpfe etwas farbiger zu gestalten, werden die Nahkampffregeln an dieser Stelle um die »Gute **ATTACKE**« und die »Gute **PARADE**« erweitert.

Diese Regelung lockert die Kämpfe wesentlich auf, kürzt sie aber auch unter Umständen ab und bringt mehr Realismus ins Spiel.

Wenn sie angewandt wird, entfällt der »meisterliche Schlag« aus dem *Basis-Spiel*.

Gute ATTACKE. Naturgemäß sind erfahrene Kämpfer eher als Anfänger in der Lage, gefährliche Angriffe auszuführen. Die Regelung der »Guten ATTACKE« (im folgenden »gAT« abgekürzt) trägt diesem Umstand Rechnung. In der folgenden Tabelle ist jedem AT-Wert der erforderliche Würfelwurf für eine »Gute ATTACKE« zugeordnet.

AT-Wert Helden	gAT-Wurf höchstens
01-06	-
07-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

Eine »Gute ATTACKE« ist geglückt, wenn beim AT-Wurf der Wert der »Guten ATTACKE« nicht übertroffen wird.

* Schwere und kritische Treffer

Wie schon zuvor erwähnt, kann eine »Gute ATTACKE« nur durch eine »Gute PARADE« abgewehrt werden.

Falls eine »Gute ATTACKE« nicht durch eine »Gute PARADE« gekontert wird, kann der angreifende Gegner einen *schweren*, möglicherweise sogar einen *kritischen Treffer* landen. Wenn dieser Fall eintritt, würfelt der Angreifer mit W20, um in der Tabelle »Gute ATTACKE/Auswirkungen« festzustellen, welchen Schaden seine »Gute ATTACKE« beim Gegner verursacht.

Bei 1-18 resultieren daraus *schwere Treffer* mit wachsendem Bonus auf den nachfolgenden Trefferwert; 19 oder 20 ergeben einen *kritischen Treffer*.

Letztere sind in den beiden Tabellen »kritische Treffer« spezifiziert.

Gute ATTACKE/Auswirkungen

W20	Auswirkung
01-05	Schwerer Treffer +1 Trefferbonus
06-10	Schwerer Treffer +2 Trefferbonus
11-13	Schwerer Treffer +3 Trefferbonus
14-16	Schwerer Treffer +4 Trefferbonus
17-18	Schwerer Treffer +5 Trefferbonus
19-20	Kritischer Treffer

Der Trefferbonus (1-5) wird zu den normal erzielten TREFPUNKTEN (TP) addiert

Beispiel:

Ein Kämpfer mit AT-Wert 11 hat bei einem AT-Wurf von 1 oder 2 eine »Gute ATTACKE« vorgetragen; einem Angreifer mit AT 6 ist eine »Gute ATTACKE« nicht möglich.

Eine »Gute ATTACKE« kann nur durch eine »Gute PARADE« abgewehrt werden, aber nicht durch eine gelungene normale Parade.

Gute PARADE: Der Wert der »Guten PARADE« (gPA) liegt 5 Punkte unter dem normalen PA-Wert. Ein Anfänger mit PA 8 muß für eine »Gute PARADE« also 1-3 bei seinem PA-Wurf auf W20 würfeln, um eine »Gute ATTACKE« abzuwehren. Erfahrene Recken mit PA 17 haben dagegen mit 1-12 eine sehr viel bessere Chance bei diesem Vorhaben.

Gute PARADE: $gPA = PA - 5$

* Kritische Treffer I

Vereinfachte Tabelle für Spiel ohne Figuren und Spielplan

W6	Auswirkung
1-5	bewußtlos (1W6 SR)
6	tot



Wer Kämpfe ganz detailliert mit Figuren und Spielplan durchführt, kann Tabelle II benutzen:

Kritische Treffer II

W20	Trefferart	TP-Bonus	Auswirkungen
1-2	Armtreffer	+1	Bei 1-3 auf W6 linker Arm, bei 4-6 rechter Arm. Getroffener Arm ist 2W6 KR unbrauchbar.
3-4	Armtreffer	+3	1-3 linker Arm, 4-6 rechter. Arm 2W6 SR unbrauchbar. Wundfieberbonus +1.
5	Armtreffer	+5	1-3 auf W6 linker Arm, 4-6 rechter. Starker Blutverlust. Verliert pro KR 2 LP, bis Blutung gestillt. Arm W6 Wochen unbrauchbar. Wundfieberbonus +2.
6-7	Beintreffer	+1	1-3 auf W6 linkes Bein, 4-6 rechtes. Geschwindigkeit halbiert (1 SR lang).
8-9	Beintreffer	+3	1-3 linkes Bein, 4-6 rechtes. Abzug von ½ auf GE, Geschwindigkeit 25% (gilt beides 1 Tag). Wundfieberbonus +1.
10	Beintreffer	+5	1-3 linkes Bein, 4-6 rechtes. Bein W6 Wochen unbrauchbar (kann nur noch kriechen). Blutverlust. Verliert pro KR 2 LP, bis Blutung gestillt. Wundfieberbonus +1
11-12	Rumpftreffer	+2	Blutverlust. Verliert pro KR 1 LP, bis Blutung gestillt. Wundfieberbonus +2.
13-14	Rumpftreffer	+4	Wundfieberbonus +3. Abzug von ½ auf AT/PA und GE. Geschwindigkeit ½ Tage halbiert.
15	Rumpftreffer	+6	2W6 SR bewußtlos. Abzug von W/2 auf KK, GE, AT/PA. Wundfieberbonus +5.
16-17	Kopftreffer	+1	2W6 KR bewußtlos.
18	Kopftreffer	+4	2W6 SR bewußtlos. Abzug von ½ auf AT/PA, KL, GE (1 Tag lang). Wundfieberbonus +1.
19	Kopftreffer	+6	2W6 Stunden bewußtlos. Abzug von W6 auf AT/PA, KL, GE. Wundfieberbonus +2.
20	Tödlicher Treffer		Sofortiger Tod.

Erklärung: Die bei einigen Treffern auftauchenden Abzüge bei Eigenschaften sind in der Regel permanent, wenn nichts anderes angegeben ist. Natürlich darf ein Held die auf diese Weise verschlechterte Eigenschaft durch Erreichen einer höheren Stufe verbessern. Schäden dieser

Art können durch Wunder, Magie oder Magische Elixiere behoben werden.

Armtreffer haben Auswirkungen, wenn z. B. ein Rechtshänder die Waffe mit der Linken führen muß: AT-2, PA-3, GE-3.

ATTACKE- und PARADEPATZER

Es versteht sich fast von selbst, daß es bei Kämpfen zu ungewollten Situationen kommt. Meistens unterlaufen Kämpfenden in der Hitze des Gefechts Mißgeschicke, die mehr oder weniger schwer wiegende Auswirkungen nach sich ziehen. Kämpfer können beispielsweise stolpern, für einen Augenblick die Orientierung verlieren oder die Waffe aus Verschen fallen lassen.

Besondere Vorkommnisse dieser Art lockern das Kampfgeschehen auf und bereichern es um eine äußerst realistische Komponente. Solche Mißgeschicke, die wir in der Welt des **Schwarzen Auges** von nun an *Patzer* nennen wollen, können sowohl bei der **ATTACKE** als auch bei der **PARADE** auftreten.

ATTACKEPATZER: Wenn ein Held bei einem Attakewurf eine 20 gewürfelt hat, muß er daraufhin eine Attackeprobe +5 ausführen; d. h. er versucht auf einem W20 höchstens seinen Attackewert zu würfeln, wobei er 5 Punkte zum Würfelergebnis addiert.

Falls ihm dies gelungen ist, konnte er aufgrund seiner hervorragenden Angriffstechnik einen »Patzer« gerade noch verhindern.

Wenn er die Attackeprobe +5 jedoch nicht geschafft hat, muß er das Mißgeschick auswürfeln und auf den Tabellen »ATTACKE-Patzer« auf der nächsten Seite die Auswirkungen nachlesen.

• **ATTACKEPATZER I**

Vereinfachte Tabelle für Spiel ohne Figuren und Spielplan

2W6	Patzerart	Auswirkung
2	Angriffswaffe zerstört	Es folgt <i>Waffenloser Kampf</i> oder <i>Flucht</i>
3-5	Sturz	Der Gegner hat 2 unparierbare Attacken frei
6-8	Stolpern	Der Gegner hat 1 unparierbare Attacke frei
9-11	Sturz	Der Gegner hat 2 unparierbare Attacken frei
12	Angriffswaffe zerstört	Es folgt <i>Waffenloser Kampf</i> oder <i>Flucht</i>

Wer das Kampfgeschehen mit Figuren und Spielplan nachvollzieht, kann die folgende Tabelle II benutzen.

ATTACKEPATZER II

W20	Patzerart	Auswirkung
1-7	Stolpern	Gegner hat Gelegenheitsangriff mit AT+2. Kein eigener Angriff in dieser KR möglich!
8-11	Sturz	Gegner hat Gelegenheitsangriff mit AT+3. Kein eigener Angriff in dieser KR möglich; liegende Position einnehmen (siehe Bewegungsregeln).
12-14	Orientierung verloren	Gegner hat Gelegenheitsangriff mit AT+2. Held ist so lange orientierungslos, bis er eine GE-Probe besteht. Pro Kampfrunde sind 2 GE-Proben möglich (in AT- und PA-Sequenz). Ein orientierungsloser Held kann keine Aktionen ausführen.
15-17	Angriffswaffe fallen gelassen	Angreifer läßt Waffe in eigenes Feld fallen. Um sie wieder aufzuheben, muß er Aktion »Aufheben« ausführen. Falls der Angreifer keinen Schild (oder eine andere Parierwaffe) hält, kann er nicht parieren. Daraus folgt: <i>Waffenloser Kampf</i>
18-19	Angriffswaffe weggeschleudert	Die Waffe des Angreifers fliegt in eines der 8 angrenzenden Felder. Um sie wieder aufzuheben, muß er dieses Feld betreten und dort die Aktion »Aufheben« ausführen. Ansonsten gelten die Auswirkungen wie bei »Angriffswaffe fallen gelassen«.
20	Angriffswaffe zerstört	Mit der Angriffswaffe kann nicht mehr attackiert oder pariert werden.

PARADEPATZER: Wenn ein Held bei seinem PA-Wurf eine 20 würfelt und ihm die darauffolgende PA-Probe +3 mißlingen sollte, ist ihm ein sogenannter PARADE-Patzer widerfahren.

Er würfelt nach den Tabellen »PARADE-Patzer« seinen Patzer aus, und der *Meister des Schwarzen Auges* sorgt dafür, daß die Folgen in der vorgeschriebenen Art und Weise berücksichtigt werden.

• **PARADEPATZER I**

Vereinfachte Tabelle für Spiel ohne Figuren und Spielplan

2W6	Patzerart	Auswirkung
2	Paradewaffe zerstört	Es folgt <i>Waffenloser Kampf</i> oder <i>Flucht</i>
3-5	Sturz	Der Gegner hat 2 unparierbare Attacken frei
6-8	Stolpern	Der Gegner hat 1 unparierbare Attacke frei
9-11	Sturz	Der Gegner hat 2 unparierbare Attacken frei
12	Paradewaffe zerstört	Es folgt <i>Waffenloser Kampf</i> oder <i>Flucht</i>

PARADEPATZER II

W20	Patzerart	Auswirkung
1-7	Stolpern	Angreifer hat Gelegenheitsangriff mit AT+2, der nicht pariert werden kann.
8-11	Sturz	Angreifer hat Gelegenheitsangriff mit AT+3, der nicht pariert werden kann. Verteidiger muß liegende Position einnehmen (siehe Bewegungsregeln).
12-14	Orientierung verloren	Angreifer hat Gelegenheitsangriff mit AT+2. Verteidiger ist so lange orientierungslos, bis er eine GE-Probe besteht. Pro Kampfrunde sind 2 GE-Proben möglich (bei AT- und PA-Sequenz!). Ein orientierungsloser Held kann keine Aktionen durchführen.
15-17	Paradewaffe fallen gelassen	Verteidiger läßt Waffe in eigenes Feld fallen. Um sie wieder aufzuheben muß er die Aktion »Aufheben« ausführen. Falls der Verteidiger keinen Schild oder eine andere Parierwaffe hält, kann er nicht parieren. Daraus folgt: <i>Waffenloser Kampf</i> .
18-19	Paradewaffe weggeschleudert	Die Waffe des Verteidigers fliegt in eines der 8 angrenzenden Felder. Um sie wieder aufzuheben, muß er dieses Feld betreten und dort die Aktion »Aufheben« ausführen. Ansonsten gelten dieselben Auswirkungen wie bei »Paradewaffe fallen gelassen«.
20	Paradewaffe zerstört	Mit der Paradewaffe kann nicht mehr pariert oder attackiert werden.

Erweiterte Fernkampffregeln

Umgang mit Fernkampfwaffen

Unter »Fernkampfwaffen« versteht man alle Waffen, die über Nahkampfdistanz hinaus eingesetzt werden können. Das sind im wesentlichen Schuß- und Wurfwaffen.

Schußwaffen: Zu den Schußwaffen zählen Bogen, Armbrust, Schleuder, Blasrohr – also Waffen, für die man Geschosse benötigt. Schußwaffen müssen »gezogen« und »geladen« sein, danach erst kann die Aktion »zielen« ausgeführt werden.

Wurfwaffen: Wurfwaffen (Dolch, Wurfbeil, Speere) müssen nur »gezogen« sein, danach kann man »zielen«.

Beim Kampf mit Fernwaffen unterscheidet man vier Aktionen:

- Eine Waffe – ziehen
- laden
- zielen
- schießen/werfen

Die Zeittabelle für den Kampf mit Fernwaffen gibt an, wie lange jede Aktion dauert.

Wenn ein Held die Aktion »zielen« ausgeführt hat, kann er sofort oder zu einem beliebigen Zeitpunkt auf ein Ziel schießen oder werfen, das sich in der eigenen Zielzone befindet. Dabei gilt es folgende Punkte zu beachten:

Zeittabelle für den Kampf mit Fernwaffen
(alle Angaben in Sekunden)

Waffe	ziehen	laden	zielen	schießen werfen
Dolch	1	–	1	1
Wurfbeil	1	–	1	1
Holzspeer	–	–	1	1
Wurfspeer	–	–	1	1
Bumerang	1	–	1	1
Schleuder	1	1	1	1
Blasrohr	1	1	1	1
Kurzbogen	2	2	1	1
Langbogen	2	2	1	1
Armbrust	2	20	1	1

* Ein Held, der sorgfältig zielt (2 Sekunden), erhöht seine Trefferchance. Er erhält einen Bonus von –1 auf die GESCHICKLICHKEITS-Probe.

- Hindernisse blockieren die Flugbahn;
- Entfernung, Zielgröße und Deckung beeinflussen die Trefferchance (siehe *Basis-Regeln*, Seite 40, 41);
- Patzer sind nicht möglich;
- ein getroffener Gegner kann zurückgetrieben werden;
- große Geschosse, beispielsweise solche, die von einem Katapult abgefeuert werden, können nicht abgewehrt werden.

Ausweichen und Abwehren von Geschossen/Wurfaffen

Eine Person, die Ziel eines Angriffs mit einer Schuß- oder Wurfaffe war, hatte bisher keine Möglichkeit, diesem Angriff auszuweichen oder ihn mit einem Schild zu parieren. Die »erweiterten Kampfregeln« sehen diese Fälle nun vor.

Ausweichen: Der Ausweich-Basiswert jeder Person ist ihre Höchstgeschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Dazu kommt eine Entfernungsmodifikation:

sehr nah (2–5 m)	0
nah (6–10 m)	2
mittel (11–20 m)	4
weit (21–40 m)	6
sehr weit (41–60 m)	8

Wenn eine Person einer Fernaffe ausweichen will, addiert sie zu ihrem Ausweich-Basiswert die Entfernungsmodifikation. Dann versucht sie, mit W20 höchstens diese modifizierte Zahl zu würfeln. Wenn ihr dies gelingt, ist sie der Wurfaffe oder dem Geschoß erfolgreich ausgewichen – wenn nicht, wurde sie getroffen und erleidet sofortigen Schaden (TP-RS).

Abwehren: Wenn ein Held einen Schild besitzt, kann er ein Geschoß oder eine Wurfaffe abzuwehren versuchen.

In der *Schildtabelle* (Seite 59) finden Sie für jeden Schild einen Abwehr-Basiswert. Wenn ein Held abwehren will, addiert er zu seinem Abwehr-Basiswert die Entfernungs- und Zielgrößenmodifikation (*Basis-Regelbuch* S. 41) der ihn bedrohenden Fernaffe entsprechend den Kampfständen.

Beispiel: Langbogen in Entfernung »weit« bedroht Holzschildträger. Dessen modifizierte Zahl beträgt 6 (Holzschild) +4 (Entfernung: »weit«, die Größe »mittel« auf Tabelle Langbogen) = 10.

Dann versucht er mit W20 höchstens diese modifizierte Zahl zu würfeln. Wenn ihm dies gelingt, hat er das Geschoß oder die Wurfaffe mit seinem Schild erfolgreich abwehren können – wenn nicht, wurde er getroffen und erleidet sofortigen Schaden (TP-RS).

Ein Held kann einem Geschoß oder einer Wurfaffe entweder auszuweichen oder sie mit seinem Schild abzuwehren versuchen, jedoch nie beides zugleich. Falls er sich im Nahkampf befindet, kann er weder das eine noch das andere. Während einer KR kann ein Held höchstens einen Angriff durch Fernaffen abwehren oder ihm ausweichen. Ein Held kann einem Fernaffenangriff nur ausweichen oder ihn abwehren, wenn er sieht, wie das Geschoß auf ihn abgefeuert (die Wurfaffe auf ihn geworfen) wird.

Waffenloser Kampf

Die ursprünglichste Form des Kampfes ist der waffenlose Kampf. Unter ihm verstehen wir alle waffenlosen Kampftechniken wie Boxen, Ringen usw. Beim waffenlosen Kampf spielen *ATTACKE* und *PARADE*, wie sie normalerweise

se beim Kämpfen angewandt werden, keine Rolle. Statt dessen kommen der *GESCHICKLICHKEIT* und der *KÖRPERKRAFT* des Kämpfers Bedeutung zu. Durch sie wird letztlich ein waffenloser Kampf entschieden.

Zweikampf ohne Waffen

Der Kämpfer mit dem größeren *MUT*-Wert beginnt die Kampfhandlungen; er ist der Angreifer. Er legt eine *GESCHICKLICHKEITS*-Probe ab. Gelingt sie, war sein Angriff erfolgreich. Sein Gegner – der Verteidiger – kann nun durch eine eigene gelungene *GE*-Probe dem Angriff ausweichen oder ihn blocken. In derselben Kampfrunde hat auch noch der Verteidiger die Möglichkeit, zum Angriff und dementsprechend der Angreifer die Möglichkeit, auszuweichen oder zu blocken. In einer Kampfrunde kann also jeder Kämpfer einmal angreifen und sich einmal gegen einen Angriff verteidigen.

Ist ein Angriff erfolgreich, kann er also nicht blockiert oder ihm ausgewichen werden, wird das Kampfergebnis durch Vergleich der *KK*-Werte der Kämpfer bestimmt. Der *RÜSTUNGSSCHUTZ* bleibt dann unberücksichtigt.

Waffenloser Kampf

KK/Angreifer minus KK/Verteidiger	SCHADENSPUNKTE
–6 und kleiner	1
von –2 bis –5	2
von –1 bis +1	3
von +2 bis +5	4
+6 und größer	5

Die *SCHADENSPUNKTE* werden direkt von der *LE* abgezogen. Pro 10 verlorene *LEBENS*PUNKTE muß ein Kämpfer einen Abzug von –2 auf seine *GE*- und *MU*-Werte hinnehmen. Außerdem kostet jede Kampfrunde 2 *Ausdauerpunkte*, und für denjenigen, der in einer Kampfrunde

Schaden erlitt, sogar 3 Ausdauerpunkte. Diese Abzüge gelten nur während des Kampfes. Danach erholen sich die Kämpfer innerhalb von 4 Spielrunden wieder bis zum ursprünglichen Stand ihrer Eigenschaften. Fällt die LE eines Kämpfers auf 5 oder darunter, ist er bewußtlos. Danach gelingt jeder Angriff gegen ihn automatisch und wird mit 5 SP berechnet. Auf diese Weise kann ein Held auch im waffenlosen Kampf getötet werden.

Beschleunigtes Kampfe: Zu einem schnelleren Ende des Kampfes kann es kommen, wenn Angriffe besonders erfolgreich vorgetragen werden. Dies geschieht bei den Würfelergebnissen 1–3 während der GE-Probe. Bei einer 3 darf der Verteidiger keine GE-Probe zur Vereitelung des Angriffs durchführen; eine 2 ruft beim Verteidiger automatisch 10 SP hervor; eine 1 macht ihn augenblicklich kampfunfähig, d. h. bewußtlos.

Kampfbeispiel: Radulf (MU 12, GE 15, KK 12, AU 42, LE 30) und Grimbald (MU 11, GE 12, KK 14, AU 44, LE 30) haben in einer Schenke Streit bekommen; eine heftige Schlägerei entbrennt:

1. **Kampfrunde:** Radulf hat den höheren Mutwert und damit den ersten Schlag. Er würfelt 12; sein Angriff hat Erfolg. Grimbald versucht auszuweichen, und mit einer gewürfelten 7 gelingt das überzeugend. Nun ist Grimbald an der Reihe. Er würfelt für seinen Angriff 17. Das ging daneben, er ist eben nicht der Geschickteste. Beide ziehen 2 von ihrer AU ab.

2. **Kampfrunde:** Radulf trifft mit 9. Grimbald würfelt nur eine 13 und muß den Schlag einstecken. Er zieht 2 Punkte von seiner LE ab (KK 12 – KK 14 = –2; entspricht 2 SP). Grimbald drischt zurück (würfelt 6) und landet tatsächlich einen Schwinger, den Radulf nicht mehr abducken kann (16 gewürfelt) und der ihn wegen Grimbalds größerer KK 4 LP kostet. Beide ziehen 3 Punkte von ihrer AU ab.

3. **Kampfrunde:** Radulf würfelt eine 3, und Grimbald werden automatisch 2 LP abgezogen. Grimbald gerät in Rage; er würfelt eine 1, und dieser Glücksschlag setzt Radulf außer Gefecht. Dennoch muß Grimbald weitere 3 Punkte von seiner AU abziehen.

Waffenloser Kampf gegen einen Bewaffneten

Waffenloser Angriff: Um einen Gegner zu treffen, ist eine gelungene GE-Probe nötig. Wenn der Verteidiger jedoch erfolgreich pariert (PA-Wert), hat er den waffenlosen Angriff nicht nur erfolgreich abgewehrt, sondern dem Angreifer auch noch TREFFERPUNKTE beigebracht, die sofort ausgewürfelt werden. Dabei kann allerdings der RÜSTUNGSSCHUTZ des Angreifers TP absorbieren.

Waffenlose Verteidigung: Ein Held, der im schild- und waffenlosen Zustand angegriffen wird, kann nie parieren – wer benutzt schon seinen Arm, um einen Schwertstreich abzuwehren?

Er ist jedoch in der Lage, sich in den *Ausweichstatus* zu begeben, auch wenn er von dessen PA-Vorteilen keinen Gebrauch machen kann.

Der Kampf zu Pferd

In der aventurischen Geschichte und Gegenwart spielt das Pferd eine wichtige Rolle, sei es als Arbeits- oder Reittier. Es nimmt daher nicht wunder, daß Pferde schon seit alters her für Gefechte ausgebildet wurden. Gute Streitrösser entschieden schon so manchen Kampf und in größerer Zahl als Kavallerie sogar schon Schlachten und Kriege.

Beim Kampf zu Pferde unterscheidet man drei Typen: den Kampf zwischen Berittenen und Fußvolk, den Kampf zwischen Berittenen untereinander und den Lanzengang – die Tjoste –, den Höhepunkt eines jeden Turniers, bei dem zwei Reiter mit Schild und eingelegter Lanze aufeinander zuspreschen und den Gegner durch einen geschickten Lanzenstoß aus dem Sattel zu heben versuchen.

Berittene gegen Fußvolk

Ein Berittener kann jederzeit versuchen, einen nichtberittenen Gegner niederzureiten, wenn letzterer keine Dekkung findet. Dazu muß dem Reiter eine Probe auf sein Talent »Reiten« gelingen. Der Ausbildungsgrad des Pferdes modifiziert die Talentprobe (unerfahren –2; erprobt

0; zuverlässig +2). Der Gegner zu Fuß kann dem Angriff »ausweichen« (Geschicklichkeitsprobe +2). Wenn ihm das nicht gelingt, muß er 1W + 1W–2 (für Sturmangriff) TP hinnehmen. Dann würfelt er noch einmal mit W20: Bei 16–20 erfolgte ein *Kritischer Treffer*. Nach einem »Niederreiten«-Angriff muß der Berittene einen neuen Anlauf nehmen (Dauer 2 KR). Bleibt er jedoch in der Nähe des »Fußgängers«, wird nach den normalen Kampfregeln weitergekämpft.

Berittene gegeneinander

AT und PA werden durch den Ausbildungsgrad der Pferde modifiziert (unerfahren –1; erprobt 0; zuverlässig +1). Wenn der Regelabschnitt »Zurücktreiben« zusätzlich benutzt wird, ergeben sich folgende Sonderregeln: Wenn ein Reiter in einer KR 5 oder mehr Punkte Schaden genommen hat, bleiben Pferd und Reiter felsenfest stehen, und der Reiter muß eine Probe seines Talents »Reiten« bestehen, um einen Sturz vom Pferd zu vermeiden. Ein stürzender Reiter erleidet W6 TP.



Lanzengang (Tjoste)

Beim Lanzengang finden beide Angriffe gleichzeitig statt; Mut hat keine Einfluß! Um mit der Lanze zu treffen, ist ein normaler AT-Wurf erforderlich, der durch den Ausbildungsgrad des Pferdes (unerfahren -1; erprobt 0; zuverlässig +1) und das Talent »Reiten« (9-11 = 0, darüber pro 2 Punkte Differenz +1, darunter pro 2 Punkte Differenz -1) modifiziert wird. Da bei der Tjoste Turnierlanzen verwendet werden und meistens Ritterrüstung und Holzschilde (größere Schilde nicht erlaubt!) schützen (RS 7), hält sich der Schaden in Grenzen (1W+2 minus RS). Allerdings wird zu den erwürfelten TP noch der Schadensbonus für Sturmangriffe (1W-2) addiert. Ein Held, der Schadenspunkte erleidet, stürzt automatisch. Ein Held, der 6 oder 7 TP erleidet, stürzt, wenn ihm keine Probe auf sein Talent »Reiten« gelingt. Ein solcher Sturz bringt ihm W6 Schadenspunkte ein. Die bei der Tjoste erlittenen Schadenspunkte sind »echt« (Prellungen, Verstauchungen etc). Sie müssen wie normale Verletzungen auskuriert werden.

Kampfauswirkung: Wundfieber

Infektion

Am Ende eines jeden Tages, an dem ein Held mindestens 5 SCHADENSPUNKTE erlitten hat, muß er eine Probe gegen Wundfieber bestehen. Ein Held wird vom Wundfieber befallen, wenn er auf einem W20 mindestens 20 würfelt. Dabei wird der Wurf folgendermaßen modifiziert:

bis zu 25% der LE verloren	+1
bis zu 50% der LE verloren	+2
bis zu 75% der LE verloren	+3

Schmutz in der Wunde (z. B. durch Monsterkrallen oder -zähne, rostige Waffen o. ä. verursacht)	+2
Held ist ein Zwerg	-2
Held ist ein Elf oder Waldelf	-4

Wichtig: Entscheidend ist der Zustand eines Helden während der Probe. Wenn er also nach einem Kampf verlorene LP auf irgendeine Weise zurückerlangt, vermindert das vielleicht seine Chance, Wundfieber zu bekommen.

Auswirkungen

Ein Held, der an Wundfieber erkrankt, fällt in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Er kann nur mit Hilfe einer Tragbahre transportiert werden, bis er entweder gesundet

oder stirbt. Am Ende des 1. Krankheitstages werden von der LE des Erkrankten 2W6 SCHADENSPUNKTE abgezogen, am 2. 2W6 -1, am dritten 2W6 -2 usw.

Heilmöglichkeiten

Ein Held kann auf drei Arten vom Wundfieber genesen:

- Erfolgreiches »Fieber und Infektionen behandeln«: Der Kranke kann nur von einer anderen Person, die dieses Talent beherrscht, geheilt werden. Pro Tag ist ein Behandlungsversuch gestattet.
- Wunderheilung/Magische Heilung: Wunderheilung ist nur durch einen »Geweiheten der Götter« zu bewerkstelligen. Die Magische Heilung geschieht durch einen Zauberspruch, etwa »Gift neutralisieren«. Beide Heilversuche können unter erschwerten

Bedingungen auch vom Kranken selbst vorgenommen werden.

- Natürliche Widerstandskraft:

Das Wundfieber kann von einem robusten Helden besiegt werden - wie viele andere Krankheiten auch. Entscheidend ist dabei die AUSAUER des Helden. Wenn sie noch 20 beträgt, darf er den täglichen SCHADENSPUNKTE-Abzug (mit 2W6) um 1 vermindern. Bei AU 25 um 2, bei 30 um 3 usw. bis zu einer AU von 50 und darüber, die die SCHADENSPUNKTE um 7 vermindert.

Waffen und Schilde

Stichwaffen	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchf.	Preis
Messer	1W	10	0/-5	5	5
Vulkanglasdolch	1W	30	0/-4	6	50
Dolch	1W+1	20	0/-4	3	20
Schwerer Dolch	1W+2	30	0/-2	3	30
Rapier	1W+3	30	0/-1	4	40
Degen	1W+3	40	0/-1	3	50

Hiebwaren (stumpf)

Knüppel	1W+1	60	-1/-3	6	5
Kampfstab	1W+1	70	0/0	4	20
Keule	1W+2	100	0/-3	4	20
Dreschflegel	1W+3	120	-1/-5	3	30
Streitkolben	1W+4	110	0/-3	3	70
Morgenstern	1W+5	150	-1/-5	2	150
Kriegshammer	1W+6	150	-3/-5	4	100

Stangenwaffen

Holzspeer (Holzspitze)	1W+2	60	-1/-4	4	15
Wurfspeer	1W+3	80	-1/-4	4	60
Dreizack	1W+3	90	-1/-2	4	75
Pike	1W+5	120	-1/-4	4	70
Hellebarde	1W+4	150	-2/-4	4	75
Turnierlanze	1W+2	150	0/-4	6	100
Kriegslanze	1W+6	180	0/-4	3	150

Geschosse

	Anzahl	Preis
Schleudersteine	20 Stück im Beutel	3
Pfeile für Blasrohr	10 Stück im Köcher	5
Pfeile für Bogen	20 Stück im Köcher	10
Bolzen für Armbrust	20 Stück in Holzbox	10

Besondere Waffen	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchf.	Preis
Netz	-	90	-2/-5	2	20
Lasso	-	80	-3/-	2	5
Peitsche	1W	70	0/-6	2	30
Bumerang	1W+2	30	0/-3	4	70

Hiebwaren (scharf)

Kurzschwert	1W+2	40	0/0	2	40
Säbel	1W+3	60	0/0	2	60
Entermesser	1W+3	70	0/-1	3	45
Schwert	1W+4	80	0/0	2	80
Bastardschwert	1W+5	140	-2/-3	2	100
Zweihänder	1W+6	160	-3/-4	3	130
Sichel	1W+2	30	-2/-4	5	20
Sense	1W+3	100	-3/-5	4	35
Wurfbeil	1W+3	60	0/-4	4	45
Kriegsbeil (Handaxt)	1W+4	120	0/-3	3	90
Barbaren-Streitaxt	2W+2	150	-4/-6	3	180

Schuß-/Wurfwaffen

	TP	Gewicht	Reichweite	Preis
Dolch	1W+1	20	10 m	20
Wurfbeil	1W+3	60	20 m	45
Holzspeer	1W+2	60	20 m	15
Wurfspeer	1W+3	80	30 m	60
Bumerang	1W+2	30	40 m	70
Schleuder	1W+2	10	30 m	20
Blasrohr	Gift	10	15 m	40
Kurzbogen	1W+3	20	40 m	45
Langbogen	1W+4	30	60 m	50
Armbrust	1W+4	200	60 m	125

Schilde

	RS	Gewicht	Abwehr-Basis-Wert	Preis
Holzschild	+1	140	6	25
Eisenbesch. Schild	+2	200	10	75

Erklärung neuer Waffen

Vulkanglasdolch

Die rituelle Waffe des Druiden. Eigentlich eher ein Kultinstrument. Nähere Beschreibung bei »Druide«.

Blasrohr

Eine lautlose Waffe, mit der im Normalfall Giftpfeile verschossen werden. Jagdinstrument einiger Stämme des Regenengebirges im Süden Aventuriens. Das Pfeilgift wirkt nur an ungedeckten Körperstellen. Ein Treffer wird wie beim Einsatz einer Schußwaffe durch eine GE-Probe ermittelt, die allerdings mit dem RS des Opfers modifiziert wird, d. h., wenn ein Krieger mit Lederrüstung das Ziel ist, muß eine GE-Probe +3 abgelegt werden. Natürlich gelten auch alle anderen Modifikationen des Fernkampfes. Blasrohrpfeile verursachen keine TP, sondern nur SP, die dem Schaden des verwendeten Giftes entsprechen.

Bumerang

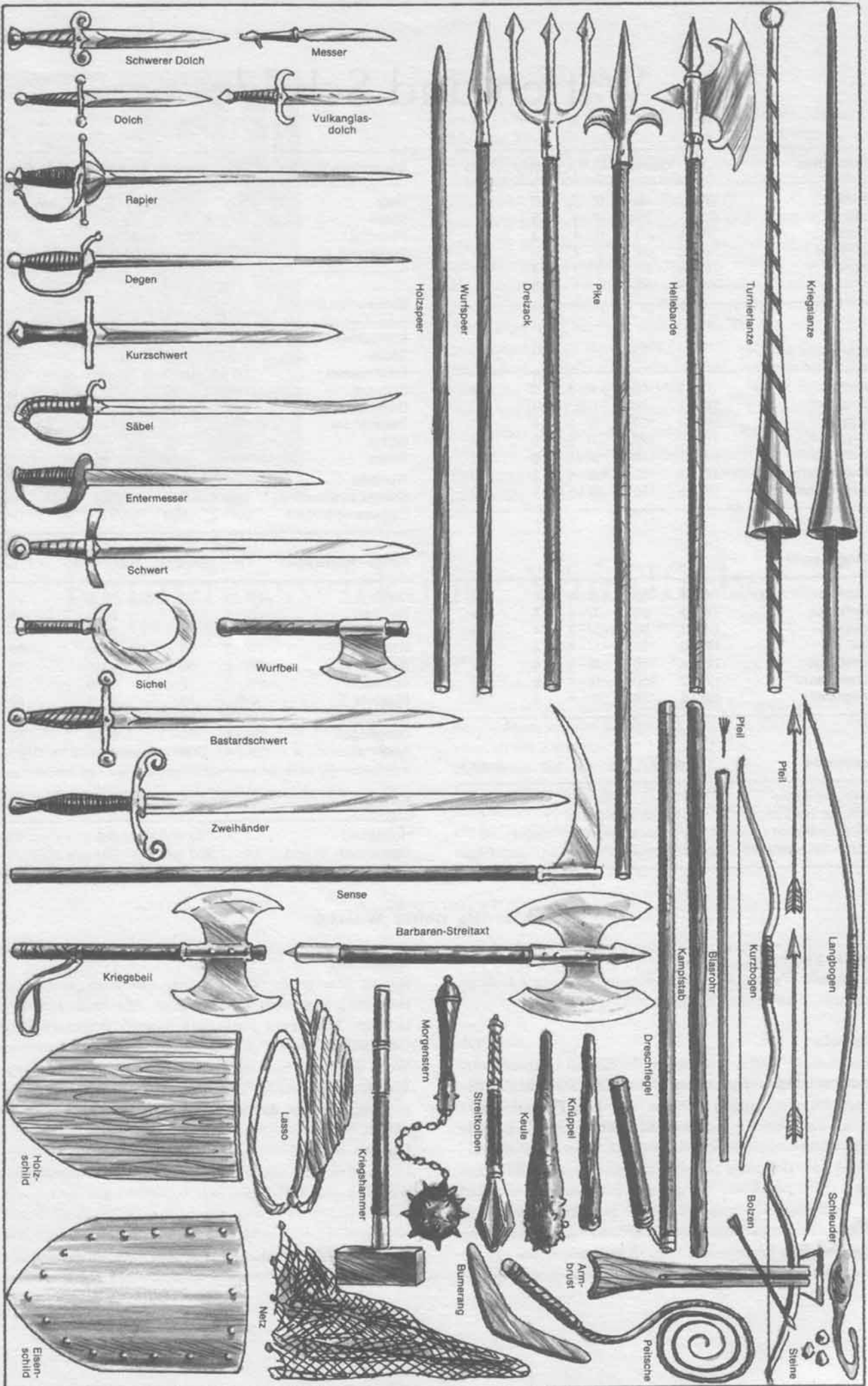
Seltene Wurfaffe. Wenn richtig geworfen, kommt der Bumerang zu seinem Werfer zurück. Maximale Reichweite 40 m. Mit einem Bumerang können Bogenwürfe um Gegenstände oder Personen herum ausgeführt werden. Wenn der Bumerang trifft, kommt er in keinem Fall zum Werfer zurück, trifft er nicht, muß eine GE-Probe -2 geschafft werden, damit der Bumerang zurückkommt.

Lasso

Länge 10 m. Um ein Wesen mit einem Lasso einzufangen, bedarf es einer GE-Probe +2.

Netz

Länge 5 m. GE-Probe +1, um den Gegner einzufangen zu können.



Teil VI

Neue magische Utensilien, Gifte, Krankheiten und Heilkräuter

Sieben neue magische Utensilien

Die Tarnkappe: Diese helmartige Kappe aus weichem Leder macht den Träger für 20 Spielrunden unsichtbar, der Träger ist allerdings im unsichtbaren Zustand nicht in der Lage, Kampffaktionen durchzuführen.

Sollte ein Träger dies dennoch versuchen, zerfällt die Tarnkappe augenblicklich zu Staub, und der Träger wird wieder sichtbar. Die Tarnkappe kann nur einmal am Tag benutzt werden. Wird sie abgenommen – z.B. um zu kämpfen –, verliert sie für den Rest des Tages ihre magische Wirkung.

Der Wunderschild: Obwohl dieser Schild völlig aus Metall besteht, ist er wunderbar leicht (10 Unzen). Seinem Aussehen nach tiefschwarz mit einigen feuerroten, kreisförmig angeordneten Symbolen, muß dieser Schild von einem sehr mächtigen Magier mit einer Zauberformel belegt worden sein, denn er absorbiert statt einen gleich 3 TP. Allerdings läßt er seinen Träger im Stich und absorbiert überhaupt keinen TP mehr, sobald diesem eine gAT gelingt. Erst im nächsten Kampf (gegen einen neuen Gegner) entfaltet der Schild wieder seine Wunderfähigkeit.

Das Wahrheitsamulett: Dieses Amulett ist in der Lage, seinem Träger zu zeigen, ob ihn ein Wesen (kein Held), mit dem er sich im Gespräch befindet, anlügt oder die Wahrheit spricht. Um dies herauszufinden, muß sich der Träger mit den Worten »Sag die Wahrheit« auf sein Amulett einstimmen. Wird er angelogen, erwärmt sich das Amulett. Doch Vorsicht, sollte er auf einen wahren Lügenbaron treffen, kann es zu echten Verbrennungen kommen.

Wichtiger Hinweis: Falls ein *Meister des Schwarzen Auges* beabsichtigt, Gifte mit in seine Abenteuer oder Kampagnen aufzunehmen, sollte er sehr vorsichtig sein, besonders was die höherstufigen, sehr gefährlichen Gifte angeht. Durch übermäßigen Einsatz von Giften kann ein Abenteuer aus dem Gleichgewicht gebracht werden. Der Meister sollte tödliche Gifte daher nur selten zulassen oder wenigstens durch entsprechende Gegenmittel (Magie, Wunder, Heilkräuter) einen Ausgleich herstellen.

Der Zaubertrank: Dieser seltene Trank wird meist in Phiolen aufbewahrt. Es handelt sich dabei um eine noch nicht analysierte Flüssigkeit aus einem sagenhaften, magischen Brunnen. Zauberkundige lieben sie mehr als Ambrosia, denn sie verschafft ihnen für kurze Zeit Astralenergie, und zwar 3W6 ASP. Allerdings können sie pro Tag nur einen Zaubertrank einnehmen, und die dadurch neu gewonnenen ASP müssen am Tag der Einnahme des Tranks (innerhalb von 24 Stunden) verbraucht werden, sonst verfallen sie.

Das Adlergewand: Das Adlergewand ist eine schwarze Robe, die reich mit Adlerfedern geschmückt ist. Zusammengehalten wird sie durch zwei sich umschließende Adlerklauen, die sich in Gürtelhöhe befinden. Wenn sich die Adlerklauen schließen, verwandelt sich der Träger der Robe augenblicklich in einen Bergadler mit all seinen Fähigkeiten. Mit diesem Gewand kann man sich einmal am Tag für 3W6 Spielrunden in einen Bergadler verwandeln.

Das Wolfsgewand: Diese aus Wolfsfellen zusammengenähte magische Robe verwandelt, wenn angelegt, den Träger einmal am Tag für 2W6 Spielrunden in einen Werwolf mit all seinen Fähigkeiten.

Das Bärenghewand: Dieses magische Gewand besteht aus einem großen Bärenfell, das über der Brust durch zwei Bärenatzen zusammengehalten wird. Wird es angelegt, verwandelt es seinen Träger einmal am Tag für 1W6 Spielrunden in einen Bären mit all seinen Fähigkeiten.

Gifte

Die Gifte sind nach Stufen geordnet – je höher die Stufe, desto gefährlicher das Gift. Die meisten der unten aufgeführten Gifte wirken auf oralem Wege oder als Injektionsgift (z. B. Pfeilgift), das in die Blutbahn geraten muß, um wirksam zu sein.

Die Ausnahmen hiervon sind Inhalationsgifte (gasförmig), die eingeatmet werden, und Kontaktgifte, die ihre schädigende Wirkung schon bei Berührung mit der bloßen Haut entfalten.



Erklärungen:

Dauer gibt ab Stufe 4 die Zeitspanne an, während der das Gift Schaden verursacht, bei Stufe 1–3, wie lange der Effekt bzw. Schaden anhält; *Beginn* gibt den Zeitpunkt an, wann das Gift nach Einnahme, Einatmen usw. zum erstenmal Schaden verursacht. Der *Preis* steht für eine Dosis.

Stufe 1

Schlafgift (alchemistisches Pulver)

Schaden: Tiefschlaf; *Dauer:* 7 SR; *Beginn:* sofort; *Preis:* 2 Dukaten; *Symptome:* siehe Schaden.

Arachnae (Höhlenspinnengift)

Schaden: –2 auf AT u. PA; *Dauer:* 1 SR; *Beginn:* 10 KR; *Preis:* 3 Dukaten; *Symptome:* leichte Lähmung.

Stufe 2

Angstgift (alchemistisches Pulver)

Schaden: Panik; *Dauer:* 7 SR; *Beginn:* sofort; *Preis:* 5 Dukaten; *Symptome:* Flucht.

Halbgift (alchemistisches Pulver)

Schaden: halbiert MU, RS, AT, PA, TP. *Dauer:* 15 KR; *Beginn:* sofort; *Preis:* 10 Dukaten; *Symptome:* siehe Schaden.

Stufe 3

Mandragora (Alraunsaft)

Schaden: 1W6 SP; *Dauer:* 1 Tag; *Beginn:* sofort; *Preis:* 12 Dukaten; *Symptome:* Erbrechen, Atemnot.

Morfugift (tierisch kristallin)

Schaden: 1W+1 SP; *Dauer:* 1 Tag; *Beginn:* sofort; *Preis:* 15 Dukaten; *Symptome:* Schüttelfrost, Fieber.

Stufe 4

Wurara (Milchsaft des Höllenkrauts, Pfeilgift)

Schaden: 1W6/Stunde; *Dauer:* 1W6 Stunden; *Beginn:* 1 SR; *Preis:* 20 Dukaten; *Symptome:* Sehstörungen, Kälteschauer.

Eitriger Krötenschemel (Pilz)

Schaden: 1W+2/Stunde; *Dauer:* 4 Stunden; *Beginn:* 1 Stunde; *Preis:* 5 Silbertaler; *Symptome:* Erbrechen, Magenschmerzen, Gesicht verfärbt sich blau.

Stufe 5

Samthauch (Pollen des Schleichenden Todes, einer seltenen Orchideenart, gasförmig)

Schaden: 2W6/Std.; *Dauer:* 1W6 Std.; *Beginn:* 1 SR; *Preis:* 50 Dukaten; *Symptome:* rauschhafte Träume, Ekstase. In kleineren Dosen ein starkes Rauschgift.

Feuerzunge (Gift des Fisches gleichen Namens, Lebensraum: Perlenmeer)

Schaden: 2W–2/Std.; *Dauer:* 5 Std.; *Beginn:* 5 SR; *Preis:* 25 Dukaten; *Symptome:* brennt sehr stark in Mund und Rachenraum, Sprachverlust.

Goldleim (gelbe Flüssigkeit der Naftanstaude, relativ seltenes Kontaktgift)

Schaden: 2W–3/Std.; *Dauer:* 2W6 Std.; *Beginn:* sofort; *Preis:* 35 Dukaten; *Symptome:* Goldleim zerfrisst jegliches organische Gewebe (außer Naftanstaude).

Stufe 6

Shurinknolle (Giftpflanze)

Schaden: 1W6/SR; *Dauer:* 6 Std.; *Beginn:* 6 SR; *Preis:* 15 Silbertaler; *Symptome:* lähmt.

Stufe 7

Drachenspeichel (alchemistische Flüssigkeit, kein wirklicher Drachenspeichel)

Schaden: 1W+3/SR; *Dauer:* 1W6 +1 SR; *Beginn:* 10 KR; *Preis:* 50 Dukaten; *Symptome:* Gleichgewichtsstörungen, Schmerzen im ganzen Körper, Schwellungen.

Tinzal (Gift der Nesselvipere)

Schaden: 1W+1/SR; *Dauer:* 2W6 SR; *Beginn:* 1 SR; *Preis:* 40 Dukaten; *Symptome:* Schwellung, Atemnot.

Stufe 8

Gonede (Gift des Gelbschwanzskorpions)

Schaden: 1W6 +5/SR; *Dauer:* 5 SR; *Beginn:* 10 KR; *Preis:* 60 Dukaten; *Symptome:* konvulsivische Zuckungen, Erbrechen, Atemnot.

Sunsura (Gift der Maraskantarantel)

Schaden: 1W+3/SR; *Dauer:* 10 SR; *Beginn:* 1 SR; *Preis:* 70 Dukaten; *Symptome:* Schwindelgefühl, Geistesverwirrung, Raserei.

Stufe 10

Schwarzer Lotos (Blütenstaub)

Schaden: 2W6/SR; *Dauer:* 2 Std.; *Beginn:* 5 KR; *Preis:* 100 Dukaten; *Symptome:* 75% Wahrscheinlichkeit, daß Person beim ersten Wahrnehmen des süßlichen Geruchs sich nicht mehr abwenden (und damit retten) kann.

Falls Person sich abwenden kann (16–20 auf W 20), 2W6 SP. *Symptome:* Geistige Verwirrung, Atemlähmung.

Stufe 12

Kukris (seltenes pflanzliches Pfeilgift)

Schaden: 1W6/KR; *Dauer:* 3 SR; *Beginn:* 10 KR; *Preis:* 90 Dukaten; *Symptome:* sehr starkes Jucken, schmerzhafte Krämpfe.

Stufe 15

Tulmadron (mineralisches Gift)

Schaden: 1W+2/KR; *Dauer:* 4 SR; *Beginn:* 20 KR; *Preis:* 100 Dukaten; *Symptome:* Halluzinationen, Schmerzen im ganzen Körper.

Stufe 20

Purpurblitz (alchemistisches Pulver, geruchs- und geschmacklos)

Schaden: 2W6/KR; *Dauer:* 8 SR; *Beginn:* 6 KR; *Preis:* 250 Dukaten; *Symptome:* Opfer sieht nur noch purpurne Nebel.

Krankheiten

1. Grad

Parasitenbefall: Flöhe

Chance: 5% pro Übernachtung in der Nähe von Tieren oder in Ställen, 10% pro Tag, wenn Gefährten von Flöhen befallen. *Folgen:* – 2 CH.

2. Grad

Parasitenbefall: Zecken

Chance: 5% bei einem Tag oder einer Übernachtung im Wald. *Folgen:* 5%-Chance, daß Zecken Krankheit verursachen.

3. Grad

Parasitenbefall: Egel

Chance: 20% bei mindestens 1 SR Aufenthalt in Sumpfbereichen/Brackwasser. *Folgen:* 1–3 SP, 5%-Chance, daß Egel Krankheit verursachen.

4. Grad

***Schlafkrankheit**

Schaden: 1W–2/Tag. *Dauer:* 2W6 Tage. Der von dieser Krankheit Befallene verfällt sofort in Tiefschlaf. Alle 24 Stunden wird gewürfelt, ob der Kranke erwacht. Die Wahrscheinlichkeit beträgt 10%. Nach dem Erwachen ist der Kranke genesen, aber geschwächt. 3 Tage nach Ende der Krankheit hat er seine LE wieder voll regeneriert.

Ansteckungswahrscheinlichkeit: 10%

5. Grad

Lutanas

Schaden: 1W/Tag. *Dauer:* 2W6 Tage. Der an Lutanas Erkrankte hat starke Beklemmungen und Asthmaanfälle. Seine für Kampf und Bewegung geltenden Werte (MU, KK, AT, PA, Geschwindigkeit) sind für die Dauer der Krankheit halbiert. Falls der Kranke nicht ruht, nimmt er pro Tag 1W+1 SP.

6. Grad

Wundfieber

Schaden: 1. Tag/2W; 2. Tag/2W–1; 3. Tag/2W–2 usw. *Dauer:* hängt von der AU ab. *Krankheitsverlauf:* Je besser die AU des Kranken, desto größer die Chance, daß er die Krankheit allein überwindet. AU bis 24: –1 auf Schadenswurf; AU 25: –2; AU 30: –3 usw.; ab AU 50: –7 (mehr als 7 dürfen nie abgezogen werden).

7. Grad

***Sumpffieber**

Schaden: 1. Tag/1W; 2. Tag/2W; 3. Tag/3W; 4. Tag/2W; 5. Tag/1W. *Dauer:* 5 Tage. *Krankheitsverlauf:* je größer die AU des Kranken, desto besser seine Chance, die Krankheit allein zu überwinden. AU 20–30: –1 auf Schadenswurf; AU 31–50: –2 auf Schadenswurf; AU 51+: –3 auf Schadenswurf.

Ansteckungswahrscheinlichkeit: 20%

8. Grad

Paralyse

Schaden: GE und KK fallen pro Tag um 3. *Dauer:* 1W+1 Tag. Der von dieser Krankheit Befallene wird nach und nach gelähmt. Fallen GE und KK auf 0, kann er sich nicht mehr aus eigener Kraft fortbewegen. Danach verläuft die »Paralyse« innerhalb einer Woche zu 50% tödlich.

9. Grad

Rascher Wahn

Schaden: 1. Tag/1W; danach 6 Tage je 2W SP. *Dauer:* 7 Tage. *Krankheitsverlauf:* Am ersten Tag der Krankheit fällt die Klugheit des Kranken auf die Hälfte, er führt hastige, hektische Bewegungen aus und wird schließlich gewalttätig (greift mit 75% Wahrscheinlichkeit einen Gefährten an). Am 2. Tag verfällt er in ein von Wahnvorstellungen unterbrochenes Koma.

10. Grad

*Zorgan-Pocken

Schaden: 1W+6/Tag. *Dauer:* je nach AU des Kranken. Eine schnell verlaufende, tödliche Krankheit, die obendrein noch sehr ansteckend ist und die Ausmaße einer Epidemie annehmen kann.

Ansteckungswahrscheinlichkeit: 25%

Achtung: Alle mit * bezeichneten Krankheiten sind ansteckend! Wer mit einem Kranken in Berührung kommt oder sich längere Zeit in unmittelbarer Nähe eines Kranken aufhält, der eine ansteckende Krankheit hat, läuft Gefahr, diese auch zu bekommen. Die *Ansteckungswahrscheinlichkeit* gibt darüber Auskunft, ob dies der Fall ist. Die Prozentzahl steht für eine einfache Berührung oder Behandlung. Verbringt man längere Zeit in unmittelbarer

Nähe einer kranken Person (z. B. Nachtruhe), verdoppelt sich die Ansteckungswahrscheinlichkeit.

Abk. W steht immer für W6.

Krankheitsüberträger:

Ratten: (Biß) 10% Wahrscheinlichkeit für Infektion. Übertragene Krankheit: Sumpffieber (40%), Lutas (40%) Zorgan-Pocken (20%).

Fledermäuse: (Biß) 10% Wahrscheinlichkeit für Infektion. Übertragene Krankheit: Schlafkrankheit (70%), Rascher Wahn (30%).

Egel: 5% Wahrscheinlichkeit für Infektion. Übertragene Krankheit: Sumpffieber (70%), Paralyse (20%), Lutas (10%).

Zecken: 5% Wahrscheinlichkeit. Übertragene Krankheit: Schlafkrankheit 40%, Paralyse 60%.

Heilkräuter

Wichtig: Die Angaben sind nach folgendem Prinzip aufgebaut: *Name der Heilpflanze – Form//Zubereitung//Fundort//Effekt//Häufigkeit//Preis bei Heilern, Alchimisten oder auf Märkten für eine Dosis.*

Häufigkeit: häufig – gelungene Talentprobe +6 SR Suche; gelegentlich – gelungene Talentprobe +2 Stunden Suche; selten – gelungene Talentprobe +2W6 Stunden Suche; sehr selten – gelungene Talentprobe +1W6 Tage Suche.

Atanax

Rinde//Gebräu//Das eiserne Schwert//senkt Fieber und bekämpft Infektionen; vermindert Schadenswurf bei Krankheiten um -2//selten//10 Dukaten.

Belmart

Blatt//unbehandelt//Wälder Nordaventuriens//neutralisiert Wirkung von Giften und Krankheiten für einen Tag (Schaden entfällt)//selten//12 Dukaten.

Donf

Stengel//unbehandelt//Sümpfe//verkürzt Sumpffieber auf 3 Tage, hebt Wirkung der Paralyse auf//selten//20 Dukaten.

Finage

Schößling//Gebräu//südliche Wälder//hebt eine Eigenschaft auf ursprünglichen Stand//gelegentlich//8 Dukaten.

Kajubo

Knospe//unbehandelt//Altoum//ermöglicht Unterwasseratmung für 3 SR//sehr selten//10 Dukaten/Knospe.

Lulanie

Blütenstaub//unbehandelt//mittelaventurische Wälder//beruhigt; halbiert Schaden, der durch Lutas und Rascher Wahn entsteht//selten//13 Dukaten.

Menchal

Kaktee//unbehandelt//Wüstengebiete//halbiert Wirkung von Giften//selten//20 Dukaten.

Olginwurz

Wurzel//Gebräu/Raschtulswall//bildet Abwehrkräfte: Gifte und Krankheiten können der Person, die Olginwurz eingenommen hat, für 1 Woche nichts anhaben//sehr selten//50 Dukaten.

Sansaro

Tang//Gebräu//Südaventurien, Meer Nähe Selem//unterbindet Ansteckungsgefahr für 1 Tag; hält Insekten, Ungeziefer, Parasiten fern//gelegentlich//5 Dukaten.

Vierblättrige Einbeere

Beere//Saft//Mittel- und Nordaventurien//stoppt Blutungen, gibt 1W LP zurück//häufig//10 Silbertaler.

Wirselskraut

Graspflanze//unbehandelt//stoppt Blutungen; gibt 10 LP zurück//gelegentlich//7 Dukaten.

Yagan

Nuß//unbehandelt//Maraskan//putscht auf//steigert AU für 1 Tag um 2W Punkte (am Tag danach AU halbiert); steigert Chance, aus Schlafkrankheit aufzuwachen, um 25%//selten//12 Dukaten.

