Archetypen

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

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

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



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

Der garetische Krieger

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Krieger aus dem Mittelreich bei Spielbeginn

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

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Krieger), Zäher Hund, Niedrige Magieresistenz (-1), Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)
Talentspiegel • Anderthalbhänder +3, Bogen +5, Dolche +6, Hiebwaffen +0, Infanteriewaffen +4, Kettenwaffen +3, Raufen +3, Ringen +6, Säbel +0, Schwerter +10, Wurfmesser +0, Zweihandschwerter und -säbel +8, Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +8, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +0, Zechen +1, Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +0, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +0, Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +5, Kriegskunst +8, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sprachen kennen [Muttersprache Garethi] +8, Sprachen kennen [Tulamidya] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0
Kampfwerte • Anderthalbhänder 9/8, Bogen 11, Dolche 12/8, Hiebwaffen 7/7, Infanteriewaffen 9/9, Kettenwaffen 10/7, Raufen 10/7, Ringen 10/10, Säbel 7/7, Schwerter 14/10, Wurfmesser 6, Zweihandschwerter und -säbel 12/10
Sonderfertigkeiten • Rüstungsgewöhnung I, Linkhand I, Schildkampf I
Ausrüstung • stabile Hose aus dickem Wollstoff, dünnes Hemd, wattierte Unterkleidung, schwere Lederstiefel, Schwert, Dolch, Schild, Kettenhemd (RS 4), Wappenrock, Waffenpflegeset, Wolldecke, Sturmlaterne, Fläschchen mit Lampenöl, Feuerstein, Stahl, Zunderkästchen, 2 Pechfackeln, Kriegerbrief, Lederrucksack, 2 Dukaten, 94 Heller

Hintergrund

Krieger darf sich nur jemand nennen, der auch einen Kriegerbrief besitzt, und diesen erwirbt man durch das erfolgreiche Absolvieren einer Kriegerakademie. Eine solche Einrichtung findet sich in vielen größeren Städten, und meistens ist es eine reiche Adelsfamilie, eine Stadt oder eine Organisation, die diese Akademie finanziert. So unterscheiden sich auch Anspruch und Ausbildung der einzelnen Schulen deutlich voneinander.
Das Studium wird in aller Regel im Alter von 12 Jahren aufgenommen und umfasst vor allem die Lehren von Strategie und Taktik, eine Ausbildung in Kampfesfertigkeiten und im Reiten, aber auch Unterricht in Etikette und wichtigen anderen Disziplinen des gesellschaftlichen Lebens, wie etwa im Lesen und Schreiben. Mit 17 Jahren wird der frisch gebackene Krieger dann in die rauhe Welt entlassen. Besonderes Augenmerk – und hier unterscheidet sich der Krieger vom Söldner – wird in fast allen Kriegerakademien auf die sogenannten ‚rondrianischen Tugenden' gelegt, auf Ehre, Stolz, Aufrichtigkeit und das selbstlose Eintreten für Schwache. Diesen Idealen fühlt sich der Krieger in herausragendem Maße verpflichtet – was seinen Gefährten oft genug Bauchschmerzen bereiten mag, denn manchmal ist ein Ziel nicht mit Kampfgeschick zu erreichen, sondern nur mit phexischer List. Bis man diese Notwendigkeit dem Krieger begreiflich gemacht hat, ist es ein langer, dornenreicher Weg. Bei allzu unehrenhaften Plänen – etwa einem Giftmord – wird er jedoch niemals mitspielen.
Der Krieger aus dem Mittelreich fühlt sich dem Kaiserhaus verpflichtet, auch wenn er selbst nicht von adligem Geblüt ist. Er steht zur göttergewollten Feudalordnung – so lange die Untergebenen nicht misshandelt oder über Gebühr gepresst werden. Sein Stand ist allgemein geachtet, und Ritter oder Barone verkehren mit Kriegern oft wie mit Gleichgestellten.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Der Krieger bevorzugt die rondrianischen Farben Rot und Weiß und achtet für gewöhnlich auf sein äußeres Erscheinungsbild. Das klassische ‚Kleidungsstück' des Kriegers aber ist das Kettenhemd. Er ist das Tragen dieser Rüstung gewohnt und findet sie kaum unbequemer als normale Kleidung.
Typische Ausrüstungsgegenstände eines Kriegers sind Fett und Lappen für die Waffenpflege, Feuerstein und Zunder, Fackeln und – falls er von Adel ist – eine Banderole mit dem Hauswappen seines Geschlechts. Meist führt er ein wertvolles Schlachtross mit sich, das er hütet wie seinen Augapfel.

Zitate des Kriegers

„Mit diesem Bratspieß wollt Ihr mein Schwert parieren?" (zu einem horasischen Degenfechter)
„Ich will weder Gold noch Silber für die Rettung Eurer Tochter, Mütterlein. Rondras Gnade ist mir Lohn genug."
„Beim Barte Kaiser Alriks – dafür wirst du bezahlen, Bursche!"
„Für Rondra!"



Name		Geschlecht	
Rasse	Mittelländer / -in	Alter	
Kultur	Garetien	Grösse	
Profession	Krieger / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Eigenschaften

Mut	12				Lebensenergie	31			
Klugheit	10				Ausdauer	31			
Intuition	11				Magieresistenz	2			
Charisma	9				Astralenergie	–			
Fingerfertigkeit	9				Abenteuerpunkte	0			
Gewandtheit	12				AP-Guthaben	0			
Konstitution	13				Stufe	1			
Körperkraft	12				Sozialstatus	8			

Vorteile

Akademische Ausbildung (Krieger),
Zäher Hund

Nachteile

Niedrige Magieresistenz (–1),
Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)

Attacke-Basiswert: 7 Parade-Basiswert: 7 Fernkampf-Basiswert: 6 Initiative-Basiswert: 9

Lebensenergie									
Ausdauer									
Initiative									
Astralenergie									
Wunden									

Sonderfertigkeiten / Manöver

Rüstungsgewöhnung 2,
Linkhand 1
Schildkampf 1

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor				
Schwert	Schwerter / –2	N	1W+4	11 / 4	0	0 / 0	12	8	1W+4	1				
Dolch	Dolch / –1	H	1W+1	12 / 5	–1	0 / –1	12	8	1W+1	3				

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse							

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Kettenhemd	4	3
Summe	4	3

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor					
Einfacher Holzschild	8	–1	–1 / +3	3					

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

MU: 12 KL: 10 IN: 11 CH: 9 FF: 9 GE: 12 KO: 13 KK: 12

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)

		AT • PA	TaW
Dolche	BE–1	12 / 8	+6
Hiebwaffen	BE–4	7 / 7	+0
Raufen	BE	10 / 7	+3
Säbel	BE–2	7 / 7	+0
Wurfmesser	BE–3	6	+0
Anderthalbhänder	*BE–2*	9 / 8	+3
Bogen	*BE–3*	11	+5
Infanteriewaffen	*BE–3*	9 / 9	+4
Kettenwaffen	*BE–3*	10 / 7	+3
Ringen	*BE*	10 / 10	+6
Schwerter	*BE–2*	14 / 10	+10
Zweihandschwerter und -säbel	*BE–2*	12 / 10	+8
		•	
		•	
		•	
		•	

Körperliche Talente (D)

		TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+1
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+2
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+0
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+2
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+0
Zechen (IN•KO•KK)	—	+1
Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	+5
Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	+8

Gesellschaftliche Talente (B)

		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+3
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+0
Etikette (KL / IN / CH)	*BE–2*	+4
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	+1

Natur-Talente (B)

		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+1
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+0
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	*BEx2*	+1

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+3
Rechnen (KL•KL•IN)	+2
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+4
Anatomie (MU / KL / FF)	+1
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+2
Heraldik (KL / KL / FF)	+5
Kriegskunst (MU / KL / CH)	+8
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+2

Sprachen & Schriften (A)

	TaW
Muttersprache: *Garethi (KL / IN / CH)*	+8
Sprachen kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+3
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+4

Handwerkliche Talente (B)

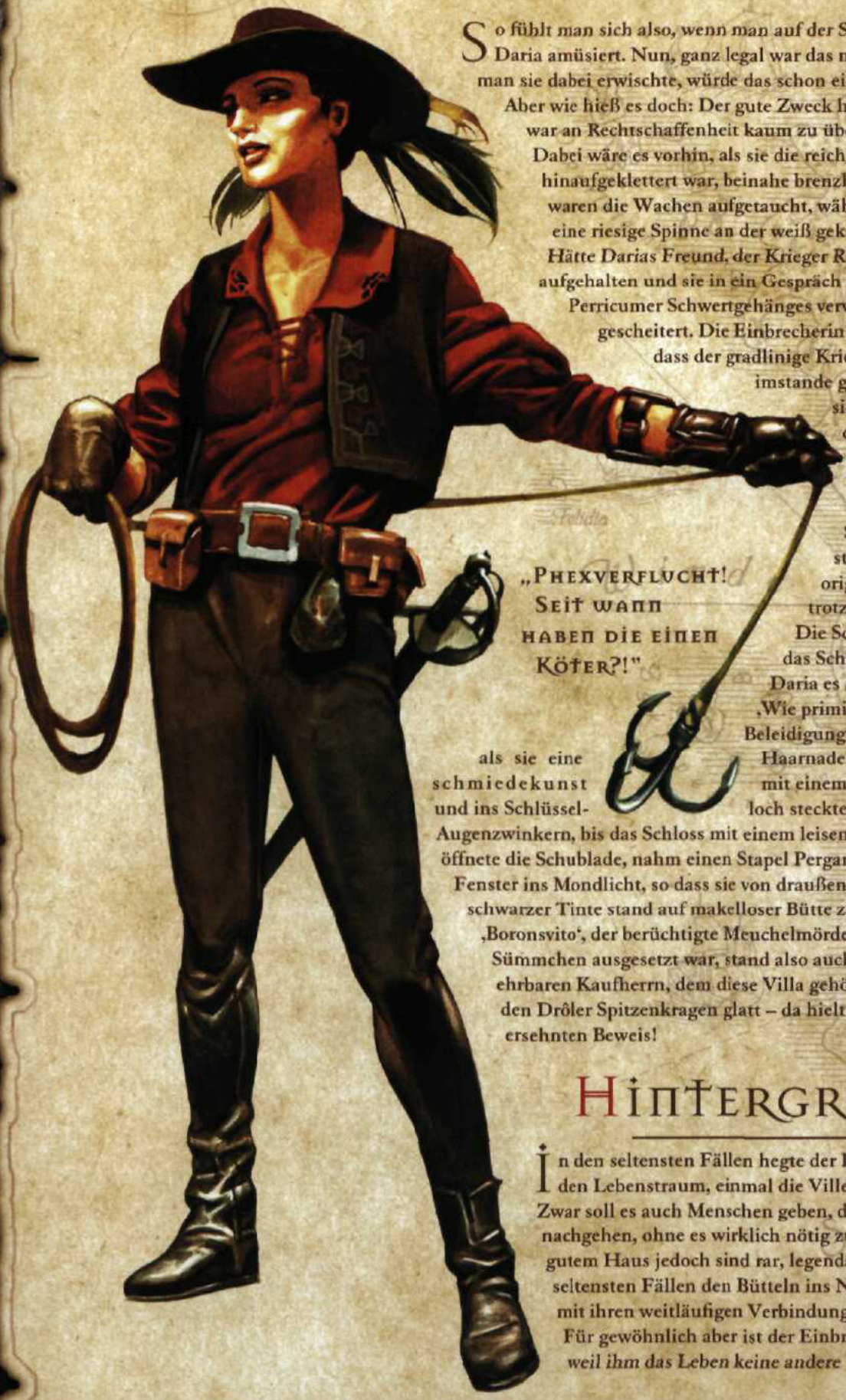
	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+6
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+0
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Ackerbau (IN / FF / KO)	+1
Heilkunde Gift (MU / KL / IN)	+1

Gaben (G)

	TaW

Notizen

Die horasische Einbrecherin



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

Dabei wäre es vorhin, als sie die reich verzierte Fassade hinaufgeklettert war, beinahe brenzlig geworden. Wie aus dem Nichts waren die Wachen aufgetaucht, während die Einbrecherin noch wie eine riesige Spinne an der weiß gekalkten Wand der Villa hing. Hätte Darias Freund, der Krieger Rondrian, die Gardisten nicht aufgehalten und sie in ein Gespräch über die Vor- und Nachteile des Perricumer Schwertgehänges verwickelt, wäre ihr Plan im Ansatz gescheitert. Die Einbrecherin seufzte. Sie hätte nie gedacht, dass der gradlinige Krieger zu einer solchen Schliche imstande gewesen wäre – aber nun würde sie Monde brauchen, um ihm das schlechte Gewissen ob dieser ‚Unehrenhaftigkeit' auszureden.

Im schwachen Schein des Mondes sah sich Daria in der Schreibstube um: Ah, dort drüben stand der Schreibtisch. ‚Kein originelles Versteck, aber wir fangen trotzdem einmal dort an', dachte sie. Die Schublade war verschlossen, und das Schloss lag im Schatten, so dass Daria es nur tastend untersuchen konnte: ‚Wie primitiv – ist ja schon fast eine Beleidigung', schoss es ihr durch den Kopf, als sie eine Haarnadel – feinste Vinsalter Goldschmiedekunst mit einem Perlenköpfchen – hervor zog und ins Schlüsselloch steckte. Es dauerte kein halbes Augenzwinkern, bis das Schloss mit einem leisen Klick aufsprang. Die Diebin öffnete die Schublade, nahm einen Stapel Pergamente heraus und kroch vor das Fenster ins Mondlicht, so dass sie von draußen nicht gesehen werden konnte. In schwarzer Tinte stand auf makelloser Bütte zu lesen: „Vito da Stronza, 200 D" ‚Boronsvito', der berüchtigte Meuchelmörder, auf dessen Kopf ein hübsches Sümmchen ausgesetzt war, stand also auch auf der Lohnliste des ach so ehrbaren Kaufherrn, dem diese Villa gehörte. Daria strich sich aufgeregt den Drôler Spitzenkragen glatt – da hielt sie ihn in den Händen, den lang ersehnten Beweis!

„Phexverflucht! Seit wann haben die einen Köter?!"

Hintergrund

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



Die Einbrecherin aus dem Horasreich bei Spielbeginn

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

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

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

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

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

Zitate der Einbrecherin

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

Name		Geschlecht	
Rasse	Mittelländer / -in	Alter	
Kultur	Horasreich	Grösse	
Profession	Einbrecher / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Eigenschaften

Mut	12				Lebensenergie	27			
Klugheit	11				Ausdauer	28			
Intuition	12				Magieresistenz	3			
Charisma	10				Astralenergie	–			
Fingerfertigkeit	14				Abenteuerpunkte	0			
Gewandtheit	13				AP-Guthaben	0			
Konstitution	11				Stufe	1			
Körperkraft	12				Sozialstatus	7			

Vorteile: Verbindungen (12), Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Neugier 8, Goldgier 5

Attacke-Basiswert: 7	Parade-Basiswert: 7	Fernkampf-Basiswert: 7	Initiative-Basiswert: 9

Lebensenergie										
Ausdauer										
Initiative										
Astralenergie										
Wunden										

Sonderfertigkeiten / Manöver

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Dolch	Dolch / –1	H	1W+1	12 / 5	–1	0 / –1	12	8	1W+1	3

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 12 KL: 11 IN: 12 CH: 10 FF: 14 GE: 13 KO: 11 KK: 12

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)

		AT • PA	TaW	
Dolche	BE–1	12 / 8	+6	
Hiebwaffen	BE–4	7 / 7	+0	
Raufen	BE	8 / 7	+1	
Säbel	BE–2	7 / 7	+0	
Wurfmesser	BE–3	13	+5	
Armbrust	*BE–5*	9	+1	
Fechtwaffen	*BE–1*	10 / 8	+4	
Infanteriewaffen	*BE–3*	8 / 7	+1	
Ringen	*BE*	7 / 8	+1	
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		

Körperliche Talente (D)

		TaW	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+7	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+5	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+5	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+1	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+2	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+5	
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+3	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+4	
Zechen (IN•KO•KK)	—	+3	
Akrobatik (MU / GE / KK)	*BEx2*	+5	
Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	+3	
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)	*BEx2*	+2	

Gesellschaftliche Talente (B)

		TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+3	
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+4	
Betören (IN / CH / CH)	*BE–2*	+1	
Etikette (KL / IN / CH)	*BE–2*	+5	
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	+6	
Sich verkleiden (MU / CH / GE)	*BEx2*	+5	

Natur-Talente (B)

		TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+1	
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+2	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+0	
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	*BEx2*	+4	

Wissenstalente (B)

	TaW	
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+1	
Rechnen (KL•KL•IN)	+4	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+2	
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+1	
Mechanik (KL / KL / FF)	+2	
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+1	
Schätzen (KL / IN / IN)	+5	

Sprachen & Schriften (A)

	TaW	
Muttersprache: *Garethi (KL / IN / CH)*	+9	
Sprachen kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+5	
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+2	

Handwerkliche Talente (B)

	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+0	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0	
Kochen (KL•IN•FF)	+0	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+2	
Schneidern (KL•FF•FF)	+0	
Ackerbau (IN / FF / KO)	+1	
Schlösser knacken (IN / FF / FF)	+10	

Gaben (G)

	TaW	

Notizen

Der garetische Forscher

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

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

Gerade wollte er einen vorsichtigen Schritt in den Gang wagen, da hielt er inne. Die Kerze in der Laterne war bis auf einen schmalen Wachsstreifen niedergebrannt, es war bestimmt klüger, sie auszuwechseln. Trautmann kramte mit fliegenden Fingern in seinem Rucksack nach einer neuen Kerze, die aber, kaum dass er sie hervorgezogen hatte, seinem Griff entglitt und über den abschüssigen Boden in den Gang hinein rollte. Mit einem Fluch auf dem Lippen sprang der Forscher ihr nach: noch drei Schritte, zwei, einer – da gab mit einem leisen Klicken die Bodenplatte nach, um nicht mehr als einen halben Fingerbreit. Doch schon hatte Trautmann die Kerze erreicht und warf sich zu Boden, während eine rasiermesserscharfe Metallscheibe über seinen Kopf hinwegsauste.

‚Sie kannten also doch schon Fallen, die mit Bodensteinen gekoppelt sind, interessant', huschte es ihm durch den Sinn; erst dann fiel ihm auf, wie knapp er dem Tode entronnen war. Doch er hatte keine Zeit, sich auf diesen düsteren Gedanken näher einzulassen – dort hinten, vom Ende des Ganges her, drang ein Blinken an sein Auge. Jede Vorsicht außer Acht lassend, stürmte er vor und hielt schließlich am Eingang zu einer Halle inne, die so groß ist, dass der Laternenschein sich in fernster Höhe im Dunkel verlor. Nun sah Trautmann ganz deutlich, was da geblinkt hatte. „Ich hab's gewusst!", murmelt er. „Ich hab's ja immer gewusst! Es gibt ihn doch, den Goldenen Drachen von Han'Shapur."



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

Hintergrund

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

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

Der Forscher aus dem Mittelreich bei Spielbeginn

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

Vor- und Nachteile • Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Neugier 6, Höhenangst 6
Talentspiegel • Armbrust +4, Dolche +1, Hiebwaffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Säbel +0, Stäbe +5, Wurfmesser +0, Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +6, Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +7, Rechtskunde +5, Sprachenkunde +3, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2, Geographie +5, Götter und Kulte +8, Heraldik +4, Magiekunde +5, Mechanik +5, Rechnen +6, Sagen/Legenden +4, Schätzen +8, Sternkunde +2, Sprachen kennen [Garethi] +12, Sprachen kennen [Bosparano] +9, Sprachen kennen [Tulamidya] +9, Sprachen kennen [Ur-Tulamdiya] +6, Sprachen kennen [Isdira] +2, Sprachen kennen [Mohisch] +4, Sprachen kennen [Rssahh] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +7, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5, Lesen/Schreiben [Nanduria] +3, Ackerbau +1, Boote fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +0, Kartographie +5, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schlösser knacken +1, Schneidern +0
Kampfwerte • Armbrust 11, Dolche 7/6, Hiebwaffen 6/6, Infanteriewaffen 6/7, Raufen 7/6, Säbel 6/6, Stäbe 9/8, Wurfmesser 7
Ausrüstung • stabile Wollhose, Leinenhemd, Lederweste, feste Schuhe, Regenmantel, Schwerer Dolch, Kampfstab, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Essbesteck, kleines Hämmerchen, Staubpinsel, Pinzette, Lupe, 22 Heller

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

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

Zitate des Forschers

„Ich hab's gewusst! Ich hab's immer gewusst!"
„Faszinierend!"
„Dieser Fluss mündet in den Mysob. So glaubt mir doch, es kann gar nicht anders sein!"



Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name		Geschlecht	
Rasse	Mittelländer / -in	Alter	
Kultur	Garetien	Grösse	
Profession	Forscher / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Eigenschaften

Mut	11		Lebensenergie	26		Vorteile	
Klugheit	14		Ausdauer	26		Gutes Gedächtnis,	
Intuition	13		Magieresistenz	3		Richtungssinn	
Charisma	12		Astralenergie	–			
Fingerfertigkeit	13		Abenteuerpunkte	0		Nachteile	
Gewandtheit	9		AP-Guthaben	0		Neugier 6	
Konstitution	11		Stufe	1		Höhenangst 6	
Körperkraft	10		Sozialstatus	7			

Attacke-Basiswert: 6 Parade-Basiswert: 6 Fernkampf-Basiswert: 7 Initiative-Basiswert: 9

Lebensenergie										
Ausdauer										
Initiative										
Astralenergie										
Wunden										

Sonderfertigkeiten / Manöver

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Kampfstab	Stäbe / –2	NS	1W+1	12 / 4	+1	0 / –1	9	8	1W+1	5
Dolch	Dolch / –1	H	1W+1	12 / 5	–1	0 / –1	7	6	1W+1	3

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 11 KL: 14 IN: 13 CH: 12 FF: 13 GE: 9 KO: 11 KK: 10

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)

		AT • PA	TaW
Dolche	BE–1	7 / 6	+1
Hiebwaffen	BE–4	6 / 6	+0
Raufen	BE	7 / 6	+1
Säbel	BE–2	6 / 6	+0
Wurfmesser	BE–3	7	+0
Armbrust	*BE–5*	*11*	*+4*
Infanteriewaffen	*BE–3*	*6 / 7*	*+1*
Stäbe	*BE–2*	*9 / 8*	*+5*
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

Körperliche Talente (D)

		TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+4
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+1
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+0
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+0
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+7
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+0
Zechen (IN•KO•KK)	—	+0
Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	*+3*

Gesellschaftliche Talente (B)

		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+2
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+6
Etikette (KL / IN / CH)	*BE–2*	*+4*
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	*+4*

Natur-Talente (B)

		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+2
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+3
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+2
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	—	+2

Wissenstalente (B)

	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+8
Rechnen (KL•KL•IN)	+6
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+4
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+7
Geographie (KL / KL / IN)	+5
Heraldik (KL / KL / FF)	+4
Magiekunde (KL / KL / IN)	+5
Mechanik (KL / KL / FF)	+5
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+3
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+5
Schätzen (KL / IN / IN)	+8
Sprachenkunde (KL / KL / IN)	+3
Sternkunde (KL / IN / IN)	+2
Tierkunde (MU / KL / IN)	+2

Sprachen & Schriften (A)

	TaW
Muttersprache: *Garethi (KL / IN / CH)*	+12
Sprachen kennen: Bosparano (KL / IN / CH)	+9
Sprachen kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+9
Sprachen kennen: Ur-Tulamidya (KL / IN / CH)	+6
Sprachen kennen: Isdira (KL / IN / CH)	+2
Sprachen kennen: Mohisch (KL / IN / CH)	+4
Sprachen kennen: Rssahh (KL / IN / CH)	+5
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+7
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	+7
Lesen / Schreiben: Zhayad (KL / KL / FF)	+5
Lesen / Schreiben: Nanduria (KL / KL / FF)	+3

Handwerkliche Talente (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+2
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+4
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Ackerbau (IN / FF / KO)	+1
Boote fahren (GE / KO / KK)	+1
Heilkunde Gift (MU / KL / IN)	+1
Kartographie (KL / KL / FF)	+5
Schlösser knacken (IN / FF / FF)	+1

Gaben (G)

	TaW

Notizen

Die Thorwalsche Piratin

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

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

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

„... und gleich sorgen horasische Ohren dafür, dass wir wieder zurück in den Bau wandern. Wenn ihr endlich die Güte hättet, still zu sein", zischte die zweite, zierlichere Frau ihren Begleitern zu.

Die drei stiegen eine Leiter hinab auf einen hölzernen Steg. Hier waren die kleinen Fischerboote angebunden, die Frenja nun mit strengem Blick begutachtete.

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

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

Die Angesprochenen sahen sie fragend an.

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



„Das wohl! Bei Swafnir!"

Hintergrund

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

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



Die thorwalsche Piratin bei Spielbeginn

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

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

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

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

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

Zitate der Piratin

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

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name		Geschlecht	
Rasse	Thorwaler / -in	Alter	
Kultur	Thorwal	Größe	
Profession	Pirat / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Eigenschaften

Mut	15				Lebensenergie	33				Vorteile	
Klugheit	8				Ausdauer	33				Balance	
Intuition	10				Magieresistenz	1					
Charisma	12				Astralenergie	–					
Fingerfertigkeit	12				Abenteuerpunkte	0				Nachteile	Aberglaube 5,
Gewandtheit	13				AP-Guthaben	0					Goldgier 5, Jähzorn 5,
Konstitution	14				Stufe	1					Niedrige Magieresistenz (MR–1)
Körperkraft	15				Sozialstatus	4					

Attacke-Basiswert: 9	Parade-Basiswert: 8	Fernkampf-Basiswert: 7	Initiative-Basiswert: 11

Lebensenergie									
Ausdauer									
Initiative									
Astralenergie									
Wunden									

Sonderfertigkeiten / Manöver

Linkhand 1

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Skraja	Hiebwaffe / –4	N	1W+3	11 / 3	0	0 / 0	14	11	1W+4	4

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Schneidzahn	Wurfbeil / –2	1W+4	0 / 5 / 10 / 15 / 30	(–1 / +1 / +1 / 0 / –1)	13	1

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 15 KL: 8 IN: 10 CH: 12 FF: 12 GE: 13 KO: 14 KK: 15

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)

		AT • PA	TaW	
Dolche	BE–1	11 / 8	+2	
Hiebwaffen	BE–4	14 / 11	+8	
Raufen	BE	13 / 11	+7	
Säbel	BE–2	11 / 8	+2	
Wurfmesser	BE–3	10	+2	
Ringen	*BE*	10 / 8	+1	
Wurfbeil	*BE–2*	13	+5	
Zweihandhiebwaffe	*BE–3*	13 / 9	+5	
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		

Körperliche Talente (D)

			TaW	
	Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+7	
	Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+5	
	Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0	
	Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+6	
	Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+0	
	Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+0	
	Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0	
	Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+3	
	Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+0	
	Zechen (IN•KO•KK)	—	+7	
	Akrobatik (MU / GE / KK)	*BEx2*	+2	
	Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	+4	

Gesellschaftliche Talente (B)

			TaW	
	Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+1	
	Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+0	
	Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	+1	

Natur-Talente (B)

			TaW	
	Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+0	
	Orientierung (KL•IN•IN)	—	+5	
	Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+0	
	Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	*BEx2*	+7	
	Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	*BE*	+6	
	Wettervorhersage (KL / IN / IN)	—	+5	

Wissenstalente (B)

		TaW	
	Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+1	
	Rechnen (KL•KL•IN)	+0	
	Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+4	
	Geographie (KL / KL / IN)	+2	
	Kriegskunst (MU / KL / CH)	+2	
	Schätzen (KL / IN / IN)	+2	
	Sternkunde (KL / KL / IN)	+1	

Sprachen & Schriften (A)

		TaW	
	Muttersprache: *Thorwalsch (KL / IN / CH)*	+6	
	Sprachen kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+4	
	Sprachen kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+4	
	Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+0	

Handwerkliche Talente (B)

		TaW	
	Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+1	
	Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+3	
	Kochen (KL•IN•FF)	+0	
	Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+2	
	Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+0	
	Schneidern (KL•FF•FF)	+0	
	Boote fahren (GE / KO / KK)	+6	
	Schlösser knacken (IN / FF / FF)	+1	
	Seefahrt (FF / GE / KK)	+6	
	Zimmermann (KL / FF / KK)	+2	

Gaben (G)

	TaW	

Notizen

Der tulamidische Gaukler

„Ich bin schon vor Kaisern und Königen aufgetreten!"



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

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

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

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

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

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

Hintergrund

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

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

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

Der tulamidische Gaukler bei Spielbeginn

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

Vor- und Nachteile • Gefahreninstinkt +3, Aberglaube 7

Talentspiegel • Dolche +3, Hiebwaffen +0, Raufen +5, Ringen +2, Säbel +6, Stäbe +1, Wurfmesser +4, Gaukeleien +8, Akrobatik +3, Athletik +3, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Reiten +1, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Stimmen imitieren +3, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zechen +1, Betören +5, Etikette +1, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Sich verkleiden +2, *Überreden +6, Fährtensuchen +0, Orientierung* +0, Wildnisleben +0, Brettspiel +1, Geographie +1, Götter und Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Tierkunde +2, Sprachen kennen [Tulamidya] +8, Sprachen kennen [Garethi] +6, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4, (Lesen/Schreiben [Tulamidya] +0,) Ackerbau +1, Falschspiel +7, Musizieren +2, Fahrzeug lenken +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +0, Kochen +1, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2

Kampfwerte • Dolche 10/7, Hiebwaffen 7/7, Raufen 10/9, Ringen 8/8, Säbel 11/9, Stäbe 8/7, Wurfmesser 12

Ausrüstung • weites, rotes Hemd mit gelbem Kragen, hellblaue Hose, Gürtel mit vielen Täschchen, drei Jonglierbälle, drei Jonglierkeulen, zwei bunte Tücher für Zaubertricks, drei Wurfmesser, Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch mit einfachem Landwein, drei Amulette, 10 Heller

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

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

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

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

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

Zitate des Gauklers

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

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

„Ich bin schon vor Kaisern und Königen aufgetreten!"



Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name		Geschlecht	
Rasse	Tulamide / -din	Alter	
Kultur	Mhanadistan	Grösse	
Profession	Gaukler / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Eigenschaften

								Vorteile	
Mut	12		Lebensenergie	27			Gefahreninstinkt	
Klugheit	10		Ausdauer	28				
Intuition	13		Magieresistenz	3				
Charisma	14		Astralenergie	–				
Fingerfertigkeit	14		Abenteuerpunkte	0			Nachteile	Aberglaube 7
Gewandtheit	13		AP-Guthaben	0				
Konstitution	11		Stufe	1				
Körperkraft	11		Sozialstatus	4				

Attacke-Basiswert: 7 Parade-Basiswert: 7 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 10

Lebensenergie									
Ausdauer									
Initiative									
Astralenergie									
Wunden									

Sonderfertigkeiten / Manöver

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Dolch	Dolch / –1	H	1W+1	12 / 5	–1	0 / –1	10	7	1W+1	3

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Wurfmesser	Wurfm. / –3	1W	2 / 4 / 6 / 8 / 15	(+1 / 0 / 0 / 0 / –1)	12	3

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 12 KL: 10 IN: 13 CH: 14 FF: 14 GE: 13 KO: 11 KK: 11

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)		AT • PA	TaW	
Dolche	BE–1	10 / 7	+3	
Hiebwaffen	BE–4	7 / 7	+0	
Raufen	BE	10 / 9	+5	
Säbel	BE–2	11 / 9	+6	
Wurfmesser	BE–3	12	+4	
Ringen	*BE*	*8 / 8*	*+2*	
Stäbe	*BE–2*	*8 / 7*	*+1*	
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		

Körperliche Talente (D)		TaW	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+5	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+5	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+0	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+0	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+1	
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+3	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+1	
Zechen (IN•KO•KK)	—	+1	
Akrobatik (MU / GE / KK)	*BEx2*	*+3*	
Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	*+3*	
Gaukeleien (MU / CH / FF)	*BEx2*	*+8*	
Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	*+1*	
Stimmen imitieren (KL / IN / CH)	*BE–4*	*+3*	
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)	*BEx2*	*+1*	

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+6	
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+6	
Betören (IN / CH / CH)	*BE–2*	*+5*	
Etikette (KL / IN / CH)	*BE–2*	*+1*	
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	*+4*	
Sich verkleiden (MU / CH / GE)	*BEx2*	*+2*	

Natur-Talente (B)		TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+0	
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+0	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+0	

Wissenstalente (B)	TaW	
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+1	
Rechnen (KL•KL•IN)	+1	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+5	
Brettspiel (KL / KL / IN)	*+1*	
Geographie (KL / KL / IN)	*+1*	
Schätzen (KL / IN / IN)	*+3*	
Tierkunde (MU / KL / IN)	*+2*	

Sprachen & Schriften (A)	TaW	
Muttersprache: *Tulamidya (KL / IN / CH)*	*+8*	
Sprachen kennen: Garethi (KL / IN / CH)	*+6*	
Sprachen kennen: Thorwalsch (KL / IN / CH)	*+4*	
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	*+0*	

Handwerkliche Talente (B)	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+3	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0	
Kochen (KL•IN•FF)	+1	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+0	
Schneidern (KL•FF•FF)	+2	
Ackerbau (IN / FF / KO)	*+1*	
Falschspiel (MU / CH / FF)	*+7*	
Musizieren (IN / CH / FF)	*+2*	
Fahrzeug lenken (IN / CH / FF)	*+3*	

Gaben (G)	TaW	
Gefahreninstinkt (KL / IN / IN)	*+3*	

Notizen

Die Auelfische Waldläuferin

Und doch ist es grausam", beharrte Rondrian.
„Grausam? Weil ich ein Kitz opfere, um uns zu retten? Ihr schießt die größten und stärksten Hirsche ohne Sinn und Zweck, nur der Trophäe wegen, und schwächt damit die ganze Art. Eure Potentaten befehlen Brand und Mord, und ihr macht dabei längst nicht vor eurem eigenen Nachwuchs halt. Du bist ein Mensch, belehre mich also nicht, was grausam ist und was nicht."
Darauf wusste der junge Menschenmann nichts zu entgegnen. Das Kitz, das eben noch stumm und starr vor Angst am Boden gelegen hatte, schrie erbärmlich auf, als Ranari ihm mit zwei raschen Schnitten die Sehnen der Hinterläufe durchtrennte.
„Und, wenn du schon von Grausamkeit redest: Wie würdest du das Blutbad nennen, das diese Bestie angerichtet hat? Ist das nicht noch viel grausamer gewesen? Drei meiner Brüder und Schwestern hat er zerfleischt: Wann, wenn nicht jetzt, soll ich versuchen, seinem Treiben ein Ende zu bereiten? Er ist sehr schlau und erfahren, kann er doch auf ein langes Leben zurückblicken. Nun ist er alt und könnte nur noch weit langsamer die Flucht ergreifen als früher. Das macht ihn böse. Hungrig wie er ist – denn für die Jagd nach gesunden Tieren ist er nicht mehr schnell genug –, wird er diesem Köder nicht widerstehen können. Das Geschrei, der Geruch nach Blut, das wird ihn anlocken."
Die Elfe ließ das Kitz los, das sofort blökend aufzustehen versuchte, um sich in Sicherheit zu bringen, doch seine Hinterbeine waren nurmehr schlaffe, nutzlose Anhängsel. Aus einer sicheren Deckung sah Ranari ungerührt zu, wie das Tier sich quälte; Rondrian, der hartgesottene Krieger, wandte sich ab.
Nur wenige Zeit später zeigte sich der Feind, den die Elfe zu stellen gehofft hatte: Ein alter Säbelzahntiger, dessen Maul schon ganz weiß war, streckte den mächtigen, mit Narben übersäten Schädel aus dem Buschwerk und betrachtete das Kitz mit gierigem Blick. Speichel troff ihm aus den Lefzen, der gewaltige, knochige Leib krümmte sich zum Sprung zusammen – ehe ihm einen Lidschlag später Ranaris Pfeil durch das Auge tief ins Hirn drang.



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

Hintergrund

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

Die auelfische Waldläuferin bei Spielbeginn

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

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

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

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

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

Sonderfertigkeiten • Scharfschütze

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

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

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



Kleidung, Waffen und Ausrüstung

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

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

Zitate der Waldläuferin

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

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

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

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name		Geschlecht	
Rasse	Elf/-e	Alter	
Kultur	Auelfen	Grösse	
Profession	Waldläufer/-in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Eigenschaften

Mut	11				Lebensenergie	22				Vorteile	Altersresistenz,
Klugheit	9				Ausdauer	30					Resistenz gegen Krankheiten,
Intuition	14				Magieresistenz	4					Dämmerungssicht, Gutaussehend,
Charisma	12				Astralenergie	31					Wohlklang, Zauberer
Fingerfertigkeit	11				Abenteuerpunkte	0				Nachteile	
Gewandtheit	13				AP-Guthaben	0					Unfähigkeit Götter und Kulte,
Konstitution	12				Stufe	1					Meeresangst 5,
Körperkraft	8				Sozialstatus	5					Neugier 5

Attacke-Basiswert: 6	Parade-Basiswert: 7	Fernkampf-Basiswert: 7	Initiative-Basiswert: 10

Lebensenergie										
Ausdauer										
Initiative										
Astralenergie										
Wunden										

Sonderfertigkeiten / Manöver

Scharfschütze

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Dolch	Dolch/–1	H	1W+1	12/5	–1	0/–1	9	7	1W+1	3

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Elfenbogen	Bogen/–2	1W+5	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	17	20

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 11 KL: 9 IN: 14 CH: 12 FF: 11 GE: 13 KO: 12 KK: 8

Talente, Sprachen, Gaben & Zauber

Kampftechniken (variabel)

		AT • PA	TaW	
Dolche	BE–1	9 / 7	+3	
Hiebwaffen	BE–4	6 / 7	+0	
Raufen	BE	6 / 7	+0	
Säbel	BE–2	6 / 7	+0	
Wurfmesser	BE–3	7	+0	
Bogen	*BE–2*	*17*	*+10*	
Ringen	*BE*	*7 / 8*	*+2*	
Speere	*BE–3*	*10 / 10*	*+7*	
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		

Körperliche Talente (D)

			TaW	
	Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+5	
	Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+8	
	Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+8	
	Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+2	
	Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+0	
	Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+8	
	Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+5	
	Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+8	
	Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+3	
	Zechen (IN•KO•KK)	—	–2	
	Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	*+4*	
	Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	*+3*	

Gesellschaftliche Talente (B)

			TaW	
	Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+0	
	Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+0	
	Betören (IN / CH / CH)	*BE–2*	*+3*	
	Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	*–2*	

Natur-Talente (B)

			TaW	
	Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+8	
	Orientierung (KL•IN•IN)	—	+5	
	Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+10	
	Fallenstellen (KL / FF / KK)	*BE–2*	*+3*	
	Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	*BEx2*	*+3*	
	Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	*BE*	*+1*	
	Wettervorhersage (KL / IN / IN)	—	+3	

Wissenstalente (B)

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

Sprachen & Schriften (A)

		TaW	
	Muttersprache: *Isdira (KL / IN / CH)*	+7	
	Sprachen kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+5	
	Lesen / Schreiben: Isdira (KL / KL / FF)	+5	

Handwerkliche Talente (B)

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

Gaben (G)

	TaW	

Zauber (variabel)

	ZfW	
Axxeleratus (KL / GE / KO)	+5	
Balsam Salabunde (KL / IN / CH)	+5	
Fulminictus (IN / GE / KO)	+5	
Wehe Walle Nebula (KL / FF / KO)	+5	
Somnigravis (KL / CH / CH) +MR	+5	
Flim Flam Funkel (KL / IN / FF)	+3	
Visibili Vanitar (KL / IN / GE) +3 pro zusätzl. Person	+3	
Adlerauge und Luchsenohr (KL / IN / FF)	+5	

Der Zwergensöldner

Niemals seit Angroschs erschaffendem Feuer war jemand aus seiner traditionsreichen Sippe zurückgewichen – niemals. Nur weil ein seltsamer Kuttenträger mit roten Augen beim feindlichen Heer gesichtet worden war, bekamen diese Menschen auf einmal Hasenfüße. Angeblich sollte das ein unbezwingbarer Dämon sein, doch Angrax fand die Furcht seiner neuen Mitstreiter lächerlich, auch wenn es vielleicht wirklich ein ungeschaffener Jenseitiger sein sollte, dem man auch mit treuem Stahl kaum beikommen konnte. Typisch Mensch, ein Drache, das wäre ein Gegner – und selbst der war besiegbar, wie es sein Urgroßvater Ungrosch und seine drei Brüder gezeigt hatten, auch wenn es zwei von ihnen das Leben gekostet hätte. Angrax war hier, um sich seinen Sold zu verdienen, er wurde schließlich nicht fürs Herumstehen bezahlt. Außerdem hatte er einen Treueeid geleistet. Und wenn der Gegner irgendwelche Magierschurken in seinen Reihen hatte – umso besser. Es hieß, sie mochten kein Eisen ... konnte er sich lebhaft vorstellen – er hätte auch ungern sein scharfes Axtblatt im Brustkorb gehabt. Mochte es auch noch Stunden dauern, bis die Angreifer in Reichweite seiner Armbrust kamen, er würde ausharren. Und nach dem ersten Schuss würde er seine Axt nehmen, hinabstürmen und den Rest erledigen.



„Dann gehe ich eben alleine."

Hintergrund

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

Der Zwergensöldner bei Spielbeginn

LeP 37 AuP 42 MR 4 MU 12 KL 10 IN 11
CH 8 FF 13 GE 12 KO 16 KK 15 SO 5

Vor- und Nachteile • Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase +3, Goldgier 5, Meeresangst 5, Unfähigkeit Schwimmen, Spinner 8, Jähzorn 6

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

Kampfwerte • Armbrust 14, Dolche 10/9, Hiebwaffen 12/8, Infanteriewaffen 11/8, Raufen 10/10, Ringen 12/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhiebwaffen 15/11

Sonderfertigkeiten • Linkhand I, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

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



Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Das wichtigste Kleidungs- und Rüstungsstück des amboss-zwergischen Söldners ist das Kettenhemd, über dem oft ein Überwurf oder zumindest eine Schärpe in den Farben der Einheit getragen wird. Andere Verzierungen an Helm und Stiefel, zumeist farbige Bänder, zeigen ebenfalls die Farbkombination oder Symbolik an, mit der man auf dem Schlachtfeld Freund und Feind unterscheidet. Als Waffe führt er üblicherweise eine Axt, selten einmal eine speziell angefertigte Infanteriewaffe. Ergänzt wird die Ausrüstung durch einen Lederranzen für Proviant, Utensilien zur Waffen- und Rüstungspflege, Feuerstein, Stahl und Zunder, Schnapsflasche, Essbesteck und eine Wolldecke.

Zitate des Zwergensöldners

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

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

„Dann gehe ich eben alleine."

Name	Geschlecht
Rasse *Zwerg / -in*	Alter
Kultur *Ambosszwerge*	Grösse
Profession *Söldner / -in*	Gewicht
Stand	Aussehen
Geschwister	

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Eigenschaften

Mut	12				Lebensenergie	37				Vorteile *Dämmerungssicht, Zäher*
Klugheit	10				Ausdauer	42				*Hund, Resistenz gegen Krankheiten,*
Intuition	11				Magieresistenz	5				*Resistenz gegen mineralische Gifte,*
Charisma	8				Astralenergie	–				*Schwer zu verzaubern, Zwergennase*
Fingerfertigkeit	13				Abenteuerpunkte	0				Nachteile
Gewandtheit	12				AP-Guthaben	0				*Goldgier 5,*
Konstitution	16				Stufe	1				*Meeresangst 5*
Körperkraft	15				Sozialstatus	5				*Unfähigkeit Schwimmen*

Attacke-Basiswert: 8	Parade-Basiswert: 8	Fernkampf-Basiswert: 8	Initiative-Basiswert: 9

Lebensenergie										
Ausdauer										
Initiative										
Astralenergie										
Wunden										

Sonderfertigkeiten / Manöver

Linkhand 1

Schildkampf 1

Rüstungsgewöhnung 2

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Felsspalter	*Z-Hiebw. / –3*	*N*	*2W+2*	*14 / 2*	*–1*	*0 / –2*	*15*	*11*	*2W+2*	2
Dolch	*Dolch / –1*	*H*	*1W+1*	*12 / 5*	*–1*	*0 / –1*	*10*	*9*	*1W+1*	3

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Leichte Armbrust	*Armbrust / –5*	*1W+6*	*10 / 15 / 25 / 40 / 60*	*(+1 / +1 / 0 / 0 / –1)*	*14*	*10*

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Kettenhemd	*4*	*3*
Lederhelm	*+1*	*+1*
Summe	5	4

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 12 KL: 10 IN: 11 CH: 8 FF: 13 GE: 12 KO: 16 KK: 15

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (variabel)		AT • PA	TaW	
Dolche	BE–1	10 / 9	+3	
Hiebwaffen	BE–4	12 / 8	+4	
Raufen	BE	10 / 10	+4	
Säbel	BE–2	8 / 8	+0	
Wurfmesser	BE–3	8	+0	
Armbrust	*BE–5*	*14*	+6	
Infanteriewaffen	*BE–3*	*11 / 8*	+3	
Ringen	*BE*	*12 / 10*	+6	
Zweihandhiebwaffe	*BE–3*	*15 / 11*	+10	
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		
		•		

Körperliche Talente (D)		TaW	
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+2	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+2	
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+2	
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	–3	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+6	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+1	
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+0	
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+0	
Zechen (IN•KO•KK)	—	+7	
Akrobatik (MU / GE / KK)	*BEx2*	–3	
Athletik (GE / KO / KK)	*BEx2*	+3	
Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	+3	

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW	
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+2	
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+0	
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	–1	

Natur-Talente (B)		TaW	
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+2	
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+2	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+2	
Fallenstellen (KL / FF / KK)	*BE–2*	+2	
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	*BEx2*	+1	
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	*BE*	+1	
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	—	–1	

Wissenstalente (B)	TaW	
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+1	
Rechnen (KL•KL•IN)	+0	
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+2	
Gesteinskunde (KL / IN / FF)	+4	
Heraldik (KL / KL / FF)	+2	
Kriegskunst (MU / KL / CH)	+7	
Mechanik (KL / KL / FF)	+5	
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+1	
Schätzen (KL / IN / IN)	+5	
Tierkunde (MU / KL / IN)	+2	

Sprachen & Schriften (A)	TaW	
Muttersprache: *Rogolan (KL / IN / CH)*	+8	
Sprache kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+6	
Sprache kennen: Oloarkh (KL / IN / CH)	+4	
Lesen / Schreiben: Zwergenrunen (KL / KL / FF)	+0	

Handwerkliche Talente (B)	TaW	
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+5	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+5	
Kochen (KL•IN•FF)	+0	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+4	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+0	
Schneidern (KL•FF•FF)	+2	
Bergbau (IN / KO / KK)	+4	
Fahrzeug lenken (IN / CH / FF)	+2	
Falschspiel (MU / CH / FF)	+2	
Feinmechanik (KL / FF / FF)	+2	
Grobschmied (FF / KK / KO)	+5	

Gaben (G)	TaW	
Zwergennase (FF / IN / IN)	+3	

Notizen

Die tulamidische Magierin



Ich dachte, du könntest mir nur auf magischem Wege helfen", sagte der Krieger Rondrian zu Mirhiban.
„Hab ich doch", erwiderte die Magierin und tätschelte den dünnen, langen Stab, mit dem sie eben dem Mann, der ihren Gefährten von hinten hatte angreifen wollen, eine mächtige Beule verpasst hatte. „Oder glaubst du, ein gewöhnlicher Stecken hätte diesen Schlag unbeschadet überstanden? Wie dem auch sei, unser Freund hier sagt so schnell nichts mehr."
Die beiden schlichen den Gang entlang – Mirhiban hatte einen SILENTIUM über sie gelegt, der rings um sie herum eine Sphäre der Stille ausbildete. Nicht einmal das Klingeln von Rondrians Kettenhemd war mehr zu hören.
Schließlich kamen sie an eine Verzweigung. Das Ende des rechten Tunnels lag im Dunklen, aus dem linken jedoch drang aus der Ferne Licht.
Dort deutete Rondrian hin, und Mirhiban nickte – innerhalb der Sphäre magischer Stille mussten sie sich mit Handzeichen verständigen.
Das Licht kam aus einer großen Halle mit einem schwarzen Altar in der Mitte, der von zwei Kuttenträgern bewacht wurde. Mirhiban zeigte auf den linken der beiden, dann auf sich selbst, und Rondrian gab zu verstehen, dass er verstanden hatte. Dann hocken sich beiden Gefährten neben den Eingang und warteten geduldig, bis die Wirkung des SILENTIUM vorüber war, denn ein Schweigezauber würde ihnen bei ihrem Plan nichts nützen.
Schließlich hörten Mirhiban den Gefährten an ihrer Seite leise atmen. Es war soweit. Sie zählte stumm an den Fingern ab – eins, zwei, drei – dann sprangen beide auf.
„Für Rondra!" Rondrian drang mit wirbelnder Klinge auf den rechten Kultisten ein.
„Fulminictus!", rief die Magierin, und der magische Schlag fegte den zweiten Gegner von den Beinen.

Hintergrund

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

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

Die tulamidische Magierin bei Spielbeginn

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

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

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

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

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

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

Das Schwarze Auge

Illustrationen
Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
Lektorat
Florian Don-Schauen
Satz & Layout
Ralf Berszuck

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

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

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

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

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Ein Magier hält mit seiner Profession nicht hinterm Berg, sondern kleidet sich so, dass man sie schon von weitem erkennt. Zu seiner Tracht gehören eine spitzer Hut oder eine gehörnte Kappe, ein langes, mit arkanen Symbolen besticktes Gewand sowie der mit Runen beschnitzte Zauberstab, das Zeichen der Magierwürde.

Der Magier vertraut lieber auf seine Zauberkräfte als auf Waffengewalt, weshalb er im Umgang mit Schwert und Schild nicht geübt ist. Wenn ein Kampf unausweichlich ist, wehrt er sich mit seinem Dolch oder dem Zauberstab – denn im Stockfechten wurde er zumeist unterwiesen. Als Rüstung trägt er höchstens einen wattierten Waffenrock.

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

Zitate der Magierin

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

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

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Name		Geschlecht	
Rasse	Tulamide / -din	Alter	
Kultur	Mhanadistan	Grösse	
Profession	Magier / -in	Gewicht	
Stand		Aussehen	
Geschwister			

Eigenschaften

Mut	12				Lebensenergie	24				Vorteile	
Klugheit	14				Ausdauer	27				Gutaussehend, Akademische	
Intuition	12				Magieresistenz	5				Ausbildung (Magierakademie),	
Charisma	14				Astralenergie	39				Zauberer, Astralmacht (+2 AsP)	
Fingerfertigkeit	11				Abenteuerpunkte	0				Nachteile	
Gewandtheit	11				AP-Guthaben	0				Unfähigkeit für handwerkliche Talente,	
Konstitution	10				Stufe	1				Vorurteile gegen Elfen 8,	
Körperkraft	8				Sozialstatus	13				Angst vor Nagetieren 6	

Attacke-Basiswert: 6	Parade-Basiswert: 6	Fernkampf-Basiswert: 6	Initiative-Basiswert: 9

Lebensenergie									
Ausdauer									
Initiative									
Astralenergie									
Wunden									

Sonderfertigkeiten / Manöver

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	DK	TP	TP/KK	Ini	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Dolch	Dolch / –1	H	1W+1	12 / 5	–1	0 / –1	7	6	1W+1	3
Magierstab	Stäbe / –2	NS	1W+1	11 / 5	0	–1 / –1	6	9	1W+1	NA

Fernkampfwaffen

Waffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE (-Ini)
Summe		

Schild / Parierwaffe

Art	Typ	Ini	WM	Bruchfaktor

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

MU: 12 KL: 14 IN: 12 CH: 14 FF: 11 GE: 11 KO: 10 KK: 8

Talente, Sprachen, Gaben & Zauber

Kampftechniken (variabel)		AT • PA	TaW
Dolche	BE–1	7 / 6	+1
Hiebwaffen	BE–4	6 / 6	+0
Raufen	BE	6 / 7	+1
Säbel	BE–2	6 / 7	+1
Wurfmesser	BE–3	6	+0
Ringen	*BE*	6 / 7	+1
Stäbe	*BE–2*	6 / 9	+3
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

Körperliche Talente (D)		TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+0
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2	+0
Singen (IN•CH•KO)	BE–3	+0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+2
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+1
Zechen (IN•KO•KK)	—	+0
Reiten (CH / GE / KK)	*BE–2*	+4

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	—	+5
Überreden (MU•IN•CH)	BE–4	+5
Betören (IN / CH / CH)	*BE–2*	+8
Etikette (KL / IN / CH)	*BE–2*	+6
Gassenwissen (KL / IN / CH)	*BE–4*	+1
Überzeugen (KL / IN / CH)	*BE–4*	+5

Natur-Talente (B)		TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE–2	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	—	+0
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE–4	+0

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

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

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

Zauber (variabel)	ZfW
Analüs Arkanastruktur (KL / KL / IN)	+4
Armatrutz (IN / GE / KO)	+3
Auris Nasus Oculus (KL / CH / FF)	+5
Axxeleratus (KL / GE / KO)	+3
Balsamsalabunde (KL / IN / CH)	+7
Bannbaladin (IN / IN / CH) +MR	+10
Foramen Foraminor (KL / KL / FF)	+3
Fulminictus (IN / GE / KO)	+5
Klarum Purum (KL / KL / CH)	+3
Odem Arcanum (KL / IN / IN)	+5
Sensibar (KL / IN / CH) +MR	+7
Somnigravis (KL / KL / CH) +MR	+3