

# Aventurische Beispielhelden

## 1.) Einführung

Das erste Erstellen eines Charakters stellt für viele Spieler eine große Hürde dar, und zwar ganz gleich, ob sie ihren Charakter per Hand oder mit Hilfe einer Software erstellen. Zu diesem Zwecke sollen an dieser Stelle nun eine Reihe verschiedener vorgefertigter Helden vorgestellt werden, die alle mit ihrem bereits fertiggestellten Charakterblatt aufwarten, so dass man es bei Bedarf nur noch ausdrucken muss und gleich losspielen kann.

### Fragen zu den Beispielhelden

Davor aber noch einige Fragen, die vielleicht auftauchen könnten und daher direkt geklärt werden sollten:

**Frage:** Die Heldenbögen sind so verwirrend. Wie finde ich mich da nur zurecht?

**Antwort:** Die Vielzahl an Werten eines typischen DSA-Heldenbogens kann in der Tat verwirren sein. Daher soll hier nun Schritt für Schritt das Wichtigste erläutert werden.

Übersichtsbogen:	Hier wird der jeweilige Held erstmal in Worten vorgestellt und seine vielleicht erstmal bedeutsamsten Vor- und Nachteile genannt. Diesen Bogen solltet ihr euch zuerst durchlesen.
Grundwertebogen:	Hier stehen Name, Rasse und Beruf des Helden. Hier findet ihr auch die Eigenschaften wie Mut, Klugheit oder Körperkraft, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, sowie seine regeltechnischen Vor- und Nachteile.
Talentbogen:	Hier findet ihr in Zahlen, in welchen Talenten ein Held gut ist und in welchen nicht. Die drei Eigenschaften, auf die geprobt wird, stehen immer rechts vom Talent. Sollte bei einem Talentwert ein Pfeil stehen, bedeutet das, dass hier unter bestimmten Bedingungen ein Bonus/Malus wirkt.
Zauberbögen/ Liturgiebogen:	Diese Bögen haben nur Magier bzw. Geweihte. Wenn ihr eine Probe auf eine der dort beschriebenen Fähigkeiten ablegen wollt, achtet besonders auf die <u>fett</u> betitelten Spalten (ZfW, RkP, LkP), da diese eure eigentlichen Probenwerte beinhalten. Vom Standard abweichende Probenregeln werden bei den einzelnen Helden im Übersichtsbogen erläutert.
Kreaturenbogen:	Hat nur der Dämonologe. Lest hierzu das Kapitel „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre gut durch. Den Dämonologen zu spielen ist nicht einfach.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die für euch wichtigsten Werte, auf die es ankommt, sind die <u>fett</u> betitelten Spalten AT, PA und TP bei den Waffen und Schilden, sowie die dicken Werte bei RS, BE und die Ausweichen-Box.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant, Geld und die Werte von Haustieren.

**Frage:** Was bedeuten die Pfeile ↑, ↓, ⇅, ↗ und ↘ bei einigen Angaben?

**Antwort:** Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert aufgrund eines bestimmten Umstands (oft ein Vor-/Nachteil, eine Sonderfertigkeit oder ein Gegenstand) höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben bzw. die Probe erleichtert/erschwert sein kann. Die Bedingungen hierfür sind meist auf dem selben Bogen vermerkt. Bei den gestrichelten Pfeilen wurde die Änderung des Wertes bereits fest verrechnet.

**Frage:** Welche Bedeutung haben die ganzen Abkürzungen?

**Antwort:** Obwohl stellenweise schon in der Hauptbroschüre beschrieben, sollen die wichtigsten Abkürzungen der Übersicht halber hier nochmal genannt werden:

- Steigerungen:  
GP = Generierungspunkte, AP = Abenteuerpunkte (Erfahrungspunkte)
- Grundwerte:  
MU = Mut, KL = Klugheit, IN = Intuition  
CH = Charisma, FF = Fingerfertigkeit, GE = Gewandtheit  
KO = Konstitution, KK = Körperkraft  
LeP = Lebenspunkte, AsP = Astralpunkte, KaP = Karmapunkte  
A oder AuP = Ausdauer[punkte], GS = Geschwindigkeit, SO = Sozialstatus
- Talente:  
TaW oder TaP = Talentwert/-punkte (TaP\* = Restpunkte)  
ZfW oder ZfP = Zauberfertigkeitwert/-punkte (ZfP\* = Restpunkte)  
LkW oder LkP = Liturgiekenntniswert/-punkte (LkP\* = Restpunkte)  
RkW oder RkP = Ritualkenntniswert/-punkte (RkP\* = Restpunkte)  
Ktrl. = Kontrollprobe[grund]wert
- Kampfsystem:  
AT = Attacke (Vermögen einen Angriff auszuführen)  
FK = Attacke bei Fernkämpfen  
PA = Parade (Vermögen einen Angriff abzuwehren)  
RS = Rüstungsschutz, BE = Behinderung (kann u. a. Proben erschweren)  
TP = Trefferpunkte (Waffenschaden, wird um Gegner-RS reduziert)  
TP(A) = Trefferpunkte auf die AuP und  $\frac{1}{2}$  LeP (wird um Gegner-RS reduziert)  
SP / SP(A) = Schadenspunkte; wie oben, nur ohne RS-Reduktion  
INI = Initiative bzw. Initiativemodifikator bei Waffen und Schilden  
WM = Waffenmodifikator (Handlichkeit der Waffe, kann AT und PA verändern)  
TP/KK = Beeinflussbarkeit der Trefferpunkte einer Waffe durch die Körperkraft  
Akt. = Aktion (Dauer eines Angriffs / einer Parade; ca. 1,5 Sek.)
- Trefferzonen:  
Ko = Kopf, Br = Brust, Rü = Rücken, Ba = Bauch, Sc = Schwanz  
LA = Linker Arm, RA = Rechter Arm  
LB = Linkes Bein, RB = Rechtes Bein  
gRS und gBE = Ungerundeter, durchschnittlicher RS und BE als Zwischenergebnis.
- Würfelproben:  
[x]W oder [x]W6 = Der Wurf [x] sechsseitiger Würfel  
[x]W20 = Der Wurf [x] zwanzigseitiger Würfel

Hinweis: Die Werte für die Lebens-, Astral-, Ausdauer- und Karmapunkte auf den Heldenbögen spiegeln auch das Maximum wider. Diese Werte sollten i. d. R. also nicht überschritten werden

**Frage:** Was bedeutet das „n/a“ bei einigen Talenten?

**Antwort:** Dieses Kürzel findet ihr bei einigen Talenten mit negativem Talentwert, und es bedeutet, dass ihr auf dieses Talent nicht proben dürft, solange sich der Talentwert im negativen Bereich befindet. Beachtet diese Talente am besten erstmal nicht weiter.

**Frage:** Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

**Antwort:** Diese Angaben fehlen, damit ihr sie euch selber aussuchen könnt. Anstelle des Geburtsdatums könnt ihr natürlich auch ein reines Alter angeben, falls exakte Jahresangaben vom Meister nicht erfordert sind.

**Frage:** Wieso haben die Helden eigentlich alle 2500+ Abenteuerpunkte?

**Antwort:** Die Idee war es, Helden zu zeigen, die bereits einige Tricks auf Lager haben, die Anfänger noch nicht beherrschen. Daher bekam jeder Held 2100 AP zusätzlich.

**Frage:** Kann ich bei den Beispielhelden auch im anderen Geschlecht spielen?

**Antwort:** In den meisten Fällen ja. Ausnahmen im Rahmen dieser Broschüre sind die Hexe und die Amazone. Männliche Hexer sind hier extrem selten (fragt vorher den Meister) und männliche Amazonen gibt es schlichtweg nicht.

**Frage:** Wie ist der Geschwindigkeitswert auf den Heldenbögen zu deuten?

**Antwort:** Dies ist die Renngeschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Sie kann mit guten Athletik-Proben geringfügig ansteigen. Die Behinderung senkt diese Geschwindigkeit, was durch die Angabe „- BE“ gekennzeichnet ist.

**Frage:** Was ist der Sozialstatus und welcher Wert steht für was?

**Antwort:** Mit dem Sozialstatus (SO) wird grob das offensichtliche Ansehen der Person durch sein Erscheinungsbild ausgedrückt. Ein hoher Sozialstatus kann einem Eintritt verschaffen und einige Gesellschaftsproben unnötig machen. Natürlich hängt das resultierende Ansehen nicht nur vom Sozialstatus, sondern auch vom Ort ab. Einem Adligen nützt sein Rang oftmals herzlich wenig, wenn er im Dschungel von Eingeborenen, oder auf der Straße von Banditen umzingelt wird. Hier einige Beispiele: Bettler (1), einfache Bürger (5), angesehene Bürger und niederer Adel (8), Adel (10), hohe Handelsherren und hoher Adel (14), Herzöge und Könige (18), Kaiser und Sultan (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10. Er kann anderenorts aber auch das Gegenteil bewirken.

**Frage:** Was hat es mit den AT und PA auf dem Talentbogen auf sich?

**Antwort:** Die Angaben auf dem Talentbogen gibt nur das grundsätzliche Kampfvermögen mit der entsprechenden Waffengattung wider. Die letztendlich gültigen Werte stehen auf dem Kampfbogen, und nur auf die wird geprobt.

**Frage:** Was bringt eigentlich eine bestimmte Kulturkunde?

**Antwort:** Nur innerhalb der eigenen Kultur und allen Kulturen, zu denen man eine Kulturkunde besitzt, kann man ungestört auf Gesellschaftstalente und kulturbezogene Wissenstalente (z. B. Götter/Kulte) proben. Bei fremden Kulturen hingegen kann der Meister eine Erschwernis aufgrund der Fremdheit der Kultur anordnen.

**Frage:** Ab wann ist eine Sprache gut beherrscht?

**Antwort:** Das kann man sich klar machen, wenn man weiß, dass der Talentwert der Muttersprache bei Heldenerstellung immer auf dem Wert „KL minus 2“ beginnt. Mit einer 6 kann man sich auf Bauernniveau also durchaus verständigen. Ab 8 beherrscht man die Sprache fließend, ab 10 sehr fließend. Wer die Sprache auf dem Kplx.-Wert beherrscht, kennt sie mit allen üblichen Fachbegriffen und in allen Varianten und Dialekten fließend. Auf einzelne Sprachen, insbesondere beim Lesen, wird übrigens nur selten direkt geprobt.

△ Hinweis:

Einfache Sätze kann man meist ab einem TaW in Höhe von  $\frac{1}{3}$  der Kplx. ohne Probe lesen. Einzelne magische Glyphen können auch mittels des Talents „Magiekunde“ erkannt werden.

**Frage:** Wo sind Geld und Proviant?

**Antwort:** Die fehlen, damit ihr sie selbst dazu schreiben könnt. Sprecht das aber vorher mit dem Meister ab. Er wird die Menge höchstwahrscheinlich vom Sozialstatus abhängig machen. (Meistens: SO x SO in Silbertalern, für Adlige das Dreifache.)

**Frage:** Was bewirken eigentlich die Talente und wann setze ich es ein?

**Antwort:** Die Antwort auf diese Frage füllt ganze Regelwerke und soll hier daher nur bei Talenten, die eventuell genauerer Erklärung bedürfen, kurz umrissen werden.

Akrobatik:	Saltos, Flik-Flaks, Weit-/Wandsprünge, Balancieren auf dem Seil.
Athletik:	Besonders schnelle Sprints, einfache Sprünge über Abgründe.
Fliegen:	Das „Reitvermögen“ auf leblosen Flughilfsmitteln (Teppiche, Besen).
Körperbeherrschung:	Sich-auf-den-Beinen-halten/festhalten bei Stürzen. Balance auf Stegen.
Reiten:	Für besondere Reitmanöver oder Reiterangriffe (Pferde, Drachen).
Schwimmen:	Schwimmen unter besonderen Bedingungen (Achtung: Rüstung & Co.!).
Selbstbeherrschung:	Widerstehen von Schmerzen, Wunden, Übelkeit, Lachzwängen usw.
Sich verstecken:	Finden(!) und lautloses Erreichen eines Verstecks unter Zeitdruck.
Zechen:	Fürs Saufen. Mit jeder verhauchten Probe wird man etwas betrunken.
Gassenwissen:	Städte einschätzen, Orientierung anhand der Straßenlage (anstelle der Himmelsrichtungen), die richtigen Bürger nach dem Weg fragen usw.
Menschenkenntnis:	Personen richtig einschätzen und eventuell herausfinden ob sie lügen.
Überreden:	Jemanden zu etwas überreden, feilschen oder kurzfristig überzeugen.
Überzeugen:	Wenn jemand längerfristig von etwas überzeugt werden soll.
Fesseln/Entfesseln:	Bei besonders fiesen/haltbaren Fesseln nötig (ansonsten FF/GE-Probe).
Orientierung:	In erster Linie kann man hiermit die (Himmels-)Richtung bestimmen.
Wildnisleben:	Umgebung einschätzen. Geeignete Lagerplätze/Brennholz finden usw.
Geografie:	Tieferes Wissen über Regionen, ihre Landschaften und ihre Kulturen.
Götter/Kulte:	Fremde Religionen, & Details (Rituale, Legenden) der eigenen kennen.
Heraldik:	Wappen/Flaggen/Uniformen am Aussehen oder Material erkennen.
Kriegskunst:	Für taktische Vorbereitungen / Einschätzung der Chancen im Kampf.
Magiekunde:	Deuten von Dingen magischen Ursprungs, aber auch das rechtzeitige Erkennen eines eingeleiteten gegnerischen Zaubers im Kampf.
Pflanzenkunde:	Nicht nur das Bestimmen, sondern auch das Finden von Pflanzen.
Sagen/Legenden:	Besseres Wissen über diverse Mythen, alte Heroen und Aberglauben.
Schätzen:	Materiellen Wert schätzen – nicht Entfernungen, Volumen, Gewicht, ...
Sprachenkunde:	Fremde Sprachen entziffern, sofern mit einer beherrschten verwandt.
Abrichten:	Tiere dressieren und ihnen Kunststücke oder Manöver beibringen.
Bergbau:	Auch zum Einschätzen (Funktion, Herkunft, ...) unterirdischer Anlagen.
Boote fahren: Fahrzeuge lenken:	Für Boote und Pferdekutschen. Proben auf diese Talente werden meist nur in besonderen Lagen (Verfolgungen, Strömungen) herangezogen.
Falschspiel:	Falsch spielen und Falschspielende erkennen. Eventuelle Sinnesschärfeproben (normalerweise erschwert) sind (zurück-)erleichtert.
Grobschmied:	Waffen und einfache Eisenwaren herstellen und reparieren. Regeln zum Waffenbau sind auf den Heldenbögen (Zwerg) vermerkt.
Handel:	Hintergrundwissen über Angebot, Nachfrage, Ortspreise, Käuferschaft.
Heilkunde [Gebiet]:	1.) Schaden diagnostizieren und Erstbehandlung. 2.) Hauptbehandlung, durch Wunden bzw. um Gift-/Krankheitsstufe erschwert; reduziert bei Giften und Krankheiten den Schaden um die TaP*. 3.) Nachbehandeln (nur halb erschwert) bis Gift/Krankheit/... vollkommen abgeklungen ist.
Holzbearbeitung: Zimmermann:	Schnitzen / Holzwerkzeuge bauen (Holzbearbeitung) oder Möbelbau & Co. (Zimmermann). Bei Reperaturen (Boote & Co.) geht oft beides.
Kochen:	Auch zum Schlachten und (deutlich erschwert) zum Häuten geeignet.
Schlösser knacken:	Knacken von nicht-magisch verriegelten Schlössern <u>und</u> Entschärfen von so manchen mechanischen Fallen.

**Frage:** Was sind Manöver und was bewirken die Manöver auf den Kampfbögen?

**Antwort:** Manöver sind besondere Kampftechniken, die man durch die Kenntnis der meist gleichnamigen Sonderfertigkeiten oder durch bestimmte Kampfstile einsetzen kann (nur einige wenige Manöver sind mit meist halber Wirkung immer einsetzbar).

⚠ Hinweis:

Manöver mit einem  $\mathfrak{N}$ -Symbol können mit einer Ansage, einer freiwilligen Erschwernis der AT um X, belegt werden, um (falls beim Manöver nicht anders festgelegt) X mehr Schaden zu machen. Einige Gegenmanöver können Manövereffekte bzw. Teile davon neutralisieren, aber nicht den allgemeinen Grundschaden der Manöver als waffenloser Angriff. AT. *Hinweis:* Der Begriff Parade bzw. das Kürzel PA meint im Folgenden auch alle Formen des Ausweichens.

Waffenmanöver	Doppelangriff/ Mehrfachangriff:	Erlaubt 2 Angriffe mit 2 möglichst gleichen Waffen in einer Aktion. Erfordert 2 um jeweils 2 erschwerte AT-Proben, die jeweils einzeln pariert werden müssten, was in der Regel aber nicht möglich ist.	
	Finte:	Eine Ansage um X erschwert die Gegner-PA um X. Erschwernisse aufgrund direkter Angriffe auf Trefferzonen gehen runter auf ca. 6.	$\mathfrak{N}$
	Gezielter Stich:	Für als Stichwaffe fñhrbare Waffen (Dolch, Schwert, Speer, ...). Umgeht den RS und erzeugt einen Wundpunkt bei um 2 gesenkter Wundschwelle. Die AT ist um $4 + \frac{1}{2}$ RS des Gegners erschwert.	$\mathfrak{N}$
	Niederwerfen:	Für mittelschwere und schwere Waffen. Raubt dem Gegner 1W6 INI und lässt ihn zudem stürzen und weitere 1W6 INI verlieren, wenn ihm keine um 4 erschwerte KK-Probe gelingt. Eine Ansage erschwert hier die KK-Probe. Die AT ist um 4 erschwert.	$\mathfrak{N}$
	Sturmangriff	Ein Angriff im Anlauf ab 4 Metern. Erhöht die TP um $4 + \frac{1}{2}$ GS, kostet jedoch die nächste PA und erlaubt dem Gegner bei Misserfolg der AT-Probe einen Passierschlag. Die AT ist um 4 erschwert.	$\mathfrak{N}$
	Wuchtschlag:	Erhöht die TP von normalen und kritischen Treffern um die Ansage. Mit halber TP-Erhöhung auch ohne Manöverkenntnis einsetzbar.	$\mathfrak{N}$
Raufen	(Hoher) Tritt:	Die PA des Gegners ist um 4 erschwert, es sei denn er beherrscht Beinarbeit (Tritt) oder Auspendeln bzw. Kreuzblock (Hoher Tritt).	$\mathfrak{N}$
	Handkante:	Die Wundschwelle beträgt KO/2 und nicht KO/2 + 2, wie sonst bei waffenlosen Angriffen üblich.	$\mathfrak{N}$
	Doppelschlag:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mittels einer einzigen, um 4 erschwerten AT-Probe. Eine Parade blockt nur einen der Angriffe ab.	
	Eisenarm:	Erlaubt es einem Unbewaffneten einen Waffenangriff so zu parieren, dass die erlittene halben TP in TP(A) gewandelt werden.	
	Fußfeger/ Schwanzfeger:	PA erschwert um 4 (Gegenmanöver: Beinarbeit), und es muss bei Versagen eine Körperbeherrschungsprobe bestanden werden, oder man stützt. Die Ansage erschwert diese Probe oder die PA.	$\mathfrak{N}$
	Gerade/Schwinger:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln). Beim Schwinger erschwert die Ansage weiter die Gegner-PA.	$\mathfrak{N}$
Ring	Schmetterschlag:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln) und selbiger wird ggf. betäubt, wenn der AuP-Verlust dessen KO/2 (mit KO-Probe) oder gar die KO (ohne KO-Probe) übersteigt.	$\mathfrak{N}$
	Klammer:	Hält den Gegner von den meisten Handlungen ab. Die Befreiung erfolgt durch eine KK-Probe erschwert um 2-mal „Gegner-KK minus eigene KK“ oder eine Ringen-PA (eine Ansage erschwert beides)	$\mathfrak{N}$
	Niederringen:	Beide Kämpfer gehen zu Boden. Die Ansage kann wahlweise die Gegner-PA erschweren oder die nächste eigene AT erleichtern.	$\mathfrak{N}$
	Schwitzkasten:	Manöver, das den Gegner von den meisten Handlungen abhält. Die Befreiung erfolgt durch eine Ringen-PA. Mit jeder Kampfunde X ist die eigene AT erleichtert um X, die Gegner-PA erschwert um X und die TP(A) erhöht um X. Die TP(A) rauben hier allerdings nur AuP.	

**Frage:** Wie zaubert man jetzt mit den Charakterblättern der Beispielhelden?

**Antwort:** Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Spruchzauber:	Sucht euch eine Formel aus der Liste aus; der Probewert steht in der ZfW-Spalte. Wartet die Zauberdauer ab, probt dann und schaut was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt, beachtet ggf. die MR und zahlt die AsP. Fertig!
Beschwörungen:	<p>Sucht euch eine der beiden Invocatio-Varianten aus der Liste aus, wenn ihr einen Dämon beschwören wollt, wobei der Minor nur ungehörnte, und der Maior alle Dämonen rufen kann. Wollt ihr einen Geist rufen, tut dies mit dem Zauber Geisterruf. Der Probewert zu den Zaubern steht in der ZfW-Spalte. Die ausstehende Anrufungsprobe wird nun um den jeweiligen „Anru-E“-Wert des Wesens erschwert und um Q erleichtert. Beachtet auch die anderen auf dem Dämonenbogen angegebenen Faktoren. Wie stark sich diese auswirken, entscheidet der Meister. Wartet die Zauberdauer ab, probt und schaut, was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt. Diese dürft ihr ggf. in weitere Aufwertungen eures Wesens investieren. Zahlt nun noch die AsP. Fertig!</p> <p>Dem beschworenen Wesen muss nun ein Auftrag bzw. Dienst erteilt werden. Hierzu erfolgt die Kontrollprobe, um zu ermitteln, wie gewogen euch das Wesen ist. Nehmt den Wert aus der Ktrl.-Spalte des Zauberbogens und senkt ihn um den „Ktrl-E“-Wert des Wesens. Beachtet auch hier die weiteren Faktoren. Probt nun mit einem W20 auf den resultierenden Wert. Wurde der Wert nicht überwürgelt und ist der Dienst nicht zu absurd, habt ihr's geschafft. Wurde der Wert nur leicht überwürgelt, entscheidet der Meister, ob ihr das Wesen doch noch überreden könnt. Bei zu starker Überwürfelung: Pech gehabt! Vor jedem weiteren Dienst muss erneut eine Kontrollprobe abgelegt werden. Ein Wesen erfüllt bis zu einen Tag lang Dienste bis es wieder verschwindet.</p> <p>Hinweis: Ein Dienst kostet bei Totenwesen und Dämonen Dienstpunkte. Ein Totengeist erfüllt stets Dienste bis zu einem Wert von 12 Punkten, bei Dämonen hingegen hat man kein Limit, muss die Dienstkosten aber in Form von AsP selbst aufbringen. Typische Dienstkosten sind: Schutz (8 AsP je Gegner), 1 Tag Wache (15 AsP), Bote (7 AsP), Suche und Spionage (7 bis 28 AsP), Begleiten (1 AsP), Zurückschicken (0 AsP).</p>
Stabzauber:	Probt, sofern überhaupt gefordert, auf den Ritualkenntniswert (RkW).

**Frage:** Wenn ein Effekt Eigenschaften ändert, ändert dies auch andere Werte?

**Antwort:** Ja, das tut es, doch wegen der Komplexität der Berechnung, sei euch folgende vereinfachte Regeln ans Herz gelegt: Erhöht bei Anstieg einer Eigenschaft um 3 Punkte alle abhängigen Werte um 1, danach alle 5 Punkte um 1 (der zweite Anstieg würde also z. B. bei Anstieg einer Eigenschaft um 8 erfolgen). Bei der Körperkraft, da wo sie die TP oder die TP(A) erhöht, nimmt statt der 3 den halben rechten Wert von TP/KK und statt der 5 den vollen rechten Wert von TP/KK. Das genaue Gegenteil geschieht bei der Senkung von Eigenschaften. Fällt die Körperkraft unter 5 können zudem schwere Waffen, später sogar leichtere Waffen nicht mehr geführt werden.

- Mut: Beeinflusst AT, INI, MR ■ Klugheit: Beeinflusst MR
- Intuition: PA, Ausweichen, FK, INI ■ Charisma: ohne Einfluss
- Gewandtheit: AT, PA, Ausweichen, INI ■ Fingerfertigkeit: FK
- Körperkraft: Beeinflusst AT, PA, Ausweichen, FK, TP, TP(A)
- Konstitution: MR, Wundschwelle (ist immer gerundet KO/2)

**Frage:** Wie lauten die Regeln beim Eindringen in Träume (Boron-Geweihter)?

**Antwort:** Reisen in Träume sind eine Welt für sich und werden in verschiedenen DSA-Publikationen innerhalb der Rubrik „Tödliche Träume“ abgehandelt. Hier soll lediglich ein vereinfachtes Modell vorgestellt werden, das weniger Rechenaufwand benötigt.

Grundlegendes / Realitätsdichte:	Träume haben ihre ganz eigenen Naturgesetze, die meist nur herzlich wenig mit der Realität zu tun haben. Wie real ein Traum ist, gibt dabei die so genannte Realitätsdichte (RD) an. Diese liegt üblicherweise zwischen 1 (nur wage Fetzen) und 10 (sehr real), kann aber ggf. noch weitaus höher sein. Eine RD von 0 bedeutet das Ende des Traums.
Boni verteilen:	Die LkP* der Liturgie „Bishdariels Auge“ dürfen ausgegeben werden, um Eigenschaften zu steigen. Pro Punkt darf eine körperliche und eine geistige Eigenschaft um je 1 Punkt angehoben werden.
Zauber und magische Wesen:	Zauber verbrauchen, sofern im Traum gezaubert werden kann, keine realen Astralpunkte. Körperlose Wesen (z. B. Dämonen) können in Träumen eine Gestalt annehmen und werden damit ggf. auch verwundbar.
Träume verändern:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen, Landschaften oder Gesetze des Traums zu manipulieren. Die Probe ist um die RD erschwert und um die LkP* erleichtert. Der Meister kann bestimmen, dass sich der Traum wiederholten Versuchen sperrt.
Verletzungen:	Je nach RD können Verletzungen im Traum auch den realen Körper schwächen (LeP rauben). Der Faktor reicht hier von 0 bis $\frac{1}{2}$ (ab RD 25). Einige Wesen können den Träumenden darüber hinaus schädigen.
Tod im Traum:	Stirbt der Geweihte im Traum, so wird er aus ihm herausgeworfen. Stirbt der Träumende im Traum, so vergeht der Traum. Stirbt ein fremder Traumbesucher im Traum, so wird dieser aus dem Traum herausgeworfen (oder zerstört) und all seine Einflüsse auf den Traum enden.

**Frage:** Wie verwendet man karmale Kräfte mit den Beispielhelden?

**Antwort:** Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Liturgien:	Sucht euch eine Liturgie aus der Liste aus. Euer Probewert steht in der LkP-Spalte. Probt auf MU/IN/CH, schaut was ihr an LkP* über habt, und zahlt die KaP (5 KaP je Grad, 2 KaP bei Grad 0). Fertig! Kleiner Tipp: Geht bei Kampf-Liturgien am besten von einer Gebetsdauer von 5 bis 10 Aktionen aus, beim Rest von 5 Minuten; sowie von augenblicklicher oder LkP* SR langer Wirkungsdauer, so längere Wirkungsauern nicht nahe-liegend sind (z. B. Eide, Objektweihen usw.).
Mirakel:	Sucht euch ein der Gottheit möglichst gewogenes Talent bzw. passende Eigenschaft aus (diese sind angegeben). Probt auf MU/IN/CH mit dem LkW als Probewert und zahlt 5 KaP. Bei Erfolg steigt der TaW des Talents für die nächste Probe um $5 + \text{LkP}^*/2$ bzw. die gewählte Eigenschaft um $2 + \text{LkP}^*/2$ . Mirakel können in 1 Aktion gewirkt werden.

**Frage:** Wieso gibt es manchmal „Waffenloser Kampf (ohne Rüstung)“?

**Antwort:** Deren Kampfwerte werden durch die Rüstungsbehinderung (BE) gesenkt, ein Umstand, der bereits in jedem hier mitgeliefertem Kampfbogen berücksichtigt wurde. Da allerdings Prügeleien hin und wieder auch ohne Rüstung stattfinden, wurden bei einigen Personen die dazugehörigen Kampfwerte mit angegeben. Wer auf seinem Kampfbogen solche Angaben nicht findet, kann sich die Kampfwerte Raufen und Ringen ohne Rüstung selbst errechnen, indem er die abgezogene BE punktweise auf AT und PA, beginnend mit der Parade, wieder aufaddiert.

**Frage:** Was bedeuten die Werte in der BE-Spalte bei körperlichen Talenten?

**Antwort:** Der Wert sagt, wie weit die Behinderung der Ausrüstung die jeweilige Talentprobe erschwert. Bei „x2“ muss die Behinderung z. B. doppelt angerechnet werden, bei „-2“ nur eine um zwei Punkte erniedrigte Behinderung. Ist das Feld leer, muss gar keine Behinderung angerechnet werden. Behinderung muss grundsätzlich nicht angerechnet werden, wenn das Talent wie ein Wissenstalent genutzt wird, z. B. zur Einschätzung der sportlichen Leistung oder einer Steilwand beim Klettern.

**Frage:** Was bedeuten die Symbole ①, ②, ③ und ④ in der S-Spalte bei den Zaubern?

**Antwort:** Die Symbole sagen welche der in Aventurien für Anfänger beschriebenen Spontanen Modifikationen anwendbar sind. Bei ① kann man sich die Probe durch eine Verdopplung der Zauberdauer bei Gildenmagiern um 4, und bei allen anderen Zauberkundigen um 3 erleichtern. Mit ② kann man 10 % der AsP-Kosten sparen, indem man sich die Probe freiwillig um 3 erschwert. Und bei ③ sind beide Modifikationen möglich, und bei ④ keine davon. Jeder Beispiel-Zauberkundige kann bis zu zwei Spontane Modifikationen gleichzeitig, oder eine Modifikation zusammen mit einer alternativen Variante des Zaubers einsetzen.

**Frage:** Wie probe ich auf eine Jagd? Ich finde auf den Bögen kein Jagd-Talent.

**Antwort:** Wenn ihr die einzelnen Aspekte einer Jagd nicht getrennt ausspielen und proben wollt, benutzt am besten ein Meta-Talent. Ein Meta-Talent ist ein Talent, das sich aus anderen Talenten zusammensetzt und dessen TaW der TaW-Durchschnitt dieser Talente ist. Beispiel: Wildnisleben, Tierkunde, Fährtsuche, Schleichen und der TaW einer Fernkampfwaffe (Summe der TaW durch 5, geprobt auf MU/IN/GE) ergeben das Meta-Talent Pirschjagd. Ersetzt man Verstecken durch Schleichen erhält man das Meta-Talent Sitzjagd. Die Eigenschaften von Meta-Talenten bestimmt der Meister. Zudem können Meta-Talente durch Sonderfertigkeiten zusätzlich beeinflusst werden.

⚠ Hinweis:

Die Auelfe hätte im Meta-Talent „Pirschjagd“ einen TaW von 10, und ihre Proben wären in Wäldern immer um 3 erleichtert.

**Frage:** Wo sind die Ladezeiten der Wurf Waffen geblieben?

**Antwort:** Geht am besten davon aus, dass das ziehen einer neuen Wurf Waffe in den meisten Fällen eine Aktion Zeit kostet, allerdings ohne Zielen.

**Frage:** Wieso widersprechen einige Angaben den offiziellen Regeln?

**Antwort:** Das kann daran liegen, dass einige Regeln vereinfacht, oder auf Angaben auf den entsprechenden Helden zugeschnitten wurden (beispielsweise, um dem Spieler eigenhändige Berechnungen abzunehmen). DSA ist mitunter ein sehr komplexes Regelwerk, dass es Anfängern, falls im vollen Umfang genutzt, nicht unbedingt leicht macht.

**Frage:** Mir fehlt die Erklärung zu einigen Dingen auf meinem Heldenbogen.

**Antwort:** Leider können an dieser Stelle nicht alle Vor- und Nachteile, Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten, die der Held besitzt, auch wirklich beschrieben werden. In den Fällen improvisiert am besten. Viele Dinge sind mehr oder weniger selbsterklärend. Und wenn es gar nicht anders geht, ignoriert den Eintrag einfach.



# Aventurische Beispielhelden

## 2.) Amazone

### **Beschreibung:**

Wählt ihr diese Heldin, dann seid ihr eine wilde Amazone. In einer der Amazonen-Burgen fernab der Zivilisation ausgebildet, habt ihr euch der Gebote Rondras verpflichtet und dem Kampf gerüstet. Eure Spezialität: der Kampf zu Pferd und mit zwei Waffen gleichzeitig. Für andere Helden wird es sicher nicht leicht sein, sich mit eurem ungestümen Charakter zu arrangieren, aber die, die es tun, haben eine wahrlich tapfere und treue Kriegerin auf ihrer Seite.

#### ► Über die Amazonenburg Yeshinna:

Yeshinna gilt seit dem Fall der Amazonenburg Kurkum in den Zeiten der Borbarad-Krise als die bedeutendste Amazonenburg, da hier nun die Hochkönigin aller Amazonen, sowie das geistige Oberhaupt der Amazonen, die so genannte Schwertlöwin, residieren. Yeshinna befindet sich in den Drachensteinen, einem Gebirge zwischen Bornland und (Weiß-)Tobrien und liegt damit im Herrschaftsbereich des Kaiserdrachen Apep, der die Amazonen zum Glück aber respektiert.

### **Vorteile:**

- Sehr gute Nahkämpferin (ausgeglichener Kampfstil)
- Geübt im Kampf mit zwei Angriffswaffen
- Hoher Rüstungsschutz
- Besitzt ein erfahrenes Pferd, geübt im Kampf zu Pferd

### **Nachteile:**

- An den Moralkodex der Rondra-Kirche gebunden
- Person mit impulsivem Temperament
- Anfällig gegenüber Geistern
- Neigt zu: Angst vor Spinnen, Arroganz, Jähzorn, Neugier
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Männern

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>																																																																																											
<b>Rasse:</b>	Mensch, Tulamidin																																																																																										
<b>Kultur:</b>	Amazonenbourg (Yeshinna in den Drachensteinen)																																																																																										
<b>Profession:</b>	Amazonen																																																																																										
<b>Geschlecht:</b>	weiblich		<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>																																																																																								
<b>Geburtstag:</b>	6. Rondra      BF																																																																																										
<b>Größe:</b>	178 cm																																																																																										
<b>Gewicht:</b>	74 kg																																																																																										
<b>Haarfarbe:</b>	braun																																																																																										
<b>Augenfarbe:</b>	grün																																																																																										
<b>Glaube:</b>	Rondra (Zwölfgötter)																																																																																										
<b>Stand:</b>	bürgerlich																																																																																										
<b>Titel:</b>																																																																																											
<b>Sozialstatus:</b>	6																																																																																										
<b>Vorteile und Nachteile:</b>																																																																																											
+ Besonderer Besitz: Erprobtes Reitpferd mit Sattel um Zaumzeug + Eisern (siehe Kampfbogen) – Angst vor Spinnen: 7 – Arroganz: 5 – Impulsiv (siehe Kampfbogen) – Jähzorn: 6 – Medium (siehe Kampfbogen) – Neugier: 5 – Moralkodex [Rondra/Amazonen] (Ehrenhafter Kampf, Ritterlichkeit, Loyalität, Disziplin): 12 – Vorurteile [Männer] (große Klappe, wenig Ehre): 5																																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4"><b>Eigenschaften:</b></th> <th colspan="4"><b>Abhängige Grundwerte:</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mut:</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td>Lebenspunkte:</td> <td>36</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Klugheit:</td> <td>11</td> <td></td> <td></td> <td>Ausdauer:</td> <td>40</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intuition:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>Astralenergie:</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Charisma:</td> <td>12</td> <td></td> <td></td> <td>Karmaenergie:</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fingerfertigkeit:</td> <td>11</td> <td></td> <td></td> <td>Magieresistenz:</td> <td>5 ↓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gewandtheit:</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td>INI-Basiswert:</td> <td>15 ↑</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Konstitution:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>AT-Basiswert:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Körperkraft:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>PA-Basiswert:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4"><b>Weitere Grundwerte:</b></td> <td>FK-Basiswert:</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Geschwindigkeit:</td> <td>8 – BE</td> <td></td> <td></td> <td>↑ Wundschwelle:</td> <td>7/9/11</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>				Mut:	14			Lebenspunkte:	36			Klugheit:	11			Ausdauer:	40			Intuition:	13			Astralenergie:	0			Charisma:	12			Karmaenergie:	0			Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	5 ↓			Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	15 ↑			Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8			Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8			<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7			Geschwindigkeit:	8 – BE			↑ Wundschwelle:	7/9/11		
<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>																																																																																							
Mut:	14			Lebenspunkte:	36																																																																																						
Klugheit:	11			Ausdauer:	40																																																																																						
Intuition:	13			Astralenergie:	0																																																																																						
Charisma:	12			Karmaenergie:	0																																																																																						
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	5 ↓																																																																																						
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	15 ↑																																																																																						
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8																																																																																						
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8																																																																																						
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7																																																																																						
Geschwindigkeit:	8 – BE			↑ Wundschwelle:	7/9/11																																																																																						
<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2		<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7																																																																																							
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2560		<b>Davon verbraucht:</b>	2560																																																																																							

[illegible]

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
8		8		7		15 ↑							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Amazonensäbel (linke Hand)				1W+4	11/4	+1	0/0	13	12	1W+4			
Amazonensäbel (rechte Hand)				1W+4	11/4	+1	0/0	16	15	1W+4			
Amazonensäbel (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer) <sup>1</sup>				1W+4	11/4	+1	0/0	19 ↑	15	1W+6			
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	11	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Aufmerksamkeit <sup>2</sup> , Ausweichen I + II, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampfreflexe, Linkhand, Reiterkampf, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	13	10	1W+1	Doppelangriff, Wuchtschlag						
Ringens		10/3	±0	12 ↑	13 ↑	1W+1							
							Manöver (Raufen/Ringen):						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff,						
							Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,						
							Niederringen, Schmutzige Tricks <sup>3</sup> ,						
							Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name				Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard				3	5	3	5	2	2	3	3	3,7	1,7
Nur Bronzekürass (gepolstert)				0	5	3	4	0	0	0	0	2,8	0,8
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Amazonenrüstung		3,7	0,7 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
				8 - 1 + 6 = 13				Arme		○○○		○○○	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		4	1	○○○○○○○○									
Notizen:													
<sup>1</sup> Der Angriff vom Pferd aus erfordert zusätzlich eine Reiten-Probe. AT um 3 erhöht (Sonderfertigkeit Reiterkampf). Ein Doppelangriff ist mit dieser Angriffsart nicht möglich.													
<sup>2</sup> Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um Hinterhalte zu entdecken um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert.													
<sup>3</sup> Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das und mehr kann über eine Raufen-AT ohne Erschwer-nisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.													
► <u>Eisern</u> : Erhöht die Wundschwelle um 2 (KO/2+2 anstatt KO/2, KO/2 anstatt KO/2-2 usw.). Der Held kann auch mit 5 bis 1 LeP noch agieren und fällt nicht in Ohnmacht.													
► <u>Impulsiv</u> : Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert.													
► <u>Medium</u> : Der Held ist anfällig für Einflüsterungen und mentalen Angriffe von Totenwesen. Die MR ihnen gegenüber ist um 5 gesenkt, und er muss an passenden Orten ggf. Erschwer-nisse auf Talente und Zauber von (im Extremfall) bis zu 7 hinnehmen.													

**Kleidung:**

Normal: Brusttuch, Schwertgürtel, Leichte Stiefel, Umhang, Brusttuch, Unterhose, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Amazonenrüstung (komplett) <sup>1</sup>	1	Dukaten	
Amazonensäbel (mit Scheide und Schwergürtel)	2	Sibertaler	
Brotbeutel	1	Heller	
Brusttuch und Unterhose	1	Kreuzer	
Dolch (mit Scheide)	1	Edelsteine	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1		
Geldbeutel	1	Sonstiges:	
Hemd	1		
Leichte Stiefel, Paar	1	Proviant:	#
Pflegeset für Pferd (Striegelbürste, Hufkratzer usw.)	1	* Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Sattel mit 2 Satteltaschen (an Pferd)	1		
Schlafsack	1		
Seife	1		
Waffenpflegeset	1		
Wasserschlauch *	1		
Wolldecke	1		
Umhang	1		
Umhängetasche	1		
Zaumzeug mit Zügeln (an Pferd)	1		
		Verbindungen:	

**Haustier:**

Name	Art	TK	ZK	WS	tGS	gGS	MR			LeP	tAuP	gAuP	LO <sup>2</sup>
	Warunker Pferd (erfahren)	150	275	10	11	13	8			58	7	5	15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten		AP ausgeg.	
		1W+8	11	8	1W+2	1				—		—	

**Notizen:**

<sup>1</sup> Bestehend aus folgenden Rüstungsteilen: Bronzekürass (gepolstert), Bronzearmschienen, Bronzebeinschienen, Bronzehelm und Lederschurz.

tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Gallopp; PA = Parade und Ausweichen.

tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in à 5 Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in à 5 Minuten)

TK = Tragkraft in Kilogramm. - ZK = Zugkraft in Kilogramm. - WS = Wundschwelle (sozusagen KO/2).

LO = Lokalität; man kann in Einzelfällen auf LO würfeln, um die Bereitschaft, Befehle auszuführen, die dem Tier zuwider sind, zu überprüfen. Die LO kann je nach Behandlung des Tiers langfristig steigen oder sinken.

Erfahren = Reitenproben sind mit diesem Tier um 3 Punkte erleichtert.

# Aventurische Beispielhelden

## 3.) Söldner

### **Beschreibung:**

Wählt ihr diesen Helden, dann seid ihr ein kampferprobter Söldner. In den rauen Gefilden des Bornlands aufgewachsen, habt ihr euch dem Dienst für den Meistbietenden verschrieben, und wer weiß, wie viele Feinde durch eure Klinge schon gefallen, wieviele Strolche eingefangen und wieviele Klienten gerettet wurden – mit eurer Neethaner Langaxt seid ihr jedenfalls auch für härtere Fälle gerüstet. Das Söldnerdasein hat euch zwar schon ein Auge gekostet, doch das ist halt Berufsrisiko.

#### ► **Nachteil Aberglaube:**

Der Held ist gegenüber bestimmten Lebensumständen abergläubisch. Die Höhe des Nachteils entspricht dabei weniger der Stärke des Aberglaubens, sondern vielmehr der Anzahl der einzelnen Aberglauben. Sucht euch hierbei selbst passende Aberglauben aus.

### **Vorteile:**

- Sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil)
- Eisern und zäh, kippt nicht so schnell um
- Kommt mit Kälte gut klar
- Hoher Rüstungsschutz
- Kann Gegnern fallen stellen

### **Nachteile:**

- Nur noch ein Auge
- Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neugier
- Neigt zu: Aberglauben
- Hat ein kleines Alkoholproblem

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer		
<b>Kultur:</b>	Bornland		
<b>Profession:</b>	Söldner, Schweres Fußvolk		

  

<b>Geschlecht:</b>	männlich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>
<b>Geburtstag:</b>	29. Firun      BF	
<b>Größe:</b>	189 cm	
<b>Gewicht:</b>	89 kg	
<b>Haarfarbe:</b>	schwarz	
<b>Augenfarbe:</b>	dunkelbraun	
<b>Glaube:</b>	Zwölgötter	
<b>Stand:</b>	bürgerlich	
<b>Titel:</b>		
<b>Sozialstatus:</b>	5	

  

<b>Vorteile und Nachteile:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Eisern (siehe Inventarbogen)</li> <li>+ Hohe Lebenskraft [3 LeP mehr]</li> <li>+ Kälteresistent</li> <li>+ Schnelle Heilung [1] (LeP-Regeneration um 1 erhöht, dazugehörige KO-Probe um 1 erleichtert)</li> <li>– Aberglaube: 6</li> <li>– Einäugig</li> <li>– Feind [mit SO 6] (spricht die Art des Feindes mit dem Meister ab)</li> <li>– Goldgier: 6</li> <li>– Jähzorn: 6</li> <li>– Neugier: 5</li> <li>– Sucht: Alkohol [Stufe 6]</li> </ul>

  

<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	14			Lebenspunkte:	38 ↑		
Klugheit:	11			Ausdauer:	36		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	10			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8 – BE			↑ Wundschwelle:	7/9/11		

  

<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2560	<b>Davon verbraucht:</b>	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	10	12	13	14	14
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Sumpfkundig; Kulturkunde: Bornland							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Armbrust <sup>1</sup>	-5	14 ↓		6	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Dolche	-1	12	9	4	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Hiebswaffen	-4	10	9	3	Kriegskunst (Taktik) (MU/KL/CH) <sup>5</sup>		7 ↑
Infanteriewaffen (W.Ham.) <sup>4</sup>	-3	16 ↑	12 ↑	12	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Raufen		13	11	8	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Ringen		15 †	11 †	8	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Säbel	-2	8	8	0	Schätzen (KL/IN/IN)		4
Wurfmesser <sup>2</sup>	-3	5 ↓		1	Tierkunde (MU/KL/IN) <sup>3</sup>		4 ↑
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Alaani (Norbarden)	21	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4	Garethi (Mittelländer)	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Nujuka (Nivesen)	15	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Oloarkh (niedere Orks)	10	6
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	<b>Schriften</b> (KL/KL/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Kusliker Zeichen (Garethi)	10	5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1			
Zechen (IN/KO/KK)				8			
					<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Etikette (KL/IN/CH)				2	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Kochen (KL/IN/FF)		4
Überreden (MU/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
					Schneidern (KL/FF/FF)		3
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>			
Fährtenuche (KL/IN/KO) <sup>3</sup>				5 ↑			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				6			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) <sup>3</sup>				3 ↑	<sup>1</sup> AT/FK minus 4 bei kurzen Entfernungen (Einäugig). <sup>2</sup> AT/FK minus 4 durch Einäugigkeit. <sup>3</sup> Erleichtert um 3 in Sümpfen (Sumpfkundig). <sup>4</sup> AT und PA plus 1 im genannten Fachgebiet. (W.Ham. = Warunker Hammer) <sup>5</sup> TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) <sup>3</sup>				1 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) <sup>3</sup>				5 ↑			



Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis					
8		8		8			11					
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Warunker Hammer <sup>1</sup>				1W+6	14/3	-1	0/-1	17	12	1W+6		
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	±0	0/-1	12	7	1W+2		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	10	5	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Aufmerksamkeit <sup>2</sup> , Ausweichen I, Kreuzblock, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Niederwerfen, Wuchtschlag,												
Waffenloser Kampfstil: Bornländisch												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	12	10	1W+1	Niederwerfen, Wuchtschlag					
Raufen (ohne Rüstung)		10/3	±0	13	11	1W+1						
Ringen		10/3	±0	14↑	10↑	1W+1	Manöver (Raufen/Ringen):					
Ringen (ohne Rüstung)		10/3	±0	15↑	11↑	1W+1	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff,					
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,					
							Niederringen, Schmutzige Tricks <sup>3</sup> ,					
							Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			4	6	2	3	4	4	2	2	3,4	2,3
Nur Kürass			0	5	1	2	0	0	0	0	1,6	0,6
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Kürass		1,6	0,6	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
Sturmhaube		0,3	0,15	8 - 2 + 3 = <u>9</u>			Arme		○○○		○○○	
Lederzeug (Arme, Beine)		0,3	0,3	Wunden			Brust/Rü		○○○			
Panzerhandschuhe		0,2	0,2	Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○○○			
Lederkleid., W. Kappe		1	1	(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		3	2↓	○○○○○○○○								
Notizen:												
<sup>1</sup> Der Warunker Hammer ist eine als Infanteriewaffe geführte Mischung als Hellebarde, Speer und Kriegshammer. Richtet ihr Schlag 20 TP oder mehr Schaden an, steigt die BE der Rüstung des Gegners um 1.												
<sup>2</sup> Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um bei Hinterhalten zu reagieren um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert.												
<sup>3</sup> Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.												

<b>Kleidung:</b>													
Normal: Lederkleidung (ohne Jacke), Augenklappe, Umhang, Feste Stiefel, Rüstzeug													
<b>Ausrüstung:</b>				<b>#</b>	<b>Vermögen:</b>								
Amulett mit Blutachat-Stein				1	Dukaten								
Augenklappe				1	Sibertaler								
Brotbeutel				1	Heller								
Essnapf und Essbesteck				1	Kreuzer								
Feldflasche *				1	Edelsteine								
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1									
Geldbeutel				1	Sonstiges:								
Gürteltasche				4									
Feste Stiefel, Paar				1	<b>Proviant:</b>								<b>#</b>
Kleine Bratpfanne und Holzkochlöffel				1	* Wasser (in Feldflasche)								100 cl
Messer (mit Scheide)				1	* Schnaps (in Schnapsflasche)								20 cl
Panzerhandschuhe, Paar				1									
Lederkleidung (Hose, Jacke, Gürtel usw.)				1									
Lederzeug (Armschienen, Beinschienen)				1									
Rucksack				1									
Sturmhaube (inkl. Wattierte Kappe)				1									
Schlafsack				1									
Schnapsflasche *				1									
Schwerer Dolch (mit Scheide)				1									
Umhang mit Einheitenaufnäher				1									
Waffenpflegeset				1									
Warunker Hammer				1									
Würfel aus Mammuton				5									
<b>Verbindungen:</b>													
<b>Haustier:</b>													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten		AP ausgeg.	
<b>Notizen:</b>													
► <u>Eisern</u> : Erhöht die Wundschwelle um 2 (KO/2+2 anstatt KO/2, KO/2 anstatt KO/2–2 usw.). Der Held kann auch mit 5 bis 1 LeP noch agieren und fällt nicht in Ohnmacht.													

# Aventurische Beispielhelden

## 4.) Entdecker

### **Beschreibung:**

Wenn ihr diesen Helden wählt, habt ihr euch für einen angesehenen und wildniserprobten Entdecker entschieden, der auf ständiger Suche nach neuen Mysterien und Rätseln – seien es Zeugnisse verschollener Kulturen, verborgene Schätze oder magische Artefakte – die Welt bereist. Seine besondere Spürnase hilft ihm dabei immer wieder an den besonderen Orten immer wieder das Unentdeckte zu entdecken.

### **Vorteile:**

- ▶ Guter Nah- und Fernkämpfer (offensiver Kampfstil)
- ▶ Kenntnisse in in vielerlei Dingen (Mechanik, Gesteinskunde, Sagen ...)
- ▶ Spricht und liest viele alte und neue Sprachen
- ▶ Gute Gedächtnis, Gespür für Verborgenes

### **Nachteile:**

- ▶ Kaum Rüstungsschutz
- ▶ Neigt zu: Angst vor Reptilien, Goldgier, Jähzorn
- ▶ Neigt stark zu: Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>							
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer						
<b>Kultur:</b>	Almada (südliches Mittelreich)						
<b>Profession:</b>	Entdecker						
<b>Geschlecht:</b>	männlich			<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>			
<b>Geburtstag:</b>	22. Rahja      BF						
<b>Größe:</b>	182 cm						
<b>Gewicht:</b>	78 kg						
<b>Haarfarbe:</b>	braun						
<b>Augenfarbe:</b>	blau						
<b>Glaube:</b>	Zwölfgötter						
<b>Stand:</b>	bürgerlich						
<b>Titel:</b>							
<b>Sozialstatus:</b>	7						
<b>Vorteile und Nachteile:</b>							
+ Besonderer Besitz [Fernrohr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) + Zwergennase (siehe Kampfbogen) – Angst vor Reptilien: 6 – Eitelkeit: 5 – Goldgier: 6 – Jähzorn: 6 – Neugier: 7							
<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	13			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	32		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle	5/7/9		
<b>Stufe nach DSA4.1</b>		2		<b>Stufe nach DSA4.0</b>		7	
<b>Abenteuerpunkte:</b>		2620		<b>Davon verbraucht:</b>		2620	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	12	12	12	13	12
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>					<b>Gaben</b>		<b>TaW</b>
Nandusgefälliges Wissen <sup>1</sup> , Kulturkunde: Almada					Zwergennase (FF/IN/IN) <sup>1</sup>		7
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Natur</b>		<b>TaW</b>
Armbrust	-5	8		1	Fähr tensuche (KL/IN/KO)		2
Dolche	-1	8	7	1	Orientierung (KL/IN/IN)		7
Fechtwaffen	-1	14	12	12	Wettersvorhersage (KL/IN/IN)		2
Hieb waffen	-4	7	7	0	Wildnisleben (IN/GE/KO)		7
Infanteriewaffen	-3	8	7	1	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Raufen		9	9	4	Geografie (KL/KL/IN)		7
Ring en		9	8	3	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	9	9	4	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		3
Wurfmesser	-3	7		0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>	Heraldik (KL/KL/FF)		7
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5	Magiekunde (KL/KL/IN)		3
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Mechanik (KL/KL/FF)		5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		5
Reiten (CH/GE/KK)			-1	5	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Sprachenkunde (KL/KL/IN)		4
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Sternkunde (KL/KL/IN)		2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Tierkunde (MU/KL/IN)		3
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Zechen (IN/KO/KK)				4	Abrichten (MU/IN/CH)		1
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>3</sup>				5 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Gassenwissen (KL/IN/CH) <sup>23</sup>				1 ‡	Heilkunde Gift (MU/KL/IN)		4
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>3</sup>				5 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) <sup>3</sup>				5 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)			Kplx.	<b>TaW</b>	Kartografie (KL/KL/FF)		7
Alaani (Norbarden)			21	5	Kochen (KL/IN/FF)		5
Bosparano (Mittelländer, tot)			21	7	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Ferkina (Ferkina)			16	5	Malen/Zeichnen (IN/CH/FF)		6
Garethi (Mittelländer)			18	11	Musizieren (IN/CH/FF)		1
Rogolan (Zwerge)			21	6	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		7
Tulamidya (Tulamiden)			18	8	Schneidern (KL/FF/FF)		0
<b>Schriften</b> (KL/KL/CH)			Kplx.	<b>TaW</b>	Viehzucht (KL/IN/KK)		1
Kusliker Zeichen (Garethi, Alaani, Bosparano)			10	7			
Rogolan (Rogolan)			11	4			
Tulamidya (Tulamidya)			14	4	<sup>1</sup> Informationen siehe Kampfbogen.		

<b>Angriffsbasis</b>		<b>Paradebasis</b>		<b>Reichweitebasis</b>		<b>Initiativebasis</b>	
7		7		7		10	

  

<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP
Rapier (Fechtwaffe)				1W+3	12/4	+1	0/0	14	12	1W+3
Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	8	5	1W+2

  

<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>										
Finte, Gezielter Stich										

  

<b>Reichweitempfe:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.

  

<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>
Raufen	10/3	±0	9	8	1W+0	Finte, Gezielter Stich
Ringeln	10/3	±0	9	7	1W+0	

  

<b>Schild:</b>	Typ	INI	WM	PA	<b>Manöver (Raffen/Ringen):</b>

  

<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>											
<b>Name</b>		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1

  

<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>			<b>Links</b>		<b>Rechts</b>
Lederkleidung	1	1	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			<b>Kopf</b>	○ ○ ○	
			7 - 1 + 0 = <u>6</u>			<b>Arme</b>	○ ○ ○    ○ ○ ○	
			<b>Wunden</b>			<b>Brust/Rü</b>	○ ○ ○	
			Jede Wunde führt zu:			<b>Bauch/Sc</b>	○ ○ ○	
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			<b>Beine</b>	○ ○ ○    ○ ○ ○	
<b>Gesamt:</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○					

  

<b>Notizen:</b>
<p>► <u>Gutes Gedächtnis</u>: Der Held kann nach Meisterentscheid exklusive KL-Proben ablegen, um sein Gedächtnis aufzufrischen. Es gibt noch weitere Vorteile, die mit der Steigerung von Talenten und Zaubern zu tun haben.</p> <p>► <u>Zwergennase</u>: Ermöglicht das intuitive Erspüren von Geheimgängen, Geheimtüren und Hohlräumen. Ab TaW 7 kann die Gabe auch willentlich eingesetzt werden. Der Meister sollte die Proben selbst und verdeckt ablegen.</p>

**Kleidung:**

Normal: Lederkleidung, Leichte Stiefel, Federhut

Schlechte Tage: Lederkleidung, Leichte Stiefel, Reisemantel mit Kapuze

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Essnapf und Essbesteck	1	Dukaten	
Federhut mit breiter Krempe	1	Sibertaler	
Feldflasche *	1	Heller	
Fernrohr (besonderer Besitz)	1	Kreuzer	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Edelsteine	
Geldbeutel	1		
Gürteltasche	2	Sonstiges:	
Jagdmesser (mit Scheide)	1		
Kleine Bratpfanne und Holzkochlöffel	1	Proviant:	#
Kletterseil (Länge: 15 m)	1	* Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Lederkleidung (Hose, Hemd, Gürtel mit Taschen usw.)	1		
Lederrucksack	1		
Lupe	1		
Papier	20		
Rapier (Fechtwaaffe, mit Scheide)	1		
Reisemantel mit Kapuze (gewachst)	1		
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser)	1		
Stulpenstiefel, Paar	1		
Tagebuch	1		
Wasserdichte Lederrolle für Dokumente	1		
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)	1		
		Verbindungen:	

**Haustier:**[illegible]**Notizen:**

- ↳ Nandusgefälliges Wissen: Der Held kann besonders gut Wissenstalente ableiten. Muss der Spieler auf ein Wissen proben, zu dem er kein Talent besitzt, ist die Ausweichprobe auf ein verwandtes Talent nur um die Hälfte erschwert, wie sonst üblich (z. B. um 5 anstatt um 10). Das Durchstöbern von Bibliotheken geschieht hiermit auch wesentlich schneller.

# Aventurische Beispielhelden

## 5.) Thorwaler

### **Beschreibung:**

Entscheidet ihr euch für diesen Thorwaler, entscheidet ihr euch für einen großen und muskulösen Mann der See, mit blonden Haaren und blauen Augen. In Thorwal, der „Stadt der Freien“ und später auf Schiffen groß geworden, kennt ihr wohl wahr das Leben auf hoher See, und habt das Besteigen von Mästen, das Schwimmen und den Kampf im Wasser trainiert. Doch auch auf Land, fern eures Ottajaskos (eurer Schiffsgemeinschaft) könnt ihr euch behaupten, denn wenn es es um einen Humpen Grog oder Rum geht, oder gar um eine zünftige Schlägerei, wo die Fäuste fliegen, ja, da seid ihr zuhause, da fühlt ihr euch wohl – bei Swafnir!

#### ► Nachteil Aberglaube:

Der Held ist gegenüber bestimmten Lebensumständen abergläubisch. Die Höhe des Nachteils entspricht dabei weniger der Stärke des Aberglaubens, sondern vielmehr der Anzahl der einzelnen Aberglauben. Sucht euch hierbei selbst passende Aberglauben aus.

### **Vorteile:**

- Ein guter Nahkämpfer, auch im Wasser (Schildkampf)
- Raufen und Ringen? Sein Ding!
- Erfahrener Matrose und Schwimmer
- Äußerst trinkfest ... :]

### **Nachteile:**

- Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neugier, Neid
- Neigt zu: Aberglaube gegenüber Elfen und Nivesen
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Horasiern

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)



<b>Name:</b>							
<b>Rasse:</b>	Mensch, Thorwaler						
<b>Kultur:</b>	Thorwal, Thorwal (Stadt der Freien)						
<b>Profession:</b>	Seefahrer/Matrose						
<b>Geschlecht:</b>	männlich			<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>			
<b>Geburtstag:</b>	21. Efferd      BF						
<b>Größe:</b>	197 cm						
<b>Gewicht:</b>	102 kg						
<b>Haarfarbe:</b>	blond						
<b>Augenfarbe:</b>	blau						
<b>Glaube:</b>	Swafnir, Ifirn (Swafnirs Braut)						
<b>Stand:</b>	bürgerlich						
<b>Titel:</b>							
<b>Sozialstatus:</b>	5						
<b>Vorteile und Nachteile:</b>							
+ Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) – Aberglaube: 7 – Goldgier: 7 – Impulsiv – Jähzorn: 7 – Neugier: 5 – Neid: 6 – Vorurteile [Bewohner des Horasreichs] (verwöhnte, heuchlerische Snobs): 6							
<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	15			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	12 ↑			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle	6/8/10		
<b>Stufe nach DSA4.1</b>		2		<b>Stufe nach DSA4.0</b>		7	
<b>Abenteuerpunkte:</b>		2560		<b>Davon verbraucht:</b>		2560	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	11	12	11	12	12 ↑	15	15
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>					<b>Gaben</b>		<b>TaW</b>
Standfest (siehe Inventarbogen), Meereskundig,							
Ortskenntnis: Stadt Thorwal (siehe Kampfbogen)							
Kulturkunde: Thorwal							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Dolche	-1	13	10	7	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	10	9	3	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Raufen		15 ↑	13 ↑	10	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringens		13	11	8	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Säbel	-2	15	11	10	Schätzen (KL/IN/IN)		1
Schleuder <sup>1</sup>	-2	11 ↑		1	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
Wurfbeile <sup>1</sup>	-2	16 ↑		6	Tierkunde (MU/KL/IN) <sup>3</sup>		3 ↑
Wurfmesser <sup>1</sup>	-3	10 ↑		3			
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>			
Athletik (GE/KO/KK) <sup>2</sup>			×2	6 ↑			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	7			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) <sup>2</sup>			×2	7 ↑	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Garethi (Mittelländer)	18	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	10	Oloarkh (niedere Orks)	10	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Thorwalsch (Thorwaler)	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3			
Singen (IN/CH/CH)			-3	1			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	<b>Schriften</b> (KL/KL/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Tanzen (CH/GE/GE) <sup>2</sup>			×2	1 ↑	Kusliker Zeichen (Garethi, Thorwalsch)	10	3
Zechen (IN/KO/KK)				10			
					<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Boote fahren (GE/KO/KK)		7
Gassenwissen (KL/IN/CH) <sup>567</sup>				1 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>67</sup>				5 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Überreden (MU/IN/CH) <sup>67</sup>				4 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Fährtsuche (KL/IN/KO) <sup>3</sup>				2 ↑	Seefahrt (Segelschiffe) (FF/GE/KK) <sup>4</sup>		8 ↑
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				8	<sup>1</sup> AT/FK plus 2 durch Entfernungssinn. <sup>2</sup> Erleichtert um 2 durch Standfestigkeit, gilt nur, wenn im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt. <sup>3</sup> Erleichtert um 3 in Meeresgebieten. <sup>4</sup> TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. <sup>5</sup> Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). <sup>6</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert. <sup>7</sup> Eventuell um den Wert des Aberglaubens erschwert.		
Orientierung (KL/IN/IN) <sup>5</sup>				8 ↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) <sup>3</sup>				6 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) <sup>3</sup>				3 ↑			

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		8		8		11	
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM
Kusliker Säbel				1W+3	12/4	+1	0/0
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>							
Kampf im Wasser, Linkhand, Niederringen, Schildkampf I, Schmutzige Tricks <sup>5</sup> , Schwitzkasten							
Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust <sup>3</sup>							
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK
Wurfbeil				1W+3	0/5/10/15/25	-/1/1/0/-1	16
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>	
Raufen	10/3	±0	14 ↑	12 ↑	1W+1	Niederwerfen (nur Angriff mit Schild)	
Ring	10/3	±0	12	10	1W+1		
<b>Schild:</b>	Typ	INI	WM	PA	<b>Manöver (Raffen/Ringen):</b>		
Thorwaler Rundschild <sup>4</sup>	Schild	-1	-2/4	15	Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm,		
↳ gegen Peitschen usw.	Schild	-1	-2/0	11	Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetter-		
					schlag, Schmutzige Tricks <sup>5</sup> , Schwinger		
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>							
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA
Standard			0	4	4	2	2
Nur Krötenhaut			0	3	2	2	1
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>			<b>Links</b>	
Krötenhaut	1,5	0,5	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			<b>Kopf</b>	
Fellumhang	0,9	0,9	8 - 2 + 0 = <u>6</u>			<b>Arme</b>	
Hohe Stiefel	0,2	0,2	<b>Wunden</b>			<b>Brust/Rü</b>	
			Jede Wunde führt zu:			<b>Bauch/Sc</b>	
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			<b>Beine</b>	
<b>Gesamt:</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	○○○○○○○○				
<b>Notizen:</b>							
<sup>1</sup> Wird der Thorwaler Rundschild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2. <sup>2</sup> Verursacht die Waffe einen Wundpunkt, so verhaftet sie sich für den Rest des Kampfes im Körper des Feindes, was ihm pro Kampfrunde 1W6 zusätzlichen Schaden bringt. Ähnliches gilt für das Entfernen der Waffe. <sup>3</sup> Der Kampfstil ist darauf ausgelegt auch gegen Gegenstände eingesetzt werden zu können ohne sich bei dem Versuch selbst zu verletzen. Typische Gegenstände sind z. B. Bretter, Dielen, Kisten und Krüge. <sup>4</sup> Man kann mit dem Schild auch angreifen: „Bewaffneter“ Angriff mit Raffen-AT, 1W6+1 TP(A); durch Dolche, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht parierbar. Das Anwenden des Manövers „Niederwerfen“ ist hier immer möglich. <sup>5</sup> Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das und mehr kann über eine Raffen-AT ohne Erschwer-nisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich. ↳ <b>Ortskenntnis:</b> Der Held kennt sich in Thorwal (der Stadt, nicht dem Land) mit seinen Bezirken Bodirmündung, Oststadt, Fremdenstadt und den Hafenanlagen, besonders gut aus. Der Held kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.							

**Kleidung:**

Normal: Wetterfeste Kleidung, Hohe Stiefel, Fellumhang, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Angelschnur mit Angelhaken	2	Dukaten	
Brotbeutel	1	Sibertaler	
Dolch (mit Scheide)	1	Heller	
Fellumhang	1	Kreuzer	
Geldbeutel	1	Edelsteine	
Hanfseil mit Enterhaken (Länge: 20 m)	1		
Hängematte	1		
Hohe Stiefel, Paar	1	Sonstiges:	
Krötenhaut <sup>2</sup>	1	Proviant:	
Kusliker Säbel	1	* Manreker Rebe (im Weinschlauch) <sup>1</sup>	#
Rucksack	1		100 cl
Schwertgürtel	1		
Spielkartenset	1		
Thorwaler Rundschild	1		
Waffenpflegeset	1		
Weinschlauch *	1		
Wetterfeste Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)	1		
Wolldecke	1		
Wurfbeil	1		
Würfel aus Mammuton	5		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

**Haustier:**[illegible]**Notizen:**

↳ **Standfest:** Alle GE-Proben sind um 1, und alle körperlichen Talentproben um 2 erleichtert, wenn es um Balance geht. Sollte ein Angriff oder Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine um 2 erschwerte Gegenprobe auf die Gewandtheit zu.

- Entfernungssinn: Der Charakter hat ein intuitives Gespür für Entfernungen. Alle Intuitionsproben zur Entfernungsabschätzungen sind um 3 erleichtert und der FK-Wert von Fernkampfwaffen steigt um 2.

<sup>1</sup> Ein äußerst säuerlicher Weißwein, der außerhalb Thorwals oftmals als ungenießbar gilt.

<sup>2</sup> Eine dicke, zusammenschnürbare (bei Thorwalern beliebte) Weste mit schweren Nieten.

# Aventurische Beispielhelden

## 6.) Zwergenkrieger

### **Beschreibung:**

Eine wahre kleine Kampfmaschine ist sicher dieser Zwerg. In ein Kettenhemd gehüllt, mit einem Tellerhelm auf dem Kopf und sowohl mit einer großen Axt wie mit einer Armbrust gewappnet, sieht er sich jedem Gegner gewachsen. Sogar Drachen, wenn es sein muss, denn im Kampf gegen sie wurde er ausgebildet. Und wenn sein Kampf nicht der gegen Ungetüme ist, dann ist es vielleicht der gegen den Alkohol, und den hat unser trinkfester Zwerg noch nie verloren. Nur an seinem Wesen, mit seinen 1000 kleinen Macken, daran könnte er noch ein wenig arbeiten.

#### ► Heimat und Sprache der Zwerge:

Irgendwo zwischen dem Herzogtum Nordmarken und dem Königreich Almada liegt der sog. Eisenwald, ein großes Gebirge. Und dort, irgendwo in den Inkakuppen des Eisenwaldes, in einem Vulkankrater, liegt Xorlosch, die Heimat der ständig wachsamten Erzzwerge, Brüder und Schwestern der Ambosszwerge, und zu Zeiten der Kampflehren auch Heimat dieses Zwergs. Seine eigentliche Heimat dürfte aber das unabhängige Bergkönigreich Tosch Mur, Heimat der Ambosszwerge, mit seiner Hauptstadt „Murolosch“ in den Tiefen der Ambossberge zwischen Almada und dem restlichen Mittelreich sein. – Typische Ausdrücke der Zwerge: Garoschem! („Seid begrüßt!“), Baroschem! („Prost!“), Gortoscha mortomosch! (ein Schlachtruf).

#### ► Das Tatoo der Drachenkampfschule:

Abgänger der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch erhalten ein Tatoo, dass sie als Abgänger einer Krieger-Akademie kennzeichnet und ihnen normalerweise gestattet z. B. an besonderen Turnieren teilzunehmen, die für normalsterbliche nicht zugänglich sind.

### **Vorteile:**

- Ein sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil, Drachenkampf)
- Ein guter Fernkämpfer (Armbrust)
- Hoher Rüstungsschutz
- Kennt sich unter Tage gut aus
- Kann auch bei Zwielflicht gut sehen
- Resistent gegen: Mineralische Gifte, Krankheiten, Verzauberungen
- Äußerst trinkfest :]

### **Nachteile:**

- Ein absoluter Nichtschwimmer
- An die moralischen Prinzipien zwergischer Krieger gebunden
- Stellenweise weltfremd gegenüber menschlichen Gepflogenheiten
- Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Meeresangst, Platzangst
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Echsenwesen
- Leichter Verfolgungswahn („Die Drachen kommen!“)

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>				, Sohn des		
<b>Rasse:</b>	Zwerg (Ambosszwerg)					
<b>Kultur:</b>	Ambosszwerge, Bergfreiheit Tosch Mur					
<b>Profession:</b>	Krieger: Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch					
<b>Geschlecht:</b>	männlich			<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>		
<b>Geburtstag:</b>	6. Ingerimm      BF					
<b>Größe:</b>	138 cm					
<b>Gewicht:</b>	58 kg					
<b>Haarfarbe:</b>	kupferrot					
<b>Augenfarbe:</b>	braun					
<b>Glaube:</b>	Angrosch, Rondra (seine Knappin)					
<b>Stand:</b>	bürgerlich					
<b>Titel:</b>						
<b>Sozialstatus:</b>	7					
<b>Vorteile und Nachteile:</b>						
+ Akademische Ausbildung [Krieger, Drachenkampf] + Dämmerungssicht + Resistenz gegen: mineralische Gifte + Resistenz gegen: Krankheiten + Schwer zu verzaubern (siehe Kampfbogen) – Angst vor Nagetieren: 7 – Einbildungen [leichter Verfolgungswahn: Drachengezücht] – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Meeresangst: 8 – Platzangst (weite Plätze): 6 – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Prinzipientreue [Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen]: 10 – Vorurteile [geschuppte Wesen]: 6 – Weltfremd [menschliche Ansiedlungen und Gewohnheiten]: 5 – Zwergerwuchs						
<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>		
Mut:	14			Lebenspunkte:	41	
Klugheit:	11			Ausdauer:	45	
Intuition:	12			Astralenergie:	0	
Charisma:	11			Karmaenergie:	0	
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	8 ↑	
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10	
Konstitution:	16			AT-Basiswert:	8	
Körperkraft:	16			PA-Basiswert:	8	
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	8	
↓ Geschwindigkeit:	6 – BE			Wundschwelle	6/8/10	
<b>Stufe nach DSA4.1</b>		2		<b>Stufe nach DSA4.0</b>		7
<b>Abenteuerpunkte:</b>		2580		<b>Davon verbraucht:</b>		2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	11	13	11	16	16
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Höhlenkundig, Kulturkunde: Ambosszwerge							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Armbrust	-5	17		9	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Belagerungswaffen		11		3	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		5
Dolche (Drachenzahn) <sup>1</sup>	-1	12 ↑	11 ↑	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Hiebswaffen	-4	10	10	4	Kriegskunst (Drachenkampf) (MU/KL/CH) <sup>1</sup>		7 ↑
Infanteriewaffen	-3	11	10	5	Magiekunde (Drachenmagie) (KL/KL/IN) <sup>1</sup>		7 ↑
Kettenwaffen	-3	10	9	3	Mechanik (KL/KL/FF)		5
Raufen		14	11	9	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Ringens		14 ↑	11 ↑	7	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Säbel	-2	8	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Speere	-3	10	8	2	Schätzen (KL/IN/IN)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Tierkunde (Drachen) (MU/KL/IN) <sup>12</sup>		7 ↑
2H-Hiebswaffen (Felsspalt) <sup>1</sup>	-3	15 ↑	13 ↑	12			
2H-Schwerter/-Säbel	-2	10	9	3			
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Akrobatik (MU/GE/KK) (n/a)			×2	(-3)	Garethi (Mittelländer)	18	8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Rogolan (Zwerge)	21	10
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Reiten (CH/GE/KK) (n/a)			×1	(-1)			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	<b>Schriften</b> (KL/KL/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-3	Rogolan (Rogolan)	11	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Bergbau (unterirdische Städte) (IN/KO/KK) <sup>1</sup>		7 ↑
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Grobschmied (Waffen) (FF/KO/KK) <sup>14</sup>		11 ↑
Zechen (IN/KO/KK)				10	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Holzbearbeitung (Waffen) (KL/FF/KK) <sup>14</sup>		8 ↑
Etikette (KL/IN/CH) <sup>35</sup>				2 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
Gassenwissen (KL/IN/CH) (n/a)				(-2)	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>35</sup>				5 ↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) <sup>35</sup>				5 ↓	Schneidern (KL/FF/FF)		3
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>			
Fährtenuche (KL/IN/KO) <sup>2</sup>				3 ↑			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) (n/a)				(-2)	<sup>1</sup> AT/PA plus 1 bzw. TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
Wildnisleben (IN/GE/KO) <sup>2</sup>				5 ↑	<sup>2</sup> Erleichtert um 3 in Höhlen, Minen und Grotten.		
					<sup>3</sup> Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert.		
					<sup>4</sup> Siehe Kampfbogen für weitere Informationen.		
					<sup>5</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		10						
Nahkampf-Waffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Felsspalter (Zwerg, Zweihand-Doppelblattaxt)				2W+2	14/2	-1	0/-2	16	12	2W+3		
Drachenzahn (Zwerg, Dolch)				1W+2	11/4	±0	0/0	13	11	1W+3		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	10	7	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Halbarm), Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, lang), Niederwerfen												
Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch												
Fernkampf-Waffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Leichte Armbrust (Laden+Zielen: 15 Akt.)				1W+6	10/15/25/40/60	1/1/0/0/-1	17	15				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	13	10	1W+2	Niederwerfen, Wuchtschlag					
Raufen (ohne Rüstung)		10/3	±0	14	11	1W+2						
Ringeln		10/3	±0	13↑	10↑	1W+2	Manöver (Raufen/Ringeln):					
Ringeln (ohne Rüstung)		10/3	±0	14↑	11↑	1W+2	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff,					
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,					
							Niederringeln, Schmutzige Tricks¹,					
							Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			2	5	5	5	3	3	2	2	4	3
Nur Kettenhemd, Halbarm			0	4	4	4	2	2	1	1	2,8	1,8
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links	Rechts	
Kettenhemd, Halbarm		2,8	1,8	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○		
Tellerhelm		0,2	0,2	8 - 3 + 1 = 6				Arme		○○○		○○○
W.Kappe, W. Unterzeug		1	1	Wunden				Brust/Rü		○○○		
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○		
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○
Gesamt:		3	2↓	○○○○○○○○								
Notizen:												
¹ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das und mehr kann über eine Raufen-AT ohne Erschwer-nisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringeln-AT macht's möglich. Liegt man am Boden, können einige Tricks auch hier ohne Nachteile angewendet werden (Meisterentscheid).												
² Waffen schmieden/reparieren: Soll eine Waffe geschmiedet oder repariert werden, wird natürlich erstmal eine passende Schmiedewerkstatt, Material und Werkzeug gebraucht. Dann müssen über mehrere Schmiedeprobe-n genug TaP* „angesammelt“ werden, bis ein erforderter Mindestwert (gTaP*) erreicht ist. Ist eine der Probe-n verhaun, darf noch einmal erschwert um 7 nachgeprobt werden, ist diese auch verhaun, ist der Gegenstand meist zerstört. Ein allgemeines Probenlimit gibt es nicht. Mögliche Arbeiten sind:												
- „Waffe herstellen“ ▶ gTaP* = Waffen-TP mal 3 (1W6 TP zählt wie 4 TP). Dauer: 8 Stunden pro Probe.												
- „Waffe wiederherstellen“ ▶ Wie beim Herstellen, nur halbe gTaP* und halbe Dauer pro Probe.												
- „Leichte Schäden an Waffe reparieren“ ▶ Meist nur eine Schmiedeprobe. Dauer: 2 Stunden pro Probe.												
Hinweis: Besteht die Waffe zu Teilen aus Holz, kann der Meister einige der Schmiedeprobe-n durch Probe-n auf Holzbearbeitung ersetzen lassen (max. die Hälfte). Beachtet bitte auch, dass auf diese Weise nur realistische Waffen hergestellt/repariert werden können, keine Wunderwaffen (Beispiele: siehe Inventarbogen).												



**Kleidung:**

Normal: Lederhose, Leichte Stiefel, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Armbrustbolzen	15	Dukaten	
Bratpfanne und Holzkochlöffel	1	Sibertaler	
Bolzenköcher	1	Heller	
Drachenzahn (zwerg. Dolch) (mit Scheide)	1	Kreuzer	
Ersatzsehne für Armbrust	2	Edelsteine	
Essnapf und Essbesteck	1		
Feldflasche *	1	Sonstiges:	
Felsspalter (zwerg. Zweihand-Doppelblattaxt)	1		
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Proviant:	#
Geldbeutel	1	* Xorloscher Felsenfeuer (in Feldflasche) <sup>1</sup>	100 cl
Kettenhemd, Halbarm	1		
Lederhose	1		
Leichte Armbrust	1		
Leichte Stiefel	1		
Messer (mit Scheide)	1		
Rucksack	1		
Sturmlaterne (gefüllt)	1		
Tellerhelm	1		
Waffenpflegeset	1		
Wattierte Kappe	1		
Wattiertes Unterzeug	1		
Wolldecke	1		
		Verbindungen:	

**Haustier:**[illegible]

**Notizen:**

<sup>1</sup> Ein berühmter Zwergenschnaps,

↳ Schmiedbare Beispielwaffen (Benutzt AT und PA vom Talentbogen und modifiziert sie entsprechend):

(Lang-)Schwert [Talent: Schwerer] ▶ TP 1W+4 ▶ gTaP\*: 24

Drachenzahn [Talent: Dolche] ▶ TP 1W+3 ▶ gTaP\*: 21

Lindwurmschläger (Kampfbell) [Talent: Hieb Waffen] ▶ PA

Wurmspieß (Partisane) [Talent: Speere oder Infanteriewaffen] ▶ PA=3 TP 1W+6 ▶ gTaP\*: 30; mit Holzkompone

Wurmspiess (Partisahe) [Talent: Speere oder Infanteriewaffen] ▶ PA=2, TP 1W+6 ▶ gTaP\*: 30; mit Holzkomponente  
 Felsenspalter (Doppelblattaxt) [Talent: 2H-Hieb Waffen] ▶ PA=2, INI=1, TP 2W+2 ▶ gTaP\*: 30; mit Holzkomponente

Zwergenschlägel (Hammer) [Talent: 2H-Hiebaffen] ▶ PA=1, INI=1, TP 2W+2 ▶ gTap\*: 30; mit Holzkomponente

Zwergenschlagel (Hammer) [Talent: 2H-Hieb Waffen] ▶ PA=1, INI=1, TP 2W+2 ▶ glTaP\*: 30; mit Holzkomponente  
Zwergenskraja (kl. Doppelblattaxt) [Talent: Hieb Waffen] ▶ TP 1W+3 ▶ glTaP\*: 21

Zwergenskraja (kl. Doppelblattaxt) [Talent: Hieb Waffen] ▶ IP 1W+3 ▶ glap\*: 21

► Schwer zu verzaubern: Erhöht die Magierresistenz um 3 (im Grundwertebogen bereits mit eingerechnet). Dies gilt allerdings auch bei Freiwilligkeit und Heilzaubern; in diesem Fall beträgt die effektive Magieresistenz genau 3.

# Aventurische Beispielhelden

## 7.) Auelfe

### **Beschreibung:**

Wählt ihr diese Heldin, dann seid ihr eine Elfe aus dem von Baumhäusern geprägtem Ort Kvirasim – einer der bedeutensten elfischen Siedlungen im Norden Aventuriens, in der Waldelfen, Auelfen und auch einige Menschen friedlich zusammenlegen. Folglich seid ihr den Anblick immer wieder einkehrender und meist menschlicher Händler gewohnt. Ihr selbst seid eine so genannte Wildnisläuferin, eine Kundschafterin und bisweilen auch Jägerin, die sich immer mal wieder von ihrer Heimat entfernt, um als Augen und Ohren der Sippe die Region zu erkunden. Als solche seid ihr natürlich oft auf euch alleine gestellt, und habt entsprechende Fähigkeiten zum Leben in der Natur erworben. Nun habt ihr eure Sippe erneut verlassen, auf der Suche nach – *badoc* hin oder her – neuen Erlebnissen.

#### ► Elfische Zauberlieder:

Diese Zauberlieder bedürfen einer Probe auf Musizieren und Singen. Die Proben müssen meist nach einiger Zeit wiederholt werden, soll das Lied weiter erklingen. Ein einmal gespieltes Lied, verliert danach für einige Zeit seine Zauberkraft.

#### ► Seelentier [Falke]:

Elfen glauben meist daran, dass sie ein so genanntes Seelentier besitzen, das in ihnen wohnt und sie prägt. Das Seelentier dieser Elfe ist der Falke, was mit einem starken Freiheitsdrang, einem gewissen Jagdtrieb und einer kleinen Extra-Portion Stolz einhergehen dürfte.

#### ► Elfische Begriffe (Beispiele):

Aî (Ja) ■ Ar (Nein) ■ Fey (Elf, Elfe) ■ Feya (Volk der Elfen) ■ Tala/Rosenohr (freundlicher Mensch) ■ Telor (unfreundlicher Mensch) ■ Boroborinoi/Bartmurmeler (Zwerg) ■ Fialgra/Wildpelz (Ork) ■ lamanda (Harmonie, Lied) ■ Nurd'dhao! [„Gedeihen mit dir!“] („Danke!“) ■ Eorla! („So sei es!“)

### **Vorteile:**

- Eine sehr gute Schützin (Elfenbogen)
- Magiebegabt (Elfenmagie, inkl. Verwandlung in einen Falken)
- Erfahren im Leben in der Wildnis und im Umgang mit Heilkräutern
- Hohe Sinnenschärfe (herausragendes Gehör, Dämmerungssicht)
- Kann lesen und schreiben (Isdira)
- Schön in Gestalt und Stimme :]

### **Nachteile:**

- Kein Rüstungsschutz
- Übersensibler Geruchssinn
- Neigt zu: Angst vor Menschenmassen, Neugier, Raumangst
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Orks
- Weltfremd gegenüber dem menschlichen Hierarchiesystem
- Verträgt bestimmte Lebensmittel nicht

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Elfe, Auelfe		
<b>Kultur:</b>	Waldelfisch beeinflusste elfische Siedlung (Kvirasim, elfisch Quillyana)		
<b>Profession:</b>	Wildnisläuferin,		
<b>Geschlecht:</b>	weiblich		<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>
<b>Geburtstag:</b>	19. Firun            BF		
<b>Größe:</b>	183 cm		
<b>Gewicht:</b>	63 kg		
<b>Haarfarbe:</b>	hellblond		
<b>Augenfarbe:</b>	graublau		
<b>Glaube:</b>	elfische Weltsicht		
<b>Stand:</b>	bürgerlich		
<b>Titel:</b>			
<b>Sozialstatus:</b>	5		
<b>Vorteile und Nachteile:</b>			
+ Altersresistenz, + Dämmerungssicht + Begabung für Talent: Bogen + Vollzauberer + Herausragender Sinn: Gehör (siehe Kampfbogen), + Gutaussehend (siehe Talentbogen), + Wohlklang (siehe Kampfbogen) + Resistenz gegen Krankheiten (KO-Proben um 7 erleichtert) + Zweistimmiger Gesang (notwendig für elfische Zauberlieder) – Angst vor Menschenmassen: 6 – Elfische Weltsicht (u. a. anderes Zeitgefühl aufgrund langer Lebenszeit) – Neugier: 6, – Raumangst: 6 – Sensibler Geruchssinn: 6 – Unfähigkeit für Talent: Zechen – Vorurteile [Orks] (gewalttätige und blutdürstende Grobiane): 8 – Wahrer Name (siehe Kampfbogen) – Weltfremd [Adeltum, Klassensystem]: 6			
<b>Eigenschaften:</b>			
Mut:	12		
Klugheit:	11		
Intuition:	14		
Charisma:	13		
Fingerfertigkeit:	13		
Gewandtheit:	14		
Konstitution:	13		
Körperkraft:	11		
<b>Weitere Grundwerte:</b>			
Geschwindigkeit:	8 – BE		
<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Lebenspunkte:	28		
Ausdauer:	35		
Astralenergie:	35		
Karmaenergie:	0		
Magieresistenz:	6		
INI-Basiswert:	10		
AT-Basiswert:	7		
PA-Basiswert:	8		
FK-Basiswert:	8		
Wundschwelle	5/7/9		
<b>Stufe nach DSA4.1</b>			
	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2600	<b>Davon verbraucht:</b>	
		2600	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	14	13	13	14	13	11
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Kulturkunde: Auelfen; Waldkundig							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Bogen (Elfenbogen) <sup>15</sup>	-3	20 ↑		12	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		0
Dolche	-1	10	10	5	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	7	8	0	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) <sup>17</sup>		10 ↑
Raufen		8	8	1	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringens		7	8	0	Rechtskunde (KL/KL/IN) (n/a)		(-1)
Säbel	-2	7	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Speere	-3	10	10	5	Sternkunde (KL/KL/IN)		1
Wurfmesser	-3	8		0	Tierkunde (MU/KL/IN) <sup>17</sup>		↑ 10
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Athletik (GE/KO/KK) <sup>1</sup>			×2	6	Garethi (Mittelländer) <sup>1</sup>	18	8
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Isdira (Elfen) <sup>1</sup>	21	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) <sup>1</sup>			×2	7	Nujuka (Nivesen)	15	5
Schleichen (MU/IN/GE) <sup>1</sup>			×1	7			
Schwimmen (GE/KO/KK) <sup>1</sup>			×2	6			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				3	<b>Schriften</b> (KL/KL/FF)	Kplx.	<b>TaW</b>
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Isdira/Asdharja (Isdira) <sup>1</sup>	18	5
Singen (IN/CH/CH) <sup>124</sup>			-3	10 ↑			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) <sup>13</sup>				8 ↑			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH) <sup>14</sup>			-3	5	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Tanzen (CH/GE/GE) <sup>14</sup>			×2	5 ↑	Bogenbau (KL/IN/FF)		7
Zechen (IN/KO/KK)				-2	Heilkunde Gift (MU/KL/IN)		8
					Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) <sup>4</sup>		8 ↑
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Holzbearbeitung (KL/FF/KK) <sup>1</sup>		6
Betören (IN/CH/CH) <sup>246</sup>				6 †	Kochen (KL/IN/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>46</sup>				5 †	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Überreden (MU/IN/CH) <sup>246</sup>				5 †	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) <sup>1</sup>		7
					Musizieren (IN/CH/FF) <sup>14</sup>		10 ↑
					Schneidern (KL/FF/FF)		2
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>			
Fährtenuche (KL/IN/KO) <sup>7</sup>				7 ↑			
Fesseln/entfesseln (FF/GE/KK)				3			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) <sup>1</sup>				6	<sup>1</sup> Diese Talente sind Leittalente und damit Bestandteil der Kultur der Sippe dieser Elfe. <sup>2</sup> Erleichtert um 2 oder 5 durch Wohlklang (s. Inventarb.). <sup>3</sup> Erleichtert um 5 für das Gehör (siehe Inventarbogen). <sup>4</sup> Eventuell erleichtert um 1 durch gutes Aussehen. <sup>5</sup> FK plus 2 im genannten Fachgebiet. <sup>6</sup> Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert. <sup>7</sup> Erleichtert um 3 in Wäldern (Waldkundig).		
Orientierung (KL/IN/IN) <sup>1</sup>				7			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) <sup>17</sup>				5 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) <sup>17</sup>				10 ↑			

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

  

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Elfische Magietradition, Salasandra <sup>1</sup> ,				Zweistimmiger Gesang (ermöglicht elfische Zauberlieder)			
Regeneration I <sup>5</sup>							

  

Zauberlieder				
	Probe <sup>2</sup>	Dauer	Wirkungsdauer	Erschwernis
Freundschaftslied	Mus.o.Sing.	speziell	permanent	3
Sorgenlied	Mus.+Sing.	15 Min.	Liedlänge	beide 2
Windgeflüster (Probe alle 5 Min. wiederholen)	Mus.o.Sing.	≥ 5 Min.	Liedlänge	2, dann 4, 6, 8 ...

  

Zaubersprüche							
Name	S	Probe	Dauer	Wirkungsdauer <sup>3</sup>	MR	ZfW	Ktrl.
Abvenenum reine Speise	☉	KL/KL/FF	15 Akt.	augenblicklich	Nein	6	
Adlerauge Luchsenohr	●	MU/IN/GE	20 Akt.	variabel	Nein	5	
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Tier: Falke] <sup>4</sup>	●	MU/IN/GE	20 Akt.	variabel	Nein	8	
Balsam Salabunde	●	KL/IN/CH	5 Min.	augenblicklich	Nein	8	
Gedankenbilder Elfenruf	☉	KL/IN/CH	5 Akt.	ZfP* × 10 KR	Nein	6	
Haselbusch und Ginsterkraut	●	CH/FF/KO	15 Min.	augenblicklich	Nein	8	
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge <sup>5</sup>	●	MU/IN/CH	20 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Ja	8	
Klarum Purum	●	KL/KL/CH	7 Akt.	augenblicklich	Nein	10	
Tiergedanken	●	MU/IN/CH	20 Akt.	variabel	Ja	8	
Wasseratem	●	MU/KL/KO	30 Akt.	variabel	Nein	6	
Wipfellauf	●	MU/IN/GE	6 Akt.	variabel	Nein	6	
					KR = Kampfunden		

  

Intuitives Zaubern: Dem Spieler ist es erlaubt innerhalb von Zaubern eine einzelne KL-Probe durch eine IN-Probe auszutauschen, sofern dadurch am Ende nicht auf IN/IN/IN geprobt wird.

Unbewusstes Zaubern: Ist die Anwendung eines Zaubers aus der Situation heraus naheliegend (z. B. Bannbaladin beim Gruß, Flim Flam Funkel bei plötzlicher Dunkelheit), kann der Meister dem Spieler erlauben oder dazu zwingen den Zauber unbewusst zu wirken. Proben unbewusster Zauber sind um bis zu 2 erleichtert und können weitere Modifikationen (höhere Wirkungsdauer, fehlende Zaubergeste, geringerer AsP-Verbrauch usw.) mit sich ziehen.

Erzwungenes Zaubern: Versucht ein Elf einen Zauber aus einem für ihn nicht nachvollziehbarem Grund zu wirken, z. B. weil ihn ein Freund dazu auffordert, kann dies zu einem inneren Widerstand (*badoc*-Angst) und damit zu einer Erschwernis der Zauberprobe um 2, sowie einen leicht höheren AsP-Verbrauch führen.

Abbrechen von Zaubern: Ein Elf kann einen bereits wirkenden Zauber jederzeit probenlos abbrechen/beenden. Dies gilt auch für Zauber mit normerweife feststehender Wirkungsdauer.

  

<sup>1</sup> Das Seelenlied und hintergründiger Gruppengeist der Sippe, das immer erklingt und die Elfe mit der Sippe vereint. Kann mit anderen Elfen der gleichen Sippe zum Formen großer gemeinsamer Zauber verwendet werden. Es ist zudem möglich im Salasandra leichter Wissen und Erfahrungen auszutauschen.

<sup>2</sup> Mus.o.Singen = Musizieren oder Singen; Mus.+Sing = Musizieren und Singen.

<sup>3</sup> Durch die elfische Tradition ist die Wirkungsdauer eines Zaubers doppelt so lang wie bei der Gildenmagie üblich. Die doppelte Wirkungsdauer ist hier bereits eingetragen.

<sup>4</sup> Die Werte der Elfe in Falkengestalt und weitere Informationen stehen im Inventarbogen.

<sup>5</sup> Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe üblicherweise durch die Magieresistenz des oder der Opfer erschwert.  
 augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).  
 S: Spontane Modifikationen (Erläuterungen siehe Kapitel 1).

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ⌚ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 10 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ⌚, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Abvenenum reine Speise	Entgiftet Speisen (für max. 10 Personen) von gängigen Giften, Krankheiten, Schimmel und Vergärungsprozessen. Die Probe ist um die Stufe des Giftes erschwert.	3 ↓
Adlerauge Luchsenohr	Macht die Sinne empfindlicher und erleichtert alle Sinnenschärfeproben um ZfP*. Unter Umständen kann dies auch Erschwernisse auf Fernkampf-Proben senken.	4 je ⌚
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Tier: Falke]	Die Elfe verwandelt sich in einen Falken. Sie kann jederzeit ebenso klar wie zuvor denken aber nicht zaubern. Ausrüstung, Kleidung usw. verwandeln sich nicht mit. (⌚-Dauer: 1 Stunde aufgrund des Seelentiers. Dauer vor dem Zauber angeben.)	4 + 3 je ⌚
Balsam Salabunde	Heilt bei Berührung Verletzungen / kleine Verstümmelungen in Höhe der gewählten AsP (bis maximal 16 LeP). Variante: Alle 7 LeP wird zudem ein Wundpunkt geheilt (erschwert um 2 je Wunde). Hinweis: Für jeden LeP < 0 gelten doppelte AsP-Kosten).	♡ - 1 ↓
Gedankenbilder Elfenruf	Ermöglicht eine meist eher bildhafte, telepathische Kommunikation, oftmals über große Reichweiten. Empfangbar für jeden, der diesen Zauber hat. Bei Einschränkung der Reichweite auf Berührung auch für andere empfangbar. (⌚-Dauer: 15 Sekunden)	4 je ⌚
Haselbusch und Ginsterkraut	Kontrolliert auf Berührung Geschwindigkeit und Art bzw. Form des Wachstums von Pflanzen nach Vorstellung der Elfe. Samen können so schnell zu Pflanzen sprießen, kleine Triebe Schlösser sprengen, Bäume sich biegen oder Früchte tragen usw. Sehr schnelles Wachstum erschwert die Probe (z. B. um 4 für ein Jahr je Minute). Die AsP-Kosten hängen von Größe und Umfang des Zaubers ab (ab 3 AsP, nach oben offen).	♡ - 1 ↓
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	Ruft ein Tier aus der Umgebung für genau eine einfache Aufgabe zur Hilfe. Je nach Gefährlichkeit des Tiers kosten der Dienst zusätzlich AsP. Zudem muss der Dienst mit dem Rufenden selbst im Zusammenhang stehen, sich in einem Satz formulieren lassen und darf nicht gegen die Natur des Tieres gehen. Die Elfe muss die Tierart aus erster Hand kennen und beim Zauber auch benennen. Ist die Tierart das eigene Seelentier, so ist die Probe um 3 erleichtert. Der Zauber ist immer um die (geistige) Magieresistenz des zu rufenden Tieres erschwert. (♡-Kosten: Dienstkosten)	3 + ♡
Klarum Purum	Dieser Berührungszauber heilt das Ziel vor den meisten Giften und vielen Rauschsubstanzen. Die eingesetzten AsP bestimmen die Stärke des Zaubers und damit, ab wann ein Gift zu stark für den Zauber ist (1 AsP je Giftstufe; um die Giftstufen sind Heilkunde-Gift-Proben zur Behandlung und auch dieser Zauber erschwert).	♡ - 1 ↓
Tiergedanken	Die Elfe nimmt telepathischen Kontakt mit einem Tier in max. 8 m Entfernung auf. Sie kann dessen Gedanken lesen und ggf. zu bestimmten Handlungen überreden. Für Falken ist der Zauber bei dieser Elfe um 7 erleichtert.	7 je ⌚
Wasseratem	Die Elfe ist nun in der Lage unter Wasser zu atmen, kann aber dafür in der Zeit nicht mehr an der Luft atmen. Ihr Schwimm- und Tauchfähigkeiten ändern sich nicht.	6 + 3 je ⌚
Wipfellauf	Solange die Elfe sich auf belebtem Untergrund befindet (z. B. Waldboden oder Holz) kann sie sich darin frei fortbewegen. Kein Strauch hält sie auf, dünnste Äste tragen sie und sie versinkt nicht im Moor. Eventuelle Widrigkeiten sind um ZfP* reduziert. Als Variante erschwert um 3 kann sie auch kopfüber an Ästen gehen.	6 + 2 je ⌚
Beschreibung der Zauberslieder		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Freundschaftslied	Kann nur einmal im Leben, zusammen mit einem potentiellen elfischen Lebenspartner, gespielt werden und verknüpft die Schicksale beider miteinander. Für jede der drei Strophen muss extra geprobt werden. Beide Partner verlieren permanent 2 AsP.	15
Sorgenlied	Wird mit einer in das Lied eingewobenen Frage gespielt und gibt Informationen über das Wohlbefinden, Gefühlsleben und die Sicherheit eines Freundes.	5
Windgeflüster:	Der Wind verrät einem, was in der näheren Umgebung geschieht. Nach der ersten Probe erkennt man oft nur wage Fetzen. Weitere Proben geben weitere Informationen preis. Die nachfolgenden Proben zum Aufrechterhalten des Liedes fallen nach und nach schwerer. (⌚-Dauer: 5 Minuten)	3 je ⌚
<p><u>Hinweis:</u> Da mit der elfischen Zaubersprache doppelte Zauberdauern möglich sind, beträgt das Standard-Zeitfenster für ⌚ ohne weitere Angaben hier 10 Minuten statt wie sonst üblich 5 Minuten.</p>		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		11						
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Elfishes Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	10	8	1W+2		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
Ausweichen I												
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Elfenbogen (Laden+Zielen: 3 Akt.)				1W+5	10/25/50/100/200	3/2/1/1/0	22	20				
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>						
Raufen	10/3	±0	8	8	1W+0							
Ringern	10/3	±0	7	8	1W+0							
<b>Schild:</b>	Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Raufen/Ringen):</b>						
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>						<b>Links</b>		<b>Rechts</b>	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				<b>Kopf</b>		○○○			
			8 - 0 + 3 = <b>10</b>				<b>Arme</b>		○○○		○○○	
			<b>Wunden</b>				<b>Brust/Rü</b>		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				<b>Bauch/Sc</b>		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				<b>Beine</b>		○○○		○○○	
<b>Gesamt:</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	○○○○○○○○									
<b>Notizen:</b>												
<p>► <u>Herausragender Sinn [Gehör]</u>: Erleichtert alle Sinnenschärfeprobe, bei denen es um Gehör geht, um 5. Zusätzlich kann der Meister exklusive Hörproben für diesen Charakter erlauben.</p> <p>► <u>Wohlklang</u>: Erleichtert Proben zu gesellschaftlichen Talenten, bei denen gesprochen wird um 2 und Proben auf Singen um 5, sofern es sich um kein Zaubersong handelt.</p> <p>► <u>Wahrer Name</u>: Wer seinen „Wahren Namen“ preisgibt, droht über ihn beherrscht zu werden. Für diese Heldin gilt das doppelt und dreifach, weswegen sie alles dransetzen sollte, ihn nicht preiszugeben, selbst dann, wenn sie ihn selbst nicht kennt. Gegen ihren Wahren Namen hat sie eine MR von 0 und kann auch leichter überredet werden.</p> <p><u>Die Aelfe als Heilerin</u>:  Der Elfe wurden einige Heilkräuter mitgegeben, deren Grundwirkung hier kurz umrissen werden soll:  ▷ Wirselskraut: Vielerorts wachsende, unscheinbare Pflanze. Gibt auf eine Wunde gelegt im Laufe des Tages 5 LeP.  ▷ Vierblättrige Einbeere: Ist häufig in Wäldern zu finden. Eine Beere gibt 1W3 LeP zurück, mit einer selbst auferlegten Heilkunde-Probe (Gift, Wunden und Krankheiten sind möglich) sogar 1W6 LeP zusätzlich.</p>												

**Kleidung:**

Normal: Elfische Kleidung, Elfische Stiefel, Haarschmuck

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Badeöl mit Lavendel-Duft	1	Dukaten	
Elfenbogen	1	Sibertaler	
Elfisches Jagdmesser (mit Scheide)	1	Heller	
Elfische Kleidung (verziert und bestickt)	1	Kreuzer	
Elfische Stiefel, Paar (verziert)	1	Edelsteine	
Ersatzsehne für Bogen	2		
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Sonstiges:	
Geldbeutel	1		
Haarschmuck (4 Adlerfedern mit Haltebändern)	1	Proviant:	#
Holzflöte [Iama] (mit Kordel)	1	* Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Kleiner Lederbeutel *	1	Verbandszeug	10 m
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm)	1	* Einbeerensamen (in kleinem Lederbeutel) <sup>4</sup>	10
Pfeile	20	* Wirselkrautsamen (in kleinem Lederbeutel) <sup>4</sup>	10
Pfeilköcher	1		
Putztuch	1		
Tragetasche für entsehten Bogen	1		
Umhängetasche	1		
Wasserschlauch *	1		
Wundsalbe (in Döschen)	1		
		Verbindungen:	

### Die Elfe in Falkengestalt:

Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS <sup>1</sup>	LeP	AuP	
	Blaufalke <sup>3</sup>	12	11	14	13	7	12	10	4	1►30	12	90	
		INI		AT <sup>1</sup>	PA <sup>1</sup>	TP	RS	MR	Hervorragender Scharfblick <sup>2</sup>				
		1W+12		5►15	4►7	1W+1	1	2	Sinnenschärfe (Sicht) ► TaW: 8↑				

**Notizen:**

<sup>1</sup> Der erste Wert gilt dann, wenn sich der Falke auf dem Boden befindet. Der zweite Wert gilt für den Falken in der Luft bzw. bei Sturzflugangriffen.

<sup>2</sup> Durch den „herausragenden Scharfblick“ ist jede Sehen-Probe um 10 erleichtert.

<sup>3</sup> Große Falkenart (ca. 1,5 m Spannweite) mit silbrig-blau gemaserten Federn und tiefblauem Schnabel und Augen.

<sup>4</sup> Weitere Hinweise befinden sich auf dem Kampfbogen. Siehe ebenso Zauber „Haselbusch und Ginsterkraut“.

**Hinweis [Tiergestalt]:** Alle Schäden auf die Lebensenergie oder die Ausdauer übertragen sich prozentual auch auf alle Verwandlungen. Hat die Elfe also beispielsweise als Falke 6 ihrer 12 Lebenspunkte verloren (also die Hälfte), dann wird sie nach der Rückverwandlung ebenfalls nur die Hälfte ihrer LeP haben. Die 5-LeP-Regel (bei 5 LeP oder weniger wird man ohnmächtig) gilt in der Gestalt kleinerer Tiere (hier Falke) nicht. Ebenfalls zu beachten: Die geistigen Werte des Falken entsprechen immer den geistigen Werten der Auele. Fliegen-Proben sind nicht nötig.



# Aventurische Beispielhelden

## 8.) Kampfmagier

### **Beschreibung:**

Wenn es euch darum geht, sich dem Gegner nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit arkanen Kräften entgegen zu erwehren, dann könnte dieser Magier das Richtige für euch sein. Im Mittelreich geboren, im Horasreich an einer Elite-Akademie studiert, hat sich dieser Held dem Wahren und Guten verschrieben, und wenn es bedeutet im Notfall seine Gegner in Flammen aufgehen zu lassen. Und wenn das nicht hilft, gibt es noch viele weitere Zauber, einer geeigneter als der andere, wenn es darum geht, den Gegnern das Kämpfen möglichst schwer zu machen.

### **Vorteile:**

- ▶ Ein brauchbarer Schwertkämpfer (ausgeglichener Kampfstil)
- ▶ Ein ausgebildeter Magier (Schwerpunkt Kampfmagie)
- ▶ Kann auch beides kombinieren (Flammenschwert)
- ▶ Beherrscht viele wichtige Sprachen
- ▶ Kann lesen und schreiben (Garethi, Bosparano, Imperial, ggf. Tulamidya)

### **Nachteile:**

- ▶ Ist dem Horasreich und der Akademie gegenüber verpflichtet
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Eitelkeit, Vorurteilen
- ▶ Neigt zu: Höhenangst, Dunkelangst
- ▶ Ist an die ihm angerzogenen Prinzipien gebunden
- ▶ Ist finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer		
<b>Kultur:</b>	Garetien, Städte mit wichtigem Tempel/Pilgerstätte		
<b>Profession:</b>	Magier: Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana		

  

<b>Geschlecht:</b>	männlich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>
<b>Geburtstag:</b>	7. Hesinde      BF	
<b>Größe:</b>	178 kg	
<b>Gewicht:</b>	78 kg	
<b>Haarfarbe:</b>	blond	
<b>Augenfarbe:</b>	grau	
<b>Glaube:</b>	Zwölfgötter	
<b>Stand:</b>	bürgerlich	
<b>Titel:</b>	Adeptus minor	
<b>Sozialstatus:</b>	9	

  

<b>Vorteile und Nachteile:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Vollzauberer</li> <li>+ Akademische Ausbildung [Magier]</li> <li>+ Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen)</li> <li>– Arroganz: 5</li> <li>– Autoritätsgläubig: 6</li> <li>– Behäbig</li> <li>– Eitelkeit: 5</li> <li>– Höhenangst: 6</li> <li>– Neugier: 7</li> <li>– Prinzipientreue [Aufrichtigkeit, Wahrheitsliebe, Schutz des Guten / der Rechtschaffenden, Zwölfgöttertreue]: 10</li> <li>– Schulden [bei der Akademie: 800 Dukaten]</li> <li>– Verpflichtungen [gegenüber Akademie und Horasreich]</li> <li>– Vorurteile [Thorwaler] (unkultivierte Saufbolde, Schläger ohne Kriegerehre und Piraten): 6</li> </ul>

  

<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	13			Lebenspunkte:	30		
Klugheit:	14			Ausdauer:	30		
Intuition:	14			Astralenergie:	41		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	8		
↓ Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle	4/6/8		

  

<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2780	<b>Davon verbraucht:</b>	2780

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	14	12	12	11	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturrkunde: Mittelreich (ohne Almada), Horasreich							
Ortskenntnis: Hafenstadt Bethana (s. Inventarbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	8	4	Anatomie (MU/KL/FF)		2
Fechtwaffen	-1	8	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hiebwwaffen	-4	7	7	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		6
Infanteriewaffen	-3	8	7	1	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		7
Raufen		12	7	5	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Ringen		7	12	5	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Säbel	-2	7	7	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		10
Schwerter	-2	12	12	10	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Stäbe	-2	9	9	4	Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
Wurfmesser	-3	9		1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Tierkunde (MU/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Aureliani (Alt-Güldenländisch, tot)		21 6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Bosparano (Mittelländer, tot)		21 10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Garethi (Mittelländer)		18 12
Singen (IN/CH/CH)			-3	3	Rogolan (Zwerge)		21 6
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				7	Tulamidya (Tulamiden)		18 6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Imperiale Lautzeichen (Alt-Güldenländisch)		12 6
					Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)		10 10
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH) <sup>23</sup>				5 ↓	Handwerk		TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH) <sup>23</sup>				5 ↓	Alchimie (MU/KL/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) <sup>23</sup>				3 ↓	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>23</sup>				6 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) <sup>23</sup>				6 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
					Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		7
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		4
Fährtsensuche (KL/IN/KO)				2			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			
					1 Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis).		
					2 Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					3 Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Besondere Merkmale:					
Gildenmagie, Verbotene Pforten <sup>4</sup> , Große Medidation, Regeneration I <sup>5</sup> , Merkmalskenntnis: Schaden		Gildenangehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes					
Rituale, Bann- und Schutzkreise, Zeichen:	RkW	Stabzauber:	Vol.	RkW			
Astrale Medidation <sup>1</sup> (IN/CH/KO, nur halber RkW)	11	Bindung des Stabes (passiv)	0	11			
		Ewige Flamme (keine Probe notwendig)	2				
		Flammenschwert (MU/IN/GE) <sup>2</sup>	7				
		Kraftfokus (passiv) <sup>3</sup>	3				
Zaubersprüche							
Name	S	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.
Armatrutz	●	IN/GE/KO	3 Akt.	5 Minuten	Nein	8	
Attributo <sup>2</sup>	⦿	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	8	
Balsam Salabunde	●	KL/IN/CH	5 Min.	augenblicklich	Nein	8	
Blitz dich find	○	KL/IN/GE	1 Akt.	ZfW × ½ Akt.	Ja	10	
Corpofesso Gliederschmerz	●	KL/KO/KK	5 Akt.	ZfW × 10 KR.	Ja	10	
Corpofrigo Kälteschock	●	CH/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Ja	4	
Desintegratus Pulverstaub	●	KL/KO/KK	7 Akt.	augenblicklich	Nein	8	
Eisenrost und Patina	●	KL/CH/GE	2 Akt.	augenblicklich	Nein	2	
Fulminictus Donnerkeil	⦿	IN/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Nein	8	
Gardianum Zauberschild	⦿	KL/IN/KO	2 Atk.	5 Minuten	Nein	5	
Horriphobus Schreckgestalt	●	MU/IN/CH	3 Akt.	ZfP* × 10 Sek.	Ja ☼	4	
Ignifaxius Flammenstrahl	⦿	KL/FF/KO	4 Akt.	augenblicklich	Nein	8	
Ignisphaero Feuerball	●	MU/IN/KO	7 Akt.	augenblicklich	Nein	7	
Motoricus	●	KL/FF/KK	5 Akt.	5 Minuten	Nein	8	
Odem Arcanum	⦿	KL/IN/IN	4 Akt.	1 Kampfrunde	Nein	8	
Paralysis starr wie Stein	⦿	IN/CH/KK	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	4	
Pentagramma Sphärenbann	⦿	MU/MU/CH	20 Akt.	augenblicklich	Nein	2 ‡	
Plumbumbarum schwerer Arm	⦿	CH/GE/KK	3 Akt.	25 Minuten	Ja	3	
Psychostabilis	●	MU/KL/KO	5 Akt.	variabel	Nein	4	
Schadenszauber bannen	●	MU/IN/KO	4 Akt.	augenblicklich	Ja	2	
Unitatio Geistesbund	⦿	IN/CH/KO	30 Akt.	variabel	Nein	5	

☼ MR um die Hälfte der größten Phobie des Opfers gesenkt.    \*\* = Zu steigernde Eigenschaft    KR=Kampfrunde

<sup>1</sup> Erlaubt es mittels eines etwas längeren Rituals Lebenspunkte in Astralpunkte im Verhältnis 1:1 umzuwandeln.

<sup>2</sup> Verwandelt den Stab in ein Flammenschwert. Für mehr Informationen siehe Notizen auf dem Kampfbogen.

<sup>3</sup> Alle Zauber (Spruchzauber, Stabzauber, Rituale usw.) kosten mit dem Zauberstab in der Hand 1 AsP weniger (aber nie weniger als 1 AsP). Auf das Flammenschwert hat dies jedoch keinen Einfluss. Hinweis: Diese Kostenersparnis ist in der nun folgenden Zauberliste nicht(!) eingerechnet. Zieht euch den Astralpunkt von den Kosten also noch ab.

<sup>4</sup> Diese der Blutmagie nahe stehende Fähigkeit erlaubt es auch (anteilig oder vollständig) mit LeP anstelle von AsP zu zaubern, wenn ihm eine um 10 erschwerte Selbstbeherrschungsprobe besteht. Dies kostet 1W3 zusätzliche LeP.

<sup>5</sup> Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe üblicherweise durch die Magieresistenz des oder der Opfer erschwert.  
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).  
S: Spontane Modifikationen (Erläuterungen siehe Kapitel 1).  
Stabzauber: Alle Stabzauber haben eine Ritualdauer von 1 Aktion Länge.

↳ Ewige Flamme: Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Armatrutz	Erzeugt einen lückenlosen RS von 4 (wahlweise auch weniger) und BE 0. Der Magier kann den Zauber nur auf sich selbst wirken, dafür schützt er auch vor Manövern wie den Gezielten Stich. (♥-Kosten: RS-Bonus hoch 2 minus ZfP*/2, mindestens 4 AsP).	♥ (mind. 4)
Attributo	Eine vor dem Zauber gewählte Eigenschaft steigt um ZfP*/3 an. Der Zauberer kann den Zauber auf sich selbst oder jemand anderen auf Berührung wirken.	7
Balsam Salabunde	Heilt bei Berührung Verletzungen / kleine Verstümmelungen in Höhe der gewählten AsP (bis maximal 16 LeP). Variante: Alle 7 LeP wird zudem ein Wundpunkt geheilt (erschwert um 2 je Wunde). Hinweis: Für jeden LeP < 0 gelten doppelte AsP-Kosten).	♥
Blitz dich find	Eine Art geistiger Blendzauber, der das max. 9 m entfernte Opfer kurz orientierungslos macht. AT und PA fallen in dem Zeitraum um ZfP*/2, alle Zauber-, Talent- und FK-Proben sind um ZfP* erschwert, und die INI fällt um 9. Es können mittels Spontaner Modifikation auch mehrere Gegner verzaubert werden.	Einzel: 4 Gruppe: 3 je ♠
Corpofesso Gliederschmerz	Das max. 7 m entfernte Opfer erleidet eine schmerzhafte Muskelschwäche und kann in Folge weder kämpfen, noch sich gewohnt bewegen. Die KK sinkt um 5 und die GE um 3. Jede dennoch versuchte Kampfhandlung (AT, PA, ...) kostet 1W6 AuP. Es können mittels Spontaner Modifikation auch mehrere Gegner verzaubert werden.	Einzel: 8 Gruppe: 6 je ♠
Corpofrigo Kälteschock	Die Körpertemperatur des max. 7 m entfernten Opfers fällt. Es erhält ZfP* SP(A) an Schaden und AT, PA, INI, KK, GE und FF sinken um 4. Es können mittels Spontaner Modifikation auch mehrere Gegner verzaubert werden. In dem Fall sind die Kosten um 2 AsP gesenkt, gelten jedoch pro Opfer.	Einzel: 9 Gruppe: 7 je ♠
Desintegratus Pulverstaub	Jedwede unbelebte Materie jeglichen Gewichts in max. 8 m Entfernung und im semi-zentralen Sichtkegel des Magiers wird mehr oder minder pulverisiert, so sie nicht von lebender Substanz verborgen wird. Massive Objekte wie dicke Steinwände werden zumindest in Mitleidenschaft gezogen. Rüstungsteile verlieren je nach Gelingen des Zaubers 3 bis 5 RS. Kreaturen und magische bzw. geweihte Objekte bleiben verschont. In einer um 3 erschwerten Variante kann auch ein einzelnes, in der Hand gehaltenes Objekt zerstört werden, womit die Kosten drastisch sinken.	Kegel: 30 Objekt: 6
Eisenrost und Patina	Dieser Zeitzauber lässt ein profanes Objekt aus einfachem Metall (kein Edelmetall) bei Berührung via Hand oder Stab rosten, wobei der Magier im Kampf ZfP* Aktionen lang Zeit hat die notwendige AT zu bestehen. Waffen werden zerbrechlich (Bruchfaktor +1 je Kampfrunde; ab Bruchfaktor 12 ist die Waffe zerstört). Rüstungen wiederum verlieren alle 3 Kampfrunden 1 RS. (♂-Kosten: 2 AsP je kg)	2 + ♂
Fulminictus Donnerkeil	Feuert ein unsichtbares und unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem max. 7 m entfernten Gegner den RS umgeht, 2W6+ZfP* SP Schaden verursacht aber keine Wundpunkte erzeugt. Erschwert um 3 sind als Varianten auch Schadenswellen 3 m in alle Richtungen für 1 SP oder 1W6 SP(A) Schaden möglich. Übersteigen die Kosten die AsP, gelingt der Zauber dennoch mit SR = AsP.	♥
Gardianum Zauberschild	Erzeugt eine unsichtbare, transportable Schutzglocke mit 3 m Radius, die alle von außen kommenden Schadenszauber abfängt, bis die LeP der Glocke (2 x ZfP* plus Einsatz der AsP) aufgebraucht sind. Um 3 erschwerte Varianten liefern auch Schutz gegen Dämonen und ihre Angriffe (wobei der Schild hier bei physischen Angriffen alle 7 TP ein LeP verliert) oder alternativ auch gegen manipulative Zauber aller Art.	♥ (mind. 3)
Horriphobus Schreckgestalt	Der Magier erscheint dem max. 7 m entfernten Opfer als schrecklicher Gegner oder gar Albtraumgestalt. Eventuelle Mutproben sind mitunter stark erschwert. Es können mittels Spontaner Modifikation auch mehrere Gegner verzaubert werden. In dem Fall sind die AsP-Kosten um 1 gesenkt, gelten jedoch pro Opfer.	7
Ignifaxius Flammenstrahl	Aus der Hand des Magiers schießt ein Flammenstrahl, der bei einem max. 21 m entfernten Gegner oder Objekt so viele W6-Würfe an TP Schaden verursacht, wie der Spieler kurz vor der Probe angibt (hier max. 8W6) und ihn u. U. auch noch in Brand setzt (ca. 2 SP je KR). Ab 10 TP wird der Gegner-RS je 10 TP um 1 geschädigt. Eine um 5 erschwerte Variante kann den Schaden auch auf bis zu 5 Gegner verteilen.	♥
Ignisphaero Feuerball	Erzeugt einen bedingt lenkbaren Feuerball mit max. 49 m Reichweite, der bei Aufprall explodiert und dann bei allen Personen/Objekten im Zentrum 5W6 + ZfP*/2 TP (um je 1W6 TP je Meter nach außen hin abnehmend) Schaden anrichtet und sie u. U. auch noch in Brand setzt (ca. 2 SP je KR). Ab 10 TP wird jeder Gegner-RS je 10 TP um 1 geschädigt. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.	21 + 1W6 LeP
Motoricus	Erlaubt es Gegenstände in max. 7 m Entfernung telekinetisch zu bewegen oder umzukippen. Auch anderartige Manipulationen wie z. B. das Knacken von Schlössern sind möglich, fordern in der Regel dann jedoch eine zusätzliche Talentprobe.	♂

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Odem Arcanum	Der Magier kann für kurze Zeit das Gespinst wirkender Magie an einem max. 8 m entfernten Ziel erkennen. Auch Magier sind erkennbar. Erschwert um 2 ist ein Sichtkegel möglich. Mit besserem Gelingen sind dabei mehr Feinheiten erkennbar.	4
Paralysis starr wie Stein	Lässt einen Gegner zeitweilig wie Stein erstarren. Der Gegner ist in dieser Zeit durch nichts außer reiner Magie ohne Elementarkomponente zu verwunden.	11
Pentagramma Sphärenbann	Verbannt einen Geist oder Dämon und schickt ihn zurück in seine Heimatsphäre. Erfordert das Zeichnen eines Pentagramms (ohne Extraprobe), und die Probe ist je nach Wesen unterschiedlich erschwert (um Anru-E, siehe Dämonologie). Passende Opfergaben und der Wahre Name des Wesens erleichtern die Probe. Ein bereits vorgefertigtes Pentagramm (z. B. auf einem Teppich) kann die Ritualdauer stark verkürzen. Ein weißes Beschwörungsgewand und der Besitz eines Bannschwerts erleichtert die Probe jeweils um 2. Ein von einem Dämon körperlich Festgehaltener kann u. U. mit in die Niederhöhlen gerissen werden, ein von einem Besessener hingegen nicht.	Geist: 7 je ⚠ Dämon: 11 je ⚠ wenn gehört: 17 je ⚠
Plumbumbarum schwerer Arm	Die Gliedmaßen eines max. 7 m entfernten Opfers werden schwer und dessen AT, PA und INI werden in „Gesamthöhe“ der ZfP* (auch bei mehreren Opfern) gesenkt. Bei einer im 3 erschwerten Variante sind auch Zauber um ZfP* erschwert.	4 + 2 je ⚠
Psychostabilis	Erhöht zeitweilig die geistige Widerstandskraft und damit die Magieresistenz des Ziels um ZfP*, gegen geistige Zauber sogar um ZfP*+2. Wendet der Magier den Zauber als Variante auf sich selbst oder ein Tier an, ist die Probe um 3 erschwert.	8 + ☉
Schadenszauber bannen	Beendet auf max. 7 m Entfernung die Wirkung eines Schadenszaubers oder unterbricht einen gerade gewebten Zauberspruch. Die Probe ist jedoch um die ZfP* sowie um ½ der AsP-Kosten des zu bannenden Zaubers erschwert. (♥-Kosten: 1/10 der AsP-Kosten des zu bannenden Zaubers.)	8 + ♥
Unitatio Geistesbund	Erlaubt es mehreren Magiern, ihre Kräfte miteinander zu vereinen und gemeinsam Zauber zu wirken, wobei eine Person zum Bundführer gewählt wird. Zumindest er muss die Zauber im Bund sprechen können und dessen ZfP* zählen am Ende. Alle anderen können optional mitproben und die ZfP* des Bundführers bei Erfolg um je 1 erhöhen (um 0 bei Misserfolg). Die max. ZfP* betragen den 2-fachen ZfW des Bundführers. Alle AsP-Kosten werden im Bund immer möglichst gleichmäßig geteilt.	1

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		8		10						
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Degen				1W+3	12/5	2	0/-1	8	7	1W+3		
Magierstab als Stab <sup>1</sup>				1W+1	11/5	±0	-1/-1	8	8	1W+1		
Magierstab als Flammenschwert (in der Hand geführt) <sup>12</sup>				1W+4	11/4	±0	0/0	12	12	1W+4		
Magierstab als Flammenschwert (telekinetisch geführt) <sup>123</sup>				1W+4	—	—	—	12	—	1W+4		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	8	4	1W+0		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
<b>Waffenloser Kampf:</b>		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>					
Rufen		10/3	±0	11	6	1W+0	Wuchtschlag (ungeübt)					
Ring		10/3	±0	6	11	1W+0						
<b>Schild:</b>		Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Rufen/Ring):</b>					
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5
<b>Rüstungsstück:</b>		RS	BE	<b>Ausweichen</b>					<b>Links</b>		<b>Rechts</b>	
Gambeson		1,5	1,5	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			<b>Kopf</b>		○ ○ ○			
				7 - 2 + 0 = <u>5</u>			<b>Arme</b>		○ ○ ○		○ ○ ○	
				<b>Wunden</b>			<b>Brust/Rü</b>		○ ○ ○			
				Jede Wunde führt zu:			<b>Bauch/Sc</b>		○ ○ ○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			<b>Beine</b>		○ ○ ○		○ ○ ○	
<b>Gesamt:</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○								
<b>Notizen:</b>												
<sup>1</sup> Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. <sup>2</sup> Magische Elementarwaffe. Die RkP* des Stabzaubers können zu Wertverbesserungen aufgewendet werden: Je 2 RkP* für TP+1 oder gegnerische PA-1 (max. PA-5). Feuer-Bonus: Die Rüstung des Gegners wird für je 10 TP in einem Treffer um 1 RS geschädigt. Das Feuer kann zudem u. U. trockene Dinge und Gegner für ca. 2 SP je Kampfrunde entzünden. Der Zauber selbst kostet 3 AsP, jeder Angriff 1 AsP. Er verfliegt beim Loslassen des Stabes (außer Telekinese), einer bestätigten Parade-20 oder bei Kampfunfähigkeit. Paralleles Weiterzaubern ist möglich. <sup>3</sup> Wie oben, zusätzlich jedoch: GS 3, Reichweite hier 6 Meter. Je 1 RkP* für AT+1 (max. AT 18), je 1 RkP* für GS+1. Jeder Angriff kostet 2 AsP anstatt 1 AsP. Paralleles Weiterzaubern ist hier nicht möglich. <b>► Gutes Gedächtnis:</b> Der Held kann nach Meisterentscheid exklusive KL-Proben ablegen, um sein Gedächtnis aufzufrischen. Es gibt noch weitere Vorteile, die mit der Steigerung von Talenten und Zaubern zu tun haben.												

<b>Kleidung:</b>														
Normal: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Magierrobe														
Auf Reisen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug														
Feste/Treffen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Festgewand														
<b>Ausrüstung:</b>				#	<b>Vermögen:</b>									
Degen (Akademie-Statussymbol, mit Scheide)				1	Dukaten									
Edle Kleidung (Hose, Hemd, Gütel usw.)				1	Sibertaler									
Feldflasche *				1	Heller									
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Kreuzer									
Formelsammlung/Notizbuch				1	Edelsteine									
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1										
Geldbeutel				1	Sonstiges:									
Gürteltasche				4										
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)				1	<b>Proviant:</b>							#		
Leichte Stiefel, Paar				1	* Wasser (in Feldflasche)							100 cl		
Magierkappe (grün, silberne Ornamente)				1										
Magierstab als Stab				1										
Magierrobe (grün, silberne Ornamente)				1										
Mag. Festgewand (blaue Seide, goldene Ornamente)				1										
Pergament				20										
Reisemantel mit Kapuze (grau, mit Gürtel)				1										
Umhängetasche				1										
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser, Sand)				1										
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)				1										
				<b>Verbindungen:</b>										
<b>Haustier:</b>														
Name		Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>
			INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten	AP ausgeg.		
<b>Notizen:</b>														
↳ <b>Ortskenntnis:</b> Der Held kennt sich in der horasischen Stadt Bethana mit dem Künstlerviertel Engardion, dem Akademieviertel Fortezza, dem Hafenviertel Bethanas, dem Vorstadtviertel Muros und dem Tempelbezirk Sakristal (hier steht u. a. der aventurische Haupttempel der Efferd-Kirche) besonders gut aus. Der Held kennt u. U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.														



# Aventurische Beispielhelden

## 9.) Hexe

### **Beschreibung:**

Mit diesem Charakter spielt ihr eine Hexe der „Verschwiegenen Schwesterschaft“, der vielleicht kämpferischsten aber auch heimlichsten aller Schwesternschaften, bewaffnet mit Zaubern, deren Verse oft in alltäglich wirkenden Sätzen verbogen sind. Auf dem Lande groß geworden, ist sie ausgezogen um Abenteuer zu erleben – und um andere Hexen vor selbsternannten Hexenjägern zu schützen. Immer mit dabei: Ihre über alles geliebte Schnee-Eule, ein „machtvoller Vertrauter“ mit fast schon menschlicher Intelligenz, mit der sie sich eigentlich immer gut versteht, ist doch die Eule auch ihr Seelentier, so dass sie bisweilen selbst Verhaltensweisen wie die einer Eule zeigt.

#### ► Hexenflüche:

Hexenflüche sind besondere Zauber, die nur Hexen beherrschen, allerdings auch vielerorts streng verboten sind. Man kann einen Hexenfluch einem Opfer ohne Sichtkomponente aus großer Entfernung über das Vertrautentier in „kalter Wut“ übertragen oder dem Opfer „in loderndem Zorn“ direkt vor Ort entgegenbrüllen. Bei Ersterem muss etwas Blut, Haar oder Fingernägel vom Opfer als rituelle Brücke dienen.

Probe: Ähnlich einer Talentprobe, allerdings auf die angegebenen RkP (MR wird ignoriert). Das Opfer muss eine je nach Fluch individuelle Eigenschaftsprobe erschwert um „RkP\* plus 3“ bestehen, soll der Fluch nicht wirken. Die AsP-Kosten der Flüche dieser Hexe betragen in „kalter Wut“ zwischen 6 und 12 AsP – im „lodernden Zorn“ das Doppelte. Die Ritualdauer beträgt in „kalter Wut“ etwa eine Stunde – im „lodernden Zorn“ mindesten 4 Aktionen.

#### ► Magie des Vertrautentiers:

Durch die Bindung an die Hexe hat das Tier eigene Zauber erlernt, die wahlweise von der Hexe oder dem Tier ausgelöst werden können. Davon hängt auch ab, welche Eigenschaften und welcher RkW herangezogen wird. Probt auf die resultierende Werte <sup>h</sup>RkP und <sup>t</sup>RkP (siehe Zauberbogen).

### **Vorteile:**

- Magiebegabt (Magie, Hexenflüche, Hexenbesen, Vertrautenmagie)
- Brauchbare Fernkämpferin (Wurfdolche)
- Kann Zaubertränke brauen (Probe bei Hexen: Kochen, nicht Alchimie)
- Besitzt ein machtvolles Vertrautentier (Schneeeule)
- Gutes Aussehen und gute Betörungskünste :]

### **Nachteile:**

- Schlechte Nahkämpferin ohne Rüstungsschutz
- Die Zauberei ist Erdbunden (braucht Bodenkontakt)
- Wilder Magie (bereits zwei 19-er oder 19 und 20 sind ein Patzer)
- Neigt zu: Neugier, Eitelkeit, Jähzorn
- Neigt stark zu: Rachsucht

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländerin		
<b>Kultur:</b>	Svellttal und Nordlande, Kleinstädte		
<b>Profession:</b>	Hexe: Verschwiegene Schwesternschaft		

  

<b>Geschlecht:</b>	weiblich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>
<b>Geburtstag:</b>	14. Peraine      BF	
<b>Größe:</b>	176 cm	
<b>Gewicht:</b>	71 kg	
<b>Haarfarbe:</b>	rot	
<b>Augenfarbe:</b>	grün	
<b>Glaube:</b>	Satuaria, Levthan (Hexenkult)	
<b>Stand:</b>	bürgerlich	
<b>Titel:</b>		
<b>Sozialstatus:</b>	5	

  

<b>Vorteile und Nachteile:</b>
+ Astralmacht [2 AsP mehr] + Gutausehend (siehe Talentbogen) + Machtvoller Vertrauter + Niedrige schlechte Eigenschaft [Rachsucht wurde um 1 gesenkt] + Vollzauberer – Feste Gewohnheit [Erdegebundenheit] (siehe Kampfbogen) – Gesucht [1] (siehe Kampfbogen) – Neugier: 6 – Rachsucht: 8 – Raumangst: 6 – Schlafstörungen [1] (siehe Kampfbogen) – Totenangst: 5 – Vorurteile [Gildenmagier, Praios-Geweihte] (Unterdrücker des Hexentums): 8 – Wilde Magie (siehe Zauberbogen)

  

<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	13			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	32		
Intuition:	13			Astralenergie:	40		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle:	4/6/8		

  

<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2620	<b>Davon verbraucht:</b>	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	13	12	12	12	12
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Kulturkunde: Svellttal							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Dolche	-1	13	11	10	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Hieb Waffen	-4	8	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Raufen		12	8	6	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		7
Ringern		8	7	1	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	7	7	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Speere	-3	8	7	1	Sternkunde (KL/KL/IN)		2
Stäbe	-2	8	8	2	Tierkunde (MU/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	16		9			
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	4			
Fliegen (MU/IN/GE)			×1	8	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Garethi (Mittelländer)	18	11
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Nujuka (Nivesen)	15	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Oloarkh (niedere Orks)	15	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6	<b>Schriften</b> (KL/KL/FF)	Kplx.	<b>TaW</b>
Singen (IN/CH/CH) <sup>1</sup>			-3	3↑	Kusliker Zeichen (Garethi)	10	5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE) <sup>1</sup>			×2	3↑			
Zechen (IN/KO/KK)				3	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
					Abrichten (MU/IN/CH)		5
					Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		7
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Betören (IN/CH/CH) <sup>13</sup>				8♠	Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) <sup>2</sup>		8↑
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>13</sup>				6♠	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		4
Sich verkleiden (MU/CH/GE) <sup>13</sup>				5♠	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) <sup>13</sup>				7♠	Schneidern (KL/FF/FF)		3
					Viehzucht (KL/IN/KK)		1
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>			
Fährtenuche (KL/IN/KO)				4			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2	<b>Hinweis:</b> Alchimie-Proben werden bei Hexen auf Kochen abgelegt. <sup>1</sup> Eventuell erleichtert um 1 durch gutes Aussehen. <sup>2</sup> TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. <sup>3</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettersvorhersage (KL/IN/IN)				3			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	13	12	12	12	12

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Magietradition der Hexen, Hexensalbe <sup>1</sup> ,				Feste Gewohnheit, Wilde Magie <sup>2</sup>			
Vertrautenbindung, Merkmalskenntnis: Einfluss				Ritualkenntnis:			
Aura verhüllen (siehe Inventarbogen)				Ritualkenntniswert (RkW) der Hexe			9

Hexenflüche <sup>2</sup>						
Name		Probe	E	Gegenprobe	Wirkungsdauer	RkP
Mit Blindheit schlagen (oder anderen Sinn verlieren) <sup>346</sup>		MU/KL/IN	+3	Konstitution	RkP* × 10 Min.	6
Pech an den Hals wünschen <sup>34</sup>		MU/IN/IN	±0	Mut	RkP* Tage	9
Warzen sprießen <sup>34</sup>		IN/CH/CH	−2	Charisma	RkP* Tage	11
Zunge lähmen <sup>346</sup>		KL/KL/FF	±0	Konstitution	RkP* Stunden	9

Zaubersprüche <sup>2</sup>							
Name	S	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.
Adlerauge Luchsenohr	☉	KL/IN/FF	5 Akt.	variabel	Nein	3	
Armatrutz <sup>5</sup>	●	IN/GE/KO	3 Akt.	5 Minuten	Nein	5	
Große Gier <sup>5</sup>	☉	KL/KL/CH	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	10	
Harmlose Gestalt <sup>5</sup>	●	KL/CH/GE	10 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7	
Hexenblick	☉	IN/IN/CH	4 Akt.	4 Aktionen	Nein	5	
Hexenholz <sup>5</sup>	●	KL/FF/KK	5 Min.	variabel	Nein	7	
Hexenknoten <sup>5</sup>	●	KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Nein	7	
Hexenkrallen	☉	MU/IN/KO	3 Akjt.	ZfP* × 2,5 Min.	Nein	6	
Katzenaugen	☉	KL/FF/KO	10 Akt.	variabel	Nein	5	
Krähenruf <sup>5</sup>	●	MU/CH/CH	7 Akt.	20 Kampfrund.	Nein	7	
Krötensprung	☉	IN/GE/KK	7 Akt.	augenblicklich	Nein	6	
Radau	☉	MU/CH/KO	4 Akt.	variabel	Nein	7	
Schleier der Unwissenheit <sup>5</sup>	●	KL/KL/FF	5 Min.	ZfP* Stunden	Nein	7	
Sensibar Empathicus <sup>5</sup>	●	KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Ja	5	
Spinnenlauf <sup>5</sup>	●	IN/GE/KK	10 Akt.	variabel	Nein	7	
Tiere besprechen	☉	MU/IN/CH	50 Akt.	augenblicklich	Nein	7	
Tiergedanken <sup>5</sup>	●	MU/IN/CH	10 Atk.	variabel	Ja	5	

Vertrautenmagie <sup>2</sup>						
Name		Probe	E	Wirkungsdauer	hRkP	tRkP
Ungesehener Beobachter		IN/IN/CH	±0/−15	≤ halber Tag	9	21
Wachsamer Augen		IN/IN/CH	±0/−15	1 Nacht / 1 Tag	9	21
Zwiesgespräch		KL/IN/IN	±0/−15	variabel	9	21

<sup>1</sup> Ein großes und langes Brau-Ritual zur Herstellung von Hexensalbe, die Besen und Co. flugtauglich macht. Wird zweimal im Jahr mit anderen Hexen zusammen in den großen Hexennächten gebraut.

<sup>2</sup> Bereits zweimal die 19 oder eine 19 und eine 20 führen zu einem Auto-Patzer (nur Hexe).

<sup>3</sup> Diese Flüche sind in auch mit permanenter Wirkungsdauer möglich. Dies verdreifacht die AsP-Kosten, und man muss dem Opfer die „erfüllbare“ Möglichkeit einräumen, den Fluch durch eine bestimmte Handlung wieder zu brechen.

<sup>4</sup> Kann für die 3-fachen AsP auch auf ein Objekt übertragen werden. Der erste Berührende erhält dann den Fluch.

<sup>5</sup> Die in Kapitel 7 der Hauptbroschüre beschriebene Spontane Modifikation zur AsP-Kostenersparnis ist möglich.

<sup>6</sup> Zauber/Liturgien können für das Opfer nur erschwert um 7 (Stumm) oder ggf. gar nicht mehr (Blind) gewirkt werden

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe üblicherweise durch die Magieresistenz des oder der Opfer erschwert.

E: Erschwernis der Hexenfluch- oder Vertrautenmagieprobe. Nur zur Berechnung der RkP, hRkP und tRkP wichtig.

hRkP: RkP wenn der Zauber von der Hexe ausgeht. – tRkP: RkP wenn der Zauber vom Tier ausgeht.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

**Besonderheiten hexischer Zauberei:** Der Meister kann in besonderen Situationen entscheiden die jeweilige Zauberprobe um max. 3 zu erleichtern oder zu erschweren (z. B. Gefühlsausbrüche gut / Beruhigungsmittel schlecht). Hexen zahlen für verhaute Zauber nur ⅓ der AsP. Flüche können auf Berührung für 3 AsP wieder aufgehoben werden.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ⌚ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ⌚, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Adlerauge Luchsenohr	Erhöht die eigene Sinnenschärfe um ZfP* oder bei um 4 erschwelter Probe einen Einzelsinn um die doppelten ZfP*.	4 je ⌚
Armatrutz	Erzeugt einen lückenlosen RS von 3 (wahlweise auch weniger) und BE 0. Die Hexe kann den Zauber nur auf sich selbst wirken, dafür schützt er auch vor Manövern wie den Gezielten Stich. (♡-Kosten: RS-Bonus hoch 2 minus ZfP*/2, mindestens 4 AsP).	♡ (mind. 4)
Große Gier	Weckt im zu berührendem Opfer große Gier nach Geld, einem Gegenstand oder Vergleichbarem. Was, das wird von der Hexe festgelegt. Eine eventuelle schon vorhandene Gier als regeltechnischer Nachteil (z. B. Goldgier) erleichtert die Probe um die Hälfte ihres Werts. (Zauberworte: „Was du jetzt brauchst, ist ...“)	6
Harmlose Gestalt	Die Hexe erscheint je nach Wunsch als Krüppel, Kind oder Ähnliches.	6
Hexenblick	Erlaubt es zwei Hexen sich gegenseitig am Blick in ihre Augen zu erkennen.	1
Hexenholz	Vielseitiger Telekinesezauber für Holzgegenstände. Der Gegenstand darf in kleinen Mengen auch aus anderen Materialien bestehen, kann aber nicht als Waffe dienen.	5 + ⌚
Hexenknoten	Erzeugt eine illusionäre, Angst einflößende Barriere nach Wahl der Hexe mit mehreren Metern Durchmesser. Alle Wesen mit MR ≤ ZfP* können sie nicht übertreten. Beim Ritual wird ein Knoten gebunden und geworfen, daher der Name des Zaubers.	4
Hexenkrallen	Aus der Hand formen sich Krallen. Klettern ist um ZfP*/2 erleichtert und Raufen kann 1W+1 TP anrichten. Bei den um 3 erschwerten Varianten sind die Krallen wahlweise Einziehbar oder bilden sich auch an den Füßen (doppelte Kletter-Erleichterung).	3 + ⌚
Katzenaugen	Verschafft den Vorteil Nachtsicht (auch gegen magische Dunkelheit), macht die Augen aber lichtempfindlich. (⌚-Dauer: 15 Minuten)	1 je ⌚
Krähenruf	Teleportiert einen Schwarm Krähen aus der mittelbaren Umgebung (hier bis 70 km) auf das Kampffeld, der die Gegner angreift. Mit einer um 3 erschwerten Variante können auch alternativ(!) Fledermäuse gerufen werden, bei einer um 7 erschwerten sogar Hornissen. Sind keine passenden Tiere in der Nähe, versagt der Zauber.	11
Krötensprung	Ermöglicht einen gewaltigen Sprung mit großer Reichweite. Kann auch einen Sturz bis zu einer gewissen Tiefe abdämpfen.	3
Radau	Ein Holzgegenstand greift einen vorher gewählten Gegner 2-mal pro Kampfrunde mit AT 12 und 1W+2 TP als unzerbrechliche magische Waffe an. Alle 10 Angriffe steigen die TP um 1. Vorzeitiges Beenden ist via CH-Probe möglich. Bei Misserfolg selbiger richtet sich der Gegenstand gegen die Hexe. (⌚-Dauer: eine Kampfrunde)	5 + ⌚
Schleier der Unwissenheit	Präventiver Gegenzauber vor Hellsichtmagie, der auf ein Wesen oder einen Gegenstand gewirkt wird. Zauber wie der Analysis oder der Odem Arcanum sind dadurch um ZfP* erschwert. Weiterer AsP-Einsatz können diese Erschwernis steigern.	2 + ♡
Sensibar Empathicus	Ermöglicht einen Blick in das aktuelle Gefühlsleben des Gegenübers, bei einer freiwilligen Erschwernis von 3 auch der von Tieren. (⌚-Dauer: 15 Sekunden)	3 je ⌚
Spinnenlauf	Das zu berührende Wesen kann Wände und Decken entlang krabbeln. Im Normalfall entfallen hierbei auch alle Proben auf Klettern oder Körperbeherrschung.	7 + 2 je ⌚
Tiere besprechen	Ein Heilzauber für Tiere, der ein selbiges zusätzlich von Giften und Krankheiten heilen kann (was die Probe allerdings oft erschwert, halbe Erschwernis bei Giften). Das zu berührende Tier wird zudem für ZfP* Stunden gegenüber der Heilerin friedlich gestimmt. Wirkt nicht bei kulturschaffenden oder übernatürlichen Wesen.	♡
Tiergedanken	Die Elfe nimmt telepathischen Kontakt mit einem Tier in max. 5 m Entfernung auf. Sie kann dessen Gedanken lesen und ggf. zu bestimmten Handlungen überreden. Für Eulen ist der Zauber bei dieser Hexe um 7 erleichtert.	7 je ⌚
Beschreibung der Vertrautenzauber		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Ungesehener Beobachter	Die Hexe versetzt sich in Trance und nimmt in diese Zeit die Umgebung durch die Sinne des Vertrautentieres wahr. Dies kann dann zur Spionage fortgeschickt werden.	7
Wachsame Augen	Ein machtvolleres Vertrautentier holt Unterstützung anderer Tiere seiner Art bzw. ähnlicher Tiere, die sich dann alle versammeln und über den Schlaf der Hexe wachen.	5
Zwiegespräch	Erlaubt während einer Kuscheleinheit eine telepathische Kommunikation mit dem Vertrautentier ähnlich dem Zauberspruch Tiergedanken.	2

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		10						
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Basiliskenzunge (Serpentinendolch)				1W+2	12/4	-1	0/-1	13	10	1W+2		
Vulkanglasdolch (aus Obsidian) <sup>1</sup>				1W-1	12/5	-2	-2/-3	11	8	1W-1		
Wanderstab (Fluggerät; improvisierte Waffe) <sup>2</sup>				1W+1	—	—	-1/-1	7	7	1W+1		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
Ausweichen I												
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	16	3				
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>						
Raufen	10/3	±0	11	9	1W+0							
Ringens	10/3	±0	8	7	1W+0							
<b>Schild:</b>	Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Raufen/Ringens):</b>						
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>						<b>Links</b>		<b>Rechts</b>	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				<b>Kopf</b>		○○○			
			8 - 0 + 3 = <b>11</b>				<b>Arme</b>		○○○		○○○	
			<b>Wunden</b>				<b>Brust/Rü</b>		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				<b>Bauch/Sc</b>		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				<b>Beine</b>		○○○		○○○	
<b>Gesamt:</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	○○○○○○○○									
<b>Notizen:</b>												
<p><sup>1</sup> Der Vulkanglasdolch ist eigentlich ein magischer Ritualgegenstand der Druiden. Dieser Vulkanglasdolch jedoch wurde keinem magischen Ritual unterzogen und ist daher nicht magisch. Er zerbricht zudem im Kampf recht leicht.</p> <p><sup>2</sup> Im absoluten Notfall als improvisierte Waffe einsetzbar. Bereits eine 19 in der AT- oder PA-Probe ist ein automatischer Patzer (eine eventuelle Gegenprobe ist um 5 erschwert). Als Waffe nicht unbedingt bruchssicher.</p> <p>► <b>Feste Gewohnheit:</b> Die Hexe benötigt für ihre Zauber Bodenkontakt (Schuhe gelten, Hausdach gilt, Pferd/Schiff teils nicht, Brücke nicht). Bei Nichterfüllung sind Zauber um bis zu 7 (Pferd/Schiff) bzw. um bis zu 12 erschwert. Der Flugzauber ist hiervon nicht betroffen.</p> <p>► <b>Gesucht [1]:</b> Der Held wird innerhalb eines Königreichs oder einer größeren Provinz steckbrieflich oder von einer bedingt einflussreichen Organisation aventurienweit gesucht. Bei Festnahme droht eine langjährige Haftstrafe (keine Todesstrafe). Eventuell wurde auch bereits ein Kopfgeldjäger hinterhergeschickt. Sprecht die Details hierzu bitte vorher mit dem Meister ab.</p> <p>► <b>Schlafstörungen [1]:</b> Wirkt in etwa jeder 4. Nacht (1-5 des W20). Die Schlafregeneration fällt um 1 LeP und der Charakter ist in den ersten Stunden danach gereizt und unkonzentriert (alle Proben auf passende schlechte Eigenschaften erleichtert um 2, alle Talent-/Zauberproben erschwert um 3).</p> <p><b>Der Wanderstab als Fluggerät:</b> Die Hexe kann ihren Wanderstab als zugegeben nicht gerade bequemes Fluggerät (max. GS 14) benutzen. Jeder Flug kostet 1 AsP (ohne Probe), und jede halbe Stunde ist eine Probe auf Selbstbeherrschung fällig, der bestimmt, ob die Hexe weiterfliegen kann oder landen muss.</p>												

**Kleidung:**

Normal: Städtische Kleidung, Leichte Schuhe

Auf Reisen: Städtische Kleidung, Leichte Schuhe, Reisemantel mit Kapuze

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Armreif aus Messing	2	Dukaten	
Basiliskenzunge (Serpentinendolch, verziert)	1	Sibertaler	
Falknerhandschuh	1	Heller	
Feldflasche *	1	Kreuzer	
Geldbeutel	1	Edelsteine	
Kerzen (weiß)	7		
Holzlöffel und Holzbecher	1	Sonstiges:	
Kleiner Handspiegel (polierte Bronze)	1		
Kleiner Kupferkessel	1	Proviant:	#
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)	1	* Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Leichte Schuhe, Paar	1		
Nähzeug (5 Nadeln, grünes, schwarzes, rotes Garn)	1		
Putztuch	1		
Reisemantel mit Kapuze	1		
Rucksack	1		
Städtische Kleidung (Bluse, Rock usw.)	1		
Tuchbeutel	1		
Vulkanglasdolch (aus Obsidian)	1		
Wanderstab (Fluggerät)	1		
Wurfdolch (mit Scheide, versteckt)	3		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

**Haustier:**

Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS <sup>3</sup>	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>
	Schnee-eule <sup>1</sup>	11	12	12	13	10	8	10	4	1►12	12 <sup>4</sup>	35	17
		INI	AT <sup>3</sup>	PA <sup>3</sup>	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten		AP ausgeg.	
		1W+9	1►12	2►5	1W+1	2	5	6	15	525		525	

**Notizen:**

<sup>1</sup> Als sogenannter „machtvoller Vertrauter“ handelt es sich bei dieser Schnee-Eule um ein besonders prachtvolles Tier mit für Eulen-Verhältnisse übernatürlich hohen geistigen Fähigkeiten. Schneeeulen haben automatisch den Vorteil „Nachtsicht“, können als Tag-und-Nacht-läger aber auch am Tag äußerst gut sehen (Tier-Vorteil „Scharfblick“).

<sup>2</sup> LO = Loyalität; ein für das Vertrautentier mehr oder weniger irrelevanter Wert.

<sup>3</sup> Hier gilt „Wert am Boden“ ▶ „Wert in der Luft/Sturzflug“. Angriffe gegen die Eule sind in beiden Fällen zusätzlich um 2 erswert, Paraden um 4 erswert. Auf den PA-Wert wird auch beim Ausweichen gebröt.

<sup>4</sup> Für die Eule gilt die Regel „5 LeP oder weniger führen zur Ohnmacht“ nicht.

- ↳ **Aura verhüllen:** Die Hexe kann ihre magische Aura vor anderen Personen verbergen. Bei Bestehen einer Mutprobe, erschwert um ein freiwilliges X, wird max. eine Stunde lang jede Probe (besonders Zauber, Liturgien usw.), welche die Hexe als selbige erkennen lassen würde, um „3 mal X“ (ggf. zusätzlich zur Magieresistenz) erschwert. Allerdings kann die Hexe in der Zeit selbst nicht zaubern. Die Technik kostet keine AsP, strengt jedoch an.

Hinweis: Der Flug auf dem Wanderstab kostet unabhängig von der Strecke jedes mal 1 AsP. Alle 30 Minuten muss die Hexe dabei eine Probe auf Selbstbeherrschung bestehen, oder sie ist gezwungen zu landen.

# Aventurische Beispielhelden

## 10.) Praios-Geweihter

### **Beschreibung:**

Mit diesem Helden seid ihr ein Mann adliger Herkunft, und Geweihter im Auftrag der Kirche des Götterfürsten Praios. Gepflogenes Auftreten, gute Umgangsformen und Kenntnisse in den oberen Adelsschichten sind euch deshalb ein bekanntes Terrain. Doch eure eigentliche Aufgabe führt euch üblicherweise in wahrlich düstere Gefilde, denn ihr seid ein Exorzist, ein Kenner der dunklen Künste der Feinde, seien es nun die Anhänger des Gottes ohne Namen oder die Dämonen und ihre Paktierer.

### **Vorteile:**

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Praios-Kirche)
- ▶ Angehöriger einer Adelsfamilie
- ▶ Äußerst Redegewand, gute Umgangsformen
- ▶ Hohe Menschenkenntnis, guter Zuhörer und Seelenheiler
- ▶ Ausgebildeter Exorzist mit Wissen über die Magie des Feindes
- ▶ Kann lesen und schreiben (Bosparano, Garethi, Tulamidya)
- ▶ Hohe Magieresistenz

### **Nachteile:**

- ▶ Neigt zu: Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Novadis und anderen Rastullah-Gläubigen
- ▶ Ist an den Moralkodex der Praios-Kirche gebunden
- ▶ Ist der Praios-Kirche gegenüber verpflichtet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)



<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer		
<b>Kultur:</b>	Yaquirien/Horasreich, Städtischer Adel		
<b>Profession:</b>	Geweihter: Praios		

  

<b>Geschlecht:</b>	männlich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>
<b>Geburtstag:</b>	1. Praios      BF	
<b>Größe:</b>	183 cm	
<b>Gewicht:</b>	83 kg	
<b>Haarfarbe:</b>	dunkelblond	
<b>Augenfarbe:</b>	braun	
<b>Glaube:</b>	Praios (Zwölfgötter)	
<b>Stand:</b>	Adel (Baronssohn)	
<b>Titel:</b>	Donator Lumini (Lichtbringer)	
<b>Sozialstatus:</b>	10	

  

<b>Vorteile und Nachteile:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Geweiht [Praios-Kirche]</li> <li>+ Adlige Abstammung</li> <li>+ Herausragende Eigenschaft [Mut+1]</li> <li>- Eitelkeit: 5</li> <li>- Goldgier: 5</li> <li>- Jähzorn: 6</li> <li>- Moral-Kodex [Praios-Kirche] (Gesetze wahren, Hierarchie achten, Magie misstrauen, nicht lügen): 12</li> <li>- Neugier: 6</li> <li>- Verpflichtungen [gegenüber der Praios-Kirche]</li> <li>- Vorurteile [Novadis/Rastullah-Gläubige] (Ketzerischer Glaube, Rastullah könnte gar der Namenlose sein): 8</li> </ul>

  

<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	15 ↑			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	13			Ausdauer:	33		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	24		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 - BE			Wundschwelle	5/7/9		

  

<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2620	<b>Davon verbraucht:</b>	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15↑	13	13	14	11	11	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturrunde: Horasreich							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	8		1	Geografie (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	9	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		6
Fechtwaffen	-1	11	10	6	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		10
Hiebwwaffen (Sonnenzepter) <sup>1</sup>	-4	13↑	12↑	10	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Raufen		9	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Ringen		8	7	0	Mechanik (KL/KL/FF)		3
Säbel	-2	8	7	0	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		8
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
					Staatskunst (KL/IN/CH)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
Athletik (GE/KO/KK)			x2	3			
Klettern (MU/GE/KK)			x2	3			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			x2	5			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	5	Sprachen (KL/IN/CH)		Kplx. TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			x1	4	Bosparano (Mittelländer, tot)		21 8
Schwimmen (GE/KO/KK)			x2	1	Garethi (Mittelländer)		18 11
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Tulamidya (Tulamiden)		18 8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3			
Singen (IN/CH/CH)			-3	2			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Schriften (KL/KL/FF)		Kplx. TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			x2	1	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)		10 10
Zehen (IN/KO/KK)				2	Tulamidya (Tulamidya)		14 6
Gesellschaft				TaW			
Betören (IN/CH/CH)				1	Handwerk		TaW
Etikette (KL/IN/CH)				9	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		1
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Heilkunde Seele (IN/CH/CH)		10
Lehren (KL/IN/CH)				2	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				10	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH)				8	Kochen (KL/IN/FF)		3
Überzeugen (KL/IN/CH)				6	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Natur				TaW	Musizieren (IN/CH/FF)		2
Fährtsensuche (KL/IN/KO)				3	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnislleben (IN/GE/KO)				2			
					<sup>1</sup> AT und PA bei genannter Waffengattung um 1 erhöht.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15 †	13	13	14	11	11	13	12
<b>Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:</b>				<b>Liturgiekenntnis:</b>			
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel				Liturgiekenntniswert (LkW)			12
Liturgien der Praios-Kirche, Exorzist (siehe Kampfbogen)							
Karmalqueste							
<b>Mirakel - Talente und Grundwerte:</b>				<b>Effektive LkP nach Liturgiegrad</b>			LkP
Rechtskunde, Staatskunde, Überzeugen, Lehren				Liturgien vom Grad I			12
Etikette, Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Heraldik,				Liturgien vom Grad II			10
Selbstbeherrschung, Heilkunde Seele, Götter/Kulte,				Liturgien vom Grad III			8
Baukunst, Hauswirtschaft; MU, IN, CH, MR				Liturgien vom Grad IV (erlaubtes Maximum)			6
<b>Liturgien (MU/IN/CH)</b>							
<b>Name</b>		Grad	<b>Wirkung</b>				<b>LkP</b>
Blendstrahl aus Alveran		I	Ein Lichtblitz lässt alle Proben eines Gegners erschweren. <sup>5</sup>				12
Des Herren Goldener Mittag		I	Ein Blick auf den Himmel offenbart die Himmelsrichtungen.				12
Eidsegen (primäre Segnung)		0	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.				14 †
↳ Großer Eidsegen		III	Lebenslange Variante des Eidsegens. Bindet 2 Personen.				8
Exorzismus (Praios)		† III→IV	Verbannt einen minderen Dämon Blakharaz' ... <sup>2</sup>				8→6
Feuersegen		I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.				12
Geburtssegen		I	Schützt Kleinkinder vor Besessenheit bis zum 12. Jahr.				12
Glückssegen		I	Eine verhaufene Probe darf wiederholt werden.				12
Grabsegen		I	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.				12
Göttliches Zeichen		I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.				12→10
Harmonieseegen		I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.				12
Heilungssegen		I	Heilt 3 + LkP*/2 LeP, jedoch keine Wundpunkte.				12
Initiation		II	Die Liturgie zur zwölfgöttlichen Taufe.				10
Innere Ruhe		I	Eine innere Ruhe erhöht die Selbstbeherrschung.				12
Licht des Herren		III	Die Umgebung wird in taghelles Licht getaucht.				8
Märtyrersegen		I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.				12
Objektsegen (Praios)		I→II	Objekte gelten für Widersacher als 1-fach geweiht. <sup>3</sup>				12→10
Schutzsegen (Praios)		† I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. <sup>4</sup>				12→10
Speisesegen		I	Macht verdorbene/verschmutzte Speisen genießbar. <sup>1</sup>				12
Tranksegen		I	Macht verdorbenes/verschmutztes Wasser genießbar. <sup>1</sup>				9
Ucuris Geleit		II	Ein Glitzern weist die Richtung zum gesuchten Ziel.				10
Weisheitssegen		I	Erleichtert Proben zur Wahrheitsfindung um LkP*/2				12
Wort der Wahrheit		II	Zwingt eine Person die Wahrheit zu sagen.				10

<sup>1</sup> Segnet genug Speisen bzw. Tränke für eine große Familie (Faustregel: hier für etwa 12 Personen).

<sup>2</sup> ... und schickt ihn zurück in die Niederhöhlen. Die Probe ist je nach Dämon erschwert (oft zwischen 0 und 10, selten mehr, um Kontr-E bei den Dämonen des Dämonologen dieser Broschüre). In der Grad-IV-Version werden auch gehörnte Blakharaz-Dämonen und beliebige mindere Dämonen verbannt.

<sup>3</sup> Grad II: Segen für die dreifache Anzahl/Menge an Objekten bzw. Stoffen.

<sup>4</sup> Grad I: Die Kreaturenart (z. B. Skelett) muss bekannt sein, und die Zone gilt als einfach geweiht. Grad II: Wie I, aber nur der ungefähr Typ (z. B. Untoter, gehörnter Dämon) muss bekannt sein „oder“ die Zone gilt als 2-fach geweiht.

<sup>5</sup> Die Erschwerung beträgt bei allen Proben (außer Eigenschaften) LkP\*/2; bei AT, PA und Ausweichen LkP\*/4. Auch die INI fällt um LkP\*/2. Gebetsdauer: 2 Aktionen. Wirkungsdauer: LkP\* Kampfrunden. Reichweite: Sichtweite.

**Hinweis:** Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Der Geweihte darf seine Liturgie zudem aufstufen, sprich einen Randparameter wie Zielanzahl (Faktor 10), Reichweite (nah → Sicht) oder Wirkungsdauer (z. B. Stunde → Tag) genau einmal erhöhen. Dies erhöht den Grad je Randparameter um 1 und erschwert die Probe zusätzlich um 2.

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		7		7		11						
<b>Nahkampfswaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Sonnenzepter (Praios) <sup>1</sup>				1W+3	12/3	±0	-1/-1	13	12	1W+3		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
<b>Fernkampfswaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>						
Raufen	10/3	±0	8	6	1W+0	Wuchtschlag (ungeübt)						
Ring	10/3	±0	7	6	1W+0							
<b>Schild:</b>	Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Raufen/Ring):</b>						
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>						<b>Links</b>		<b>Rechts</b>	
Gambeson	1,5	1,5	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				<b>Kopf</b>		○ ○ ○			
			7 - 2 + 0 = <u>5</u>				<b>Arme</b>		○ ○ ○		○ ○ ○	
			<b>Wunden</b>				<b>Brust/Rü</b>		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:				<b>Bauch/Sc</b>		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				<b>Beine</b>		○ ○ ○		○ ○ ○	
<b>Gesamt:</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○									
<b>Notizen:</b>												
<sup>1</sup> Das Sonnenzepter ist eine längerfristig Praios geweihte Waffe und ist daher quasi unzerstörbar.  ↳ <u>Exorzist</u> : Dieser Geweihte ist im Kampf gegen bössartige Magie und Dämonen besonders ausgebildet worden. Alle Liturgien und Mirakel im Sinne einer Bannung, Aus- bzw. Vertreibung von oder einer Schutzzone gegen übernatürliche Wesen sind um die Hälfte der TaP* einer Magiekundeprobe erleichtert. (Passende Liturgien sind auf dem Liturgiebogen mit einem † gekennzeichnet). Hinweis: Die Magiekundeprobe braucht ihre eigene Zeit.												

<b>Kleidung:</b>													
Normal: Bessere Kleidung, Untergewand, Robe, Filzhaube, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett, Mantel, Rüstzeug													
Zeremonien: Bessere Kleidung, Untergewand, Robe, Tiara, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett													
<b>Ausrüstung:</b>				<b>#</b>	<b>Vermögen:</b>								
Bessere Kleidung (Hemd, Hose, Unterwäsche usw.)				1	Dukaten								
Brevier der 12-göttlichen Unterweisung <sup>1</sup>				1	Sibertaler								
Feldflasche *				1	Heller								
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Kreuzer								
Filzhaube (flach, rot-golden)				1	Edelsteine								
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1									
Geldbeutel				1	Sonstiges:								
Gürtel mit 2 Sphärenkugeln (vergoldet)				1									
Leichte Stiefel, Paar				1	<b>Proviant:</b>								<b>#</b>
Notizbuch				1	* Wasser (in Feldflasche)								100 cl
Pergament				10									
Reisemantel mit Kapuze				1									
Robe (ärmellos, rot-golden)				1									
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser, Sand)				1									
Sonnenamulett (vergoldet)				1									
Sonnenzepter (Praios)				1									
Schwertgürtel				1									
Tiara (rot-golden, vergoldet) <sup>2</sup>				1									
Umhängetasche				1									
Untergewand für die Robe (weiß)				1									
					<b>Verbindungen:</b>								
<b>Haustier:</b>													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten	AP ausgeg.		
<b>Notizen:</b>													
<sup>1</sup> Das Gebetsbuch der Zwölfgöttlichen Kirchen. <sup>2</sup> Ein praiotischer Kopfschmuck bestehend einem in diesem Fall rot-goldenem Kopftuch und der sogenannten Zwölfkrone, einem vergoldetem Diadem/Stirnband. Wird hauptsächlich für zeremonielle Zwecke getragen.  <u>Hinweis:</u> Die Konstitution dieses Helden wurde mit Hilfe von Abenteuerpunkten bereits einmal gesteigert.													

# Aventurische Beispielhelden

## 11.) Boron-Geweihter

### **Beschreibung:**

Bei der Wahl dieses Helden seid ein stiller, und für den einen oder anderen abergläubigen Aventurier mit eurer bleichen Haut und den roten Augen als Albino auch sicher unheimlicher Zeitgenosse. Doch seid ihr mitnichten ein Wiedergänger – im Gegenteil. Ihr seid ein Ritter und Krieger des „Ordens des Heiligen Golgari“ und wandelt damit auf den Pfaden des Totengottes Boron – mit eurer Vergangenheit, welche das auch sei, habt ihr abgeschlossen. Eure Aufgabe ist nun das Bekämpfen von Frevlern wider der Totenruhe, insbesondere der Untoten, Dämonen und Paktierer Thargunithoths, der Herrin des Untodes.

#### ► Über die Golgariten:

Der „Orden des Heiligen Golgari“ ist eine halb-autonome Ritterschaft der Puniner Boronkirche und sozusagen ihr Schwertarm. Vor den Schwarzen Landen war der Orden hauptsächlich mit Bekämpfung des Al'Anfaner Ritus betraut, doch mit der Existenz der Warunkei und ihren Untoten – und der zaghafte Annäherung beider Boron-Kirchen – liegt der Schwerpunkt bei der Bekämpfung der Untoten aus dieser Region. Die Tracht der Golgariten ist ein weißer Wappenrock und Umhang über einer schwarzen Rüstung. Ihr Symbol ist das geflügelte Boronsrad.

### **Vorteile:**

- Beherrscht Liturgien und Mirakel (Boron-Kirche)
- Eine sehr guter Nahkämpfer (Schildkampf)
- Ein guter Rüstungsschutz
- Besitzt ein erfahrenes Pferd, geübt im Kampf zu Pferd

### **Nachteile:**

- Ist an den Moralkodex der Boron-Kirche gebunden
- Ist dem Golgariten-Orden gegenüber verpflichtet
- Neigt zu: Höhenangst, Neugier
- Neigt zu: Vorurteilen gegen über Al'Anfanern

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer		
<b>Kultur:</b>	Mittelreich, Landbevölkerung an wichtiger Handel-/Reichsstraße		
<b>Profession:</b>	Geweihter: Boron, Puniner Ritus, Golgarit		
<b>Geschlecht:</b>	männlich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>	
<b>Geburtstag:</b>	9. Boron      BF		
<b>Größe:</b>	181 cm		
<b>Gewicht:</b>	81 kg		
<b>Haarfarbe:</b>	schwarz		
<b>Augenfarbe:</b>	dunkelbraun		
<b>Glaube:</b>	Boron (Zwölfgötter)		
<b>Stand:</b>	Klerikaler Ritterstand		
<b>Titel:</b>	Diener des Raben (Geweihenrang), Ritter Golgaris (Golgaritenrang)		
<b>Sozialstatus:</b>	8		
<b>Vorteile und Nachteile:</b>			
+ Besonderer Besitz: Erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug – Feind [Gesamt-SO: 6] (spricht die Art des Feindes mit dem Meister ab) – Höhenangst: 6 – Neugier: 6 – Moral-Kodex [Boron/Golgariten] (Lebende schützen, Totenruhe wahren, Stiller Kampf, keine Gifte, Folterverbot): 8 – Vorurteile [Al'Anfaner] (Anhänger einer abtrünnigen Boron-Sekte): 6 – Verpflichtungen [gegenüber dem Orden des Heiligen Golgari]			
<b>Eigenschaften:</b>		<b>Abhängige Grundwerte:</b>	
Mut:	13	Lebenspunkte:	35
Klugheit:	12	Ausdauer:	35
Intuition:	13	Astralenergie:	0
Charisma:	13	Karmaenergie:	24
Fingerfertigkeit:	11	Magieresistenz:	7
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	13	PA-Basiswert:	8
<b>Weitere Grundwerte:</b>		FK-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	6 – BE	Wundschwelle	5/7/9
<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2600	<b>Davon verbraucht:</b>	2600

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	13	13	11	12	13	13
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Kulturkunde: Mittelreich (ohne Almada)							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Dolche	-1	10	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		3
Hiebswaffen	-4	15	11	10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		8
Infanteriewaffen	-3	9	8	1	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		6
Raufen		12	11	7	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Ringern		12	11	7	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Säbel	-2	8	8	0	Kryptographie (KL/KL/IN)		2
Schwerter	-2	15	11	10	Magiekunde (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		2
					Rechnen (KL/KL/IN)		6
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Sprachenkunde (KL/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	1			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5			
Reiten (CH/GE/KK) <sup>2</sup>			-2	7↑	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	1	Aureliani/Alt-Imperial (Güldenländer, tot)	21	4
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Bosparano (Mittelländer, tot)	21	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Garethi (Mittelländer)	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0	Tulamidya (Tulamiden)	18	4
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				7	<b>Schriften</b> (KL/KL/FF)	Kplx.	<b>TaW</b>
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Imperiale Zeichen (Aureliani, Bosparano)	12	4
Zechen (IN/KO/KK)				2	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	7
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>			
Etikette (KL/IN/CH) <sup>1</sup>				5↓	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Lehren (KL/IN/CH) <sup>1</sup>				2↓	Abrichten (MU/IN/CH)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>1</sup>				6↓	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Überreden (MU/IN/CH) <sup>1</sup>				6↓	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		3
Überzeugen (KL/IN/CH) <sup>1</sup>				6↓	Heilkunde Seele (IN/CH/CH)		10
					Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
					Kochen (KL/IN/FF)		5
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Fährtenuche (KL/IN/KO)				1	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Orientierung (KL/IN/IN)				7	Schneidern (KL/FF/FF)		1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				1			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					<sup>1</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					<sup>2</sup> Erleichtert um 3 mit dem gegebenen Pferd		



MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	13	13	11	12	13	13

  

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	9
Liturgien der Boron-Kirche, Karmalqueste			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Schleichen, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschen-		Liturgien vom Grad I	9
kenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte,		Liturgien vom Grad II	7
Pflanzenkunde, Alchimie, Heilkunde Krankheiten,		Liturgien vom Grad III (erlaubtes Maximum)	5
Heilkunde Seele, Prophezeien (Gabe); MU, KL, IN, CH, MR			

  

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Bannfluch des Heiligen Khalid	III	Segnet Untote, die so schleichend Schaden nehmen ... <sup>1</sup>	5
Bishdariels Auge	II→III	Ermöglicht es den letzten Traum einer Person zu sehen. <sup>3</sup>	7→5
Eidsegen	I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor Besessenheit bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen	I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	9
Göttliches Zeichen (Boron)	I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.	9
Grabsegen (primäre Segnung)	0	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.	11 ↑
Harmoniesege	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Hauch Borons	III	Erzeugt eine boron-gesegnete Zone der Finsternis. <sup>2</sup>	5
Heilungssegen	I	Heilt 3 + LkP*/2 LeP, jedoch keine Wundpunkte.	9
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Objektsegen (Boron)	I	Objekte gelten für Widersacher als 1-fach geweiht.	9
Schutzsegen (Boron)	I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. <sup>4</sup>	9→7
Speisesegen	I	Macht verdorbene/verschmutzte Speisen genießbar. <sup>5</sup>	9
Tranksegen	I	Macht verdorbenes/verschmutztes Wasser genießbar. <sup>5</sup>	9
Weisheitssegen	I	Erleichtert Proben zur Wahrheitsfindung um LkP*/2	9

  

<sup>1</sup> ... bis sie verenden. Wirkt auch gegen einige Golems und Geister. Benötigt Weihrauch bzw. geweihte Graberde, von denen die Wesen zumindest kurz „berührt“ werden müssen. Jedes so gesegnete Wesen kostet 2 weitere KaP.

<sup>2</sup> Einfach geweihte Zone, die alles natürliche und magische Licht verschluckt. Reichweite: Sicht.

<sup>3</sup> Die Grad-III-Version dient zur direkten Reise des Geweihten in den Traum.

<sup>4</sup> Grad I: Die Kreaturenart (z. B. Skelett) muss bekannt sein, und die Zone gilt als einfach geweiht. Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ (z. B. Untoter, gehörnter Dämon) muss bekannt sein „oder“ die Zone gilt als 2-fach geweiht.

<sup>5</sup> Segnet genug Speisen bzw. für eine große Familie (Faustregel: hier für etwa 9 Personen).

**Hinweis:** Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Der Geweihte darf seine Liturgie zudem aufstufen, sprich einen Randparameter wie Zielanzahl (Faktor 10), Reichweite (nah → Sicht) oder Wirkungsdauer (z. B. Stunde → Tag) genau einmal erhöhen. Dies erhöht den Grad je Randparameter um 1 und erschwert die Probe zusätzlich um 2.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis					
8		8		7			10					
Nahkampfaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT³	PA	TP		
Rabenschnabel (Boron)¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4		
Rabenschnabel (Boron) (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer)¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	18↑↓	11	1W+6		
(Lang-)Schwert				1W+4	11/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4		
(Lang-)Schwert (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer)²				1W+4	11/4	±0	0/0	18↑↓	11	1W+6		
Dolch				1W+1	11/4	±0	0/-1	10↓	7	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag												
Fernkampfaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT³	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	11↓	10	1W+0	Wuchtschlag,					
Ring		10/3	±0	11↓	10	1W+0	Niederwerfen (nur Angriff mit Schild)					
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ring):					
Großschild⁴		Schild		-2	-2/5	16						
↳ gegen Peitschen usw.		Schild		-2	-2/0	11						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	6	5	6	1	1	3	3	4,1	3,1
Nur Leichter Platte			0	5	4	5	0	0	2	2	3,2	2,2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Leichte Platte		3,2	2,2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
Wattiertes Unterzeug		0,9	0,9	8 - 2 + 0 = <u>6</u>			Arme		○○○		○○○	
				Wunden			Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		4	2↓	○○○○○○○○								
Notizen:												
¹ Ein längerfristig Boron geweihter Reiterhammer mit dem Hammerkopf eines Raben und quasi unzerstörbar.												
² Der Angriff vom Pferd aus erfordert zusätzlich eine Reiten-Probe. AT um 3 erhöht (Sonderfertigkeit: Reiterkampf).												
³ Wird der Großschild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2.												
⁴ Man kann mit dem Schild auch angreifen: „Bewaffneter“ Angriff mit Raufen-AT, 1W6+1 TP(A); durch Dolche, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht parierbar. Das Anwenden des Manövers „Niederwerfen“ ist hier immer möglich.												

Normal: Schwarze Kleidung, Lederhandschuhe, Leichte Stiefel, Umhang, Rüstzeug

Haustier:													
Name	Art	TK	ZK	WS	tGS	gGS	MR			LeP	tAuP	gAuP	LO <sup>2</sup>
	Warunker Pferd (erfahren)	150	275	10	11	13	8			58	7	5	15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten	AP ausgeg.		
		1W+8	11	8	1W+2	1				—	—		

<sup>1</sup> In Rotwein gelöster Schwarzer Lotus. Ein Atemgift der Giftstufe 10, das Halluzinationen verursacht und hier als Sterbehilfe dient. Der Lotoswein darf als Gift auch nur für diesen Zweck „im Sinne Marbos“ verwendet werden.

tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Galopp; PA = Parade und Ausweichen.  
tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in à 5 Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in à 5 Minuten)  
TK = Tragkraft in Kilogramm. - ZK = Zugkraft in Kilogramm. - WS = Wundschwelle (sozusagen die KO).  
LO = Loyalität; man kann in Einzelfällen auf LO würfeln, um die Bereitschaft, Befehle auszuführen, die dem Tier zuwider sind, zu überprüfen. Die LO kann je nach Behandlung des Tiers langfristig steigen oder sinken.  
Erfahren = Reitenproben sind mit diesem Tier um 3 Punkte erleichtert.

# Aventurische Beispielhelden

## 12.) Phex-Geweihter

### **Beschreibung:**

Mit der Wahl dieses Helden spielt ihr einen Einbrecher, der nachts heimlich auf die Dächer der Stadt und dann in fremde Fohnungen einsteigt. Allerdings seid ihr hier kein gewöhnlicher Ganove, sondern in Wahrheit ein Geweihter des Gottes Phex. Und eure Einbrüche dienen in erster Linie als Herausforderung – natürlich eine gut entlohnte, sofern ihr erfolgreich seid. Und als Anhänger des Phex gilt für euch Raub und Mord als verabscheuungswürdig, der Waffengebrauch nur als Notlösung in absoluter Gefahr – weswegen ihr auch alles tut, nicht ertappt zu werden.

### **Vorteile:**

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Phex-Kirche)
- ▶ Begnadeter Fassadenkletterer
- ▶ Sehr gut im Schleichen und Verstecken
- ▶ Ein recht guter Lügner, wenn es sein muss.
- ▶ Hat oft Glück im Spiel
- ▶ Ihm öffnet sich fast jede Tür :]

### **Nachteile:**

- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Ist an den Moral-Kodex der Phex-Kirche gebunden
- ▶ Ist er Phex-Kirche gegenüber verpflichtet
- ▶ Leidet unter Mondsucht
- ▶ Neigt zu: Neugier, Spielsucht, Totenangst
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Personen aus dem Königreich Brabak
- ▶ Neigt stark zu: Goldgier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>			
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer		
<b>Kultur:</b>	Südaventurien, Stadtstaat Al'Anfa		
<b>Profession:</b>	Geweihter: Phex, Fassadenkletterer		
<b>Geschlecht:</b>	männlich	<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>	
<b>Geburtstag:</b>	21. Phex      BF		
<b>Größe:</b>	179 cm		
<b>Gewicht:</b>	75 kg		
<b>Haarfarbe:</b>	schwarz		
<b>Augenfarbe:</b>	dunkelbraun		
<b>Glaube:</b>	Phex (Zwölfgötter)		
<b>Stand:</b>	bürgerlich		
<b>Titel:</b>	Monschatten		
<b>Sozialstatus:</b>	6		
<b>Vorteile und Nachteile:</b>			
+ Ausrüstungsvorteil (ausgegeben für einen Satz Dietrichte) + Glück (siehe Inventarbogen) + Glück im Spiel (siehe Inventarbogen) + Soziale Anpassungsfähigkeit – Goldgier: 7 – Mondsüchtig (führt ggf. zu nächtlicher Unruhe, Verzückung, Schlafwandel usw.) – Moral-Kodex [Phex-Kirche] (Heimlichkeit, für Leistung Gegenleistung fordern, Wachsamkeit anderer fördern):6 – Neugier: 6 – Spielsucht: 6 – Totenangst: 5 – Verpflichtungen [gegenüber der Phex-Kirche] – Vorurteile [Brabakianer, Königreich Brabak]: 6			
<b>Eigenschaften:</b>			
Mut:	13		
Klugheit:	11		
Intuition:	13		
Charisma:	12		
Fingerfertigkeit:	13		
Gewandtheit:	14		
Konstitution:	12		
Körperkraft:	12		
<b>Weitere Grundwerte:</b>			
Geschwindigkeit:	8 – BE		
<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Lebenspunkte:	30		
Ausdauer:	35		
Astralenergie:	0		
Karmaenergie:	24		
Magieresistenz:	6		
INI-Basiswert:	11		
AT-Basiswert:	8		
PA-Basiswert:	8		
FK-Basiswert:	8		
Wundschwelle	4/6/8		
<b>Stufe nach DSA4.1</b>	2	<b>Stufe nach DSA4.0</b>	7
<b>Abenteuerpunkte:</b>	2580	<b>Davon verbraucht:</b>	2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	12	13	14	12	12
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Kulturkunde: Südaventurien							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Armbrust	-5	9		1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Dolche	-1	12	12	8	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		8
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Raufen		11	10	5	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
Ringens		9	8	1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Säbel	-2	9	8	1	Schätzen (KL/IN/IN)		8
Wurfmesser	-3	18		10	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>			
Akrobatik (MU/GE/KK)			×2	7			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Klettern (MU/GE/KK)			×2	10	Atak (tulamidische Händler, Ganoven) <sup>4</sup>	12	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Füchsisch (Ganoven) <sup>3</sup>	18	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	9	Garethi (Mittelländer)	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Mohisch (Waldmenschen)	15	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Tulamydia (Tulamiden)	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	9	<b>Schriften</b> (KL/KL/FF)	Kplx.	<b>TaW</b>
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	8
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				7			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	2	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Zechen (IN/KO/KK)				3	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Falschspiel (MU/CH/FF)		9
Etikette (KL/IN/CH) <sup>5</sup>				2↓	Handel (KL/IN/CH)		8
Gassenwissen (KL/IN/CH) <sup>5</sup>				8↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) <sup>5</sup>				3↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>5</sup>				8↓	Kochen (KL/IN/FF)		5
Sich verkleiden (MU/(CH/GE) <sup>5</sup>				4↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
Überreden (Lügen) (MU/IN/CH) <sup>25</sup>				8‡	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH) <sup>5</sup>				3↓	Schlösser knacken (IN/FF/FF) <sup>1</sup>		10↑
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>	Schneidern (KL/FF/FF)		5
Fährtsuche (KL/IN/KO)				0	Seefahrt (FF/GE/KK)		1
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Orientierung (Stadt) (KL/IN/IN) <sup>2</sup>				7↑	<sup>1</sup> Mit den mitgegebenen Dietrichen um 3 erleichtert. <sup>2</sup> TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. <sup>3</sup> Pseudo-Sprache, die bekannte Begriffe umdeutet, und Haussymbole (so genannte Zinken) benutzt. <sup>4</sup> In erster Linie eine Zeichensprache. <sup>5</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			

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

  

Magische und klerikale Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	9
Liturgien der Phex-Kirche, Karmalqueste			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Schleichen, Sich verstecken, Handel, Überreden,		Liturgien vom Grad I	9
Gassenwissen, Menschenkenntnis, Schlösser knacken,		Liturgien vom Grad II	7
Sich verkleiden, Sternkunde, Rechtskunde, Mechanik,		Liturgien vom Grad III (erlaubtes Maximum)	5
Klettern; MU, IN, FF, GE			

  

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Auge des Mondes	II	Ermöglicht es auch in starker Dunkelheit zu sehen.	7
Eidsegen	I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen (primäre Segnung)	0	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	11 †
Grabsegen	I	Weiht Gräber einfach und schützt u. a. so vor Untoten.	9
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.	9
Lug und Trug	III	Silbriger Glanz verrät horizontweit sämtliche Illusionen.	5
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Objektsegen (Phex)	I	Objekte gelten für Widersacher als 1-fach geweiht.	9
Phexens Augenzwinkern	III	Ein Zeuge vergisst das genaue Aussehen des Geweihten.	5
Phexens Kunstverstand	II	Offenbart den wahren Wert eines Gegenstandes.	7
Schutzsegen (Phex)	I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. <sup>1</sup>	9→7
Speisesegen	I	Macht verdorbene/verschmutzte Speisen genießbar. <sup>2</sup>	9
Sterne funkeln immerfort	I	Ermöglicht es die Sterne auch durch Wolken zu sehen.	9
Tranksegen	I	Macht verdorbenes/verschmutztes Wasser genießbar. <sup>2</sup>	9
Verborgen wie der Neumond	III	Der Geweihte wird praktisch unsichtbar.	5
Weg des Fuchses	I	Unwirtliches Gelände wird leicht passierbar.	9
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	9

**Hinweis:** Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Der Geweihte darf seine Liturgie zudem aufstufen, sprich einen Randparameter wie Ziellanzahl (Faktor 10), Reichweite (nah → Sicht) oder Wirkungsdauer (z.B. Stunde → Tag) genau einmal erhöhen. Dies erhöht den Grad je Randparameter um 1.

<sup>1</sup> Grad I: Die Kreaturenart (z. B. Skelett) muss bekannt sein, und die Zone gilt als einfach geweiht. Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ (z. B. Untoter, gehörnter Dämon) muss bekannt sein „oder“ die Zone gilt als 2-fach geweiht.

<sup>2</sup> Segnet genug Speisen bzw. Wasser für eine große Familie (Faustregel: hier für etwa 9 Personen).

<b>Attacke-Basis</b>		<b>Parade-Basis</b>		<b>Fernkampf-Basis</b>		<b>Initiative-Basis</b>						
8		8		8		11						
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	-1	0/-1	12	11	1W+2		
Wurfdolch (als Nahkampfwaffe)				1W+1	12/5	-1	-1/-2	11	10	1W+1		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
Schnellziehen <sup>1</sup>												
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	18	5				
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>						
Raufen	10/3	±0	10	10	1W+0							
Ring	10/3	±0	9	8	1W+0							
<b>Schild:</b>	Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Raufen/Ring):</b>						
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
<b>Name</b>		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>						<b>Links</b>		<b>Rechts</b>	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				<b>Kopf</b>		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				<b>Arme</b>		○○○		○○○	
			<b>Wunden</b>				<b>Brust/Rü</b>		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				<b>Bauch/Sc</b>		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				<b>Beine</b>		○○○		○○○	
<b>Gesamt:</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	○○○○○○○○									
<b>Notizen:</b>												
<sup>1</sup> Kann Nahkampf- und Wurfaffen in einer Freien Aktion statt in einer Aktion ziehen.												



Kleidung:														
Normal: Einfache Kleidung, Lederschuhe, nur selten den Umhang														
Im „Dienst“: Einfache Kleidung, Lederschuhe, Tuchmaske, Umhang, Fuchs-Amulett, öfters Handschuhe														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Dietriche am Bund				15	Dukaten									
Einfaches Diebeswerkzeug <sup>1</sup>				1	Sibertaler									
Einfache Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)				1	Heller									
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Kreuzer									
Fuchs-Amulett aus Mondsilber				1	Edelsteine									
Geldbeutel				1										
Gürteltasche				4	Sonstiges:									
Kletterseil mit Wurfhaken (Länge: 10 m)				1										
Kleiner Lederbeutel *				1	Proviant:									#
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)				1	* Mondstaub (in kleinem Lederbeutel) <sup>2</sup>									50 g
Lederschuhe, Paar				1	* Wasser (in Wasserschlauch)									100 cl
Spielkarten, kompletter Satz				1										
Schwerer Dolch (mit Scheide)				1										
Tuchmaske				1										
Umhang mit Kapuze (schwarz)				1										
Umhängetasche				1										
Wasserschlauch *				1										
Würfel aus Mammuton				5										
Wurfdolch (mit Scheide, versteckt)				3										
					Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten	AP ausgeg.			
Notizen:														
<sup>1</sup> Dazu gehören ein kleines Brecheisen, ein kleinerer Hammer und ein kleiner Hörtrichter für Türen.														
<sup>2</sup> Ritualutensilien. Mondsilber = Platin; Mondstaub = Platinstaub.														
► <u>Glück</u> : Der Held hat mehr Glück als andere. Der Spieler kann zwischen 0- und 2-mal pro inner-aventurischem Tag (der Meister erwürfelt dies heimlich) die Wiederholung einer Probe verlangen und danach das bessere Ergebnis verwenden. Es können nur eigene Proben wiederholt werden.														
► <u>Glück im Spiel</u> : Der Held hat besonders viel Glück in Spielen aller Art. Eventuelle IN-Proben sind um 7 erleichtert. Bei ausgespielten Spielszenarien, stehen dem Spieler nach Meisterermessen neue Karten, Würfelwürfe usw. zu.														

# Aventurische Beispielhelden

## 13.) Dämonologe

### Beschreibung:

Ihr wollt den Dämonologen spielen? Sicher? Gut, ein interessanter Charakter ist er ja, doch sind schon so viele Dämonologen den Niederhöllen verfallen und daher oft bereits zu dem geworden, was eine Heldentruppe üblicherweise bekämpft – Schurken. Allerdings haben es glücklicherweise nicht alle Dämonologen soweit kommen lassen. Mit einer ihn akzeptierenden Party, kann auch dieser Magier beweisen, dass er zu Heldentaten in der Lage ist – und sei es dadurch, dass er die Abtrünnigen seines eigenen Berufsstandes mit ihren eigenen Waffen bekämpft. Beachtet jedoch bitte folgendes: Dieser Held ist zwar mächtig, sehr mächtig sogar, doch bedarf es umsichtigen Vorgehens und oftmals längerer Vorbereitungen – dies ist für ihn überlebenswichtig.

#### ► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Dämonen bzw. Totengeister einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (bis zum nächsten Sonnenaufgang) und in ihrer Stärke begrenzt. Letztere darf nicht kleiner als die Magieresistenz (MR) des Wesens sein, damit der Kreis wirken kann.

Ablauf: Erstellen und Aktivieren des Zeichens durch eine gemeinsame Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert und den RkP\* als resultierende Stärke. Eine vorherige freiwillige Einschränkung auf eine Geister- oder Dämonenart verstärkt den Kreis um 3, ein eingewobener Wahrer Name ihn (beim betroffenen Wesen!) zusätzlich um die Qualität (Q) des Namens. Kosten: 15 AsP (Geister), 18/24 AsP (niedere/gehörnte Dämonen).

#### ► Stärken und Schwächen von Dämonen:

Resistent: Profane Angriffe, Einfluss-/Herrschaftszauber (doppelte MR). Immun: Gifte, Krankheiten, Verwandlungs-/Heilungszauber, profanes Feuer/Kälte (außer als Gegenelemente). Fähigkeiten: MR erschwert Angriffszauber, Astralsinn, Angriffe sind dämonisch (nicht profan). Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen. Empfindlich: Mächte der Götter (besonders der Gegengötter). Nur für körperlose Dämonen: Keine Kampffähigkeiten (außer via Besitzergreifung), dafür vollständige Unverwundbarkeit, sie können jedoch gebannt bzw. exorziert werden.

### Vorteile:

- Ausgebildeter Magier (Dämonologie, Nekromantie, Geister)
- Besitzt Kenntnisse über die Magie der Zauberglyphen
- Besitzt Kenntnisse über Bann- und Schutzkreise
- Spricht und liest viele alte und neue Sprachen

### Nachteile:

- Nicht gerade der beste Kämpfer
- Viele seiner Zauber sind hochriskant (und vielerorts illegal)
- Behäbig, ein eher langsamer Mensch
- Neigt zu: Goldgier
- Neigt stark zu: Neugier
- Finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

<b>Name:</b>							
<b>Rasse:</b>	Mensch, Mittelländer						
<b>Kultur:</b>	Südaventurien, Stadtstaat Brabak						
<b>Profession:</b>	Magier: Dunkle Halle der Geister zu Brabak						
<b>Geschlecht:</b>	männlich			<b>Beschreibung und Lebenslauf:</b>			
<b>Geburtstag:</b>	5. Tsa            BF						
<b>Größe:</b>	182 cm						
<b>Gewicht:</b>	78 kg						
<b>Haarfarbe:</b>	weiß, schwarze Strähne						
<b>Augenfarbe:</b>	grün						
<b>Glaube:</b>	Zwölfgötter (pragmatisch)						
<b>Stand:</b>	bürgerlich						
<b>Titel:</b>	Adeptus minor						
<b>Sozialstatus:</b>	7						
<b>Vorteile und Nachteile:</b>							
+ Vollzauberer + Affinität zu Dämonen + Akademische Ausbildung [Magier] + Gutes Gedächtnis (siehe Inventarbogen) + Soziale Anpassungsfähigkeit – Behäbig – Goldgier: 6 – Kälteempfindlichkeit (siehe Kampfbogen) – Neugier: 8 – Soziale Randgruppe – Stigma [weiße Haare, mit schwarzer „Hexensträhne“ (durch magischen „Unfall“)] – Schulden [bei der Akademie: 1500 Dukaten] – Prinzipientreue [Verantwortung, Unabhängigkeit der Gilden, Glaubensfreiheit, ansonsten politische Neutralität]: 8 – Verpflichtungen [gegenüber der Akademie und dem eigenen Mentor, gilt unabhängig von Schulden]							
<b>Eigenschaften:</b>				<b>Abhängige Grundwerte:</b>			
Mut:	14			Lebenspunkte:	30		
Klugheit:	13			Ausdauer:	30		
Intuition:	13			Astralenergie:	42		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
<b>Weitere Grundwerte:</b>				FK-Basiswert:	7		
↓ Geschwindigkeit:	7 – BE			Wundschwelle:	4/6/8		
<b>Stufe nach DSA4.1</b>		2		<b>Stufe nach DSA4.0</b>		7	
<b>Abenteuerpunkte:</b>		2620		<b>Davon verbraucht:</b>		2620	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	14	12	11	12	11
<b>Allgemeine Sonderfertigkeiten</b>				<b>Gaben</b>			<b>TaW</b>
Kulturkunde: Südaventurien							
<b>Kampftechniken</b>	BE	AT	PA	<b>TaW</b>	<b>Wissen</b>		<b>TaW</b>
Armbrust	-5	8		1	Anatomie (MU/KL/FF)		2
Dolche	-1	9	7	2	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	7	7	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Raufen		8	7	1	Magiekunde (Dämonologie) (KL/KL/IN) <sup>1</sup>		11 ↑
Ringens		8	7	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		4
Säbel	-2	8	7	1	Philosophie (KL/KL/IN)		3
Stäbe	-2	11	11	8	Rechnen (KL/KL/IN)		8
Wurfmesser	-3	7		0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		2
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
					Schätzen (KL/IN/IN)		5
<b>Körperliche Talente</b>			BE	<b>TaW</b>	Sternkunde (KL/KL/IN)		7
Athletik (MU/GE/KK)			×2	2	Tierkunde (MU/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	2	<b>Sprachen</b> (KL/IN/CH)	Kplx.	<b>TaW</b>
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	4	Bosparano (Mittelländer, tot)	21	9
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	2	Garethi (Mittelländer)	18	11
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	2	Mohisch (Waldmenschen)	15	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Thorwalsch (Thorwaler)	18	2
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	1	Tulamidya (Tulamiden)	18	4
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Urtulamidya (Tulamiden, tot)	21	4
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Zhayad (Dämonen)	15	8
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	<b>Schriften</b> (KL/KL/FF)	Kplx.	<b>TaW</b>
Zechen (IN/KO/KK)				3	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	8
					Tulamidya (Tulamidya)	14	6
<b>Gesellschaft</b>				<b>TaW</b>	Zhayad (Zhayad)	18	7
Etikette (KL/IN/CH) <sup>2345</sup>				4 ↓	<b>Handwerk</b>		<b>TaW</b>
Gassenwissen (KL/IN/CH) <sup>2345</sup>				5 ↓	Alchimie (MU/KL/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) <sup>2345</sup>				2 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) <sup>2345</sup>				6 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		4
Sich verkleiden (MU/CH/GE) <sup>2345</sup>				1 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH) <sup>2345</sup>				6 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		10
<b>Natur</b>				<b>TaW</b>	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fährtenuche (KL/IN/KO)				2	Seefahrt (FF/GE/KK)		2
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			
					<sup>1</sup> TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					<sup>2</sup> Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					<sup>3</sup> Eventuell um den Wert der Weltfremdheit erschwert.		
					<sup>4</sup> Eventuell um 3 durch das Stigma erschwert.		
					<sup>5</sup> Eventuell erschwert durch den Nachteil Randgruppe.		

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Gildenmagie, Große Meditation, Verbotene Pforten <sup>1</sup> ,				Gildenangehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden			
Zauberzeichen, Invocatio Integra (s.u.), Bannschwert,							
Regeneration I <sup>3</sup> , Merkmalskenntnis: Beschwörung							
Rituale, Bann-/Schutzkreise, Zeichen:	Kplx.	RkW	Stabzauber:	Vol.	RkW		
Bann-/Schutzkreis vs. Geistwesen	5	10	Bindung des Stabes (passiv)	0	10		
Bann-/Schutzkreis vs. niedere Dämonen	6		Ewige Flamme (keine Probe notwendig) <sup>1</sup>	2			
Bann-/Schutzkreis vs. gehörnte Dämonen	8		Hammer des Magus (MU/CH/KK) <sup>1</sup>	3			
Satinavs Siegel (keine Probe) <sup>1</sup>	1→3						

Zaubersprüche								
Name	S	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.	
Analysis Arcanstructur <sup>5</sup>	●	KL/KL/IN	variabel	augenblicklich	Nein	7		
Attributo <sup>2</sup>	⦿	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	5		
Flim Flam Funkel <sup>5</sup>	●	KL/KL/FF	2 Akt.	variabel	Nein	7		
Fulminictus Donnerkeil	⦿	IN/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Nein	8		
Gardianum Zauberschild	⦿	KL/IN/KO	2 Akt.	5 Minuten	Nein	7		
Geisterbann <sup>56</sup>	⦿	MU/MU/CH	5 Min.	ZfP* Tage	Nein	4↑		
Geisterruf <sup>56</sup>	●	MU/MU/CH	5 Min.	≤ 1 Tag	Nein	6↓	12↓	
Horriphobus Schreckgestalt <sup>5</sup>	●	MU/IN/CH	3 Akt.	ZfP* × 10 Sek.	Ja ☼	8		
Invocatio maior <sup>567</sup>	⦿	MU/MU/CH	40 Akt. <sup>4</sup>	≤ 1 Tag	Nein	12↓	16↑↓	
Invocatio minor <sup>567</sup>	⦿	MU/MU/CH	5 Akt. <sup>4</sup>	≤ 1 Tag	Nein	13↓	17↑↓	
Magischer Raub	⦿	MU/KL/KO	40 Akt.	ZfP* Std.	Ja	2		
Nekropathia Seelenreise	○	MU/KL/CH	15 Min.	ZfP* × 10 Min.	Nein	8		
Odem Arcanum	⦿	KL/IN/IN	4 Akt.	5 Sekunden	Nein	8		
Pandaemonium <sup>5</sup>	●	MU/MU/CH	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7		
Pentagramma Sphärenbann <sup>6</sup>	⦿	MU/MU/CH	20 Akt.	augenblicklich	Nein	11↓		
Skelettarius Totenherr	⦿	MU/MU/CH	30 Akt.	ZfW × 5 Min.	Nein	8↓	13↓	
Tlalucs Odem Pestgestank	⦿	MU/IN/GE	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	2		
Totes handle!	⦿	MU/CH/KO	5 Min.	permanent	Nein	5↓	12↓	
Unitatio Geistesbund	⦿	IN/CH/KO	30 Akt.	variabel	Nein	5		
		☼ MR um die Hälfte der größten Phobie des Opfers gesenkt.						

<sup>1</sup> Erläuterungen siehe Kampfbogen. – <sup>2</sup> Das \*\* steht für die zu steigernde Eigenschaft.

<sup>3</sup> Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

<sup>4</sup> Die reine Ritualdauer. Hinzu kommen noch ggf. eine Wartezeit, bis der Dämon erscheint.

<sup>5</sup> Die in Kapitel 7 der Hauptbroschüre beschriebene Spontane Modifikation zur AsP-Kostenersparnis ist möglich.

<sup>6</sup> Bonus von 1 bei Beschwörungen/Kontrolle bzw. 2 bei Verbannungen durch Besitz eines Bannschwerts.

<sup>7</sup> Bonus von 3 beim Kontrollwert durch Affinität zu Dämonen (bereits verrechnet).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe üblicherweise durch die Magieresistenz des oder der Opfer erschwert.

Ktrl.: Kontrollprobe-Wert. Kontrollproben werden mit einem W20 auf eben diesen Wert abgelegt.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

Stabzauber: Alle Stabzauber (außer passive Zauber) haben eine Ritualdauer von 1 Aktion länge.

↳ Invocatio integra: Diese Sonderfertigkeit bessert den *Invocatio maior* für Dämonen in der Liste (Q ≥ 1). Der ZfW steigt um 7 an (Ktrl. in Folge um 2). Ein Tieropfer erhöht den ZfW nochmal um 3 (Ktrl. um 1). Zudem kann auf Malen/Zeichnen und/oder Magiekunde (beide um ½ Anru-E erschwert, siehe Dämonenbogen) geprobt werden, um sich die Beschwörung um TaP\*/2 zu erleichtern. Neue Ritualdauer: Anru-E in Stunden statt 40 Aktionen.

Dämonenliste für die Invocatio-Zauber						
Name	Anru-E	Kontr-E	Domäne	Hörner	Q	Typische Aufgaben
Agribaal <sup>12</sup>	10	7	Agri./Amaz.	1	7	Dämonenartefakte
Gotongi	8	3	Blak./Amaz.	keine	6	Fliegendes Spionageauge
Heshtoth <sup>2</sup>	11	2	Blakharaz	keine	7	Kampf, Mordauftrag
Karmanath	9	4	Nagrach	keine	5	Kampf, Hetzjagd, Wache
Karunga	8	1	Amazeroth	keine	6	Nachrichtenübermittlung
Nephazz	10	3	Targunitoth	keine	5	Untote, Alpträume
Shruuf <sup>3</sup>	12	5	Belhalhar	4	6	Kampf, Mordauftrag, Wache
Thaz-Laraanji	8	3	Belkelel	keine	5	Besessenheit, (Alb-)Träume
Liste für Geister und Untote						
Wesenheit	Anru-E	Kontr-E	Q	Mögliche Typen von Wesen		
Untoter (Skelettarius / Totes handle!)	2 bis 7	3 bis 7	0	Skelette, Leichen, Mumien, Tierkadaver		
Totengeister (über Geisterruf)	-1 bis 5	0 bis 10	0	Unterschiedlich, der Geist muss den Ort heimsuchen.		

Anru-E: Grundlegende Anruferschwernis. – Kontr-E: Grundlegende Kontrollerschwernis.

Q: Qualität bzw. Kenntnisgrad des „Wahren Namens“ des Wesens. Erleichtert Proben (siehe unten).

<sup>1</sup> Beispiele für von Agribaal beseelte Artefakte sind unheilige, dämonische Schwerter, evtl. mit einem der vier von Agrimoth beherrschten Un-Elementen behaftet oder auch ganz praktische Dinge, wie magische Landkarten (via Amazeroth).

<sup>2</sup> Trägt/erzeugt dämonische Objekte. Einige Gegner (z. B. Elementare, Geweihte) reagieren ggf. empfindlich darauf.

<sup>3</sup> Gilt als „großer Gegner“: Die normalen Angriffe sind nur via Schild parierbar und können Gegner ggf. niederwerfen.

Folgende Faktoren können die Anrufungsprobe (bzw. Untoten-Erhebung) erleichtern oder erschweren:

- Ort und Zeit: Im einfachsten Fall ohne Einfluss, kann beides die Probe jeweils um bis zu 7 Punkte, beeinflussen. Beispiele sind gesegnete oder unheimliche Orte, bestimmte Sternkonstellationen, Göttermomente usw.
- Anru-E und Q: Die Probe ist immer um Anru-E erschwert und um Q vereinfacht. Bei Dämonen ist ein Q ≥ 1 sogar notwendig, oder die Probe ist um 7 erschwert.
- Geschenke: Eine oder mehrere passende Opfergaben (so genannte Donaria) wie bestimmte Edelsteine, getötete Tiere der Gegengottheit oder entweihte Gegenstände bei Dämonen können die Probe um bis zu 7 erleichtern. Achtung! Unpassende Geschenke können die Probe auch erschweren.
- Utensilien: Ein Beschwörungsgewand erleichtert die Probe um 2, ein Bannschwert um 1. Kerzen, Zauberkreide und andere Utensilien vereinfachen auch meist um je 1 oder 2 bis maximal insgesamt 7.
- Aufwertungen: Einige erschweren die Probe. Beispiele: Resistenz gegen magische Angriffe (um 6), Auto-Heilung [1W6 LeP je KR] (um 5), Resistenz (Untote) / Immunität (Dämonen) gegen profane Angriffe (jeweils um 5).

Folgende Faktoren können die Kontrollprobe erleichtern oder erschweren:

- Die prinzipielle Kontrollerschwernis des Dämons/Geists/Untoten (Erschwernis um Kontr-E).
- Gerundet ½ der ZfP\* aus der Anrufung als Erleichterung, so nicht bereits in andere Dinge investiert.
- Gerundet ½ der Summe aller Faktoren zu Ort, Zeit und Utensilien aus der Anrufung. Ein Bannschwert erleichtert auch hier nochmal um 1.
- Eine weitere Opfergabe. Erleichtert um bis zu 2, erschwert aber nicht bei falscher Opfergabe.
- Beim Zauber „Skelettarius Totenherr“ ist die Kontrollprobe grundsätzlich nochmal um 7 erleichtert.

Besonderheiten bei den Dämonen:

Ein Dämon erfüllt im Normalfall immer nur einen Dienst, jeder Extra-Dienst kostet 4 ZfP\* aus der Anrufung. Es ist möglich einen Dämon auch direkt nach der Anrufung aufzuwerten, dies muss vor dem Ablegen der Kontrollprobe geschehen. AT+1, PA+1 oder TP+1 kosten jeweils 4 ZfP\* aus der Anrufung. Einige Dämonen können von Opfern Besitz ergreifen, dies kann ggf. mit einer bestandenen, direkten W20-Probe auf die MR abgewehrt werden. AsP für vom Dämon verweigernde Dienste müssen nicht gezahlt werden.

Besonderheiten bei den Geistern:

1.) Geisterbeschwörungen sind am Tag um 7 erschwert. 2.) Passende Geschenke sind u. a. persönliche Gegenstände, Treffen mit geliebten Verwandten, Lebensenergie. 3.) Immun: Gifte, Krankheiten, profane Angriffe, Element-Angriffszauber (außer Kraft); Fähigkeiten: MR erschwert Angriffszauber, Astralsinn, Verwandlung in eine Art Luft/Nebel; Empfindlich: Totengötter; Verwundbar: Totengötter. 4.) Geister sind oft verirrte Seelen auf der Suche nach Erlösung.

Besonderheiten bei den Untoten:

1.) Die Kontrollprobe erfolgt nur zu Beginn, danach werden beliebig viele Dienste kostenlos erfüllt. 2.) Jeder Dienst wird aber nur nach einer erfolgreichen Probe auf die „Loyalität“ (LO) auch wirklich ausgeführt. Grobe Regel: Probe mit dem W20 auf den Wert „10 + ZfP\*“. Die ZfP\* sind bei mehreren Untoten auf selbige zu verteilen. 3.) Wird eine LO-Probe verhauen, akzeptiert der Untote neue Befehle erst in der übernächsten Kampfrunde. 4.) Immun: Gifte, Krankheiten, Zauber der Herrschaft. Resistent: Einflussmagie, Verwandlungen. Empfindlich: Götter (mittel), Totengötter (schwer), Lichtempfindlich (AT-1 und PA-1 im Tageslicht).

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ⌚ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ⌚, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Analysis Arcanstructur	AAnalysiert ein nahes Wesen oder ein Objekt nach der darauf liegenden Magie. Das Resultat hängt von den ZfP* der (je nach Macht und Komplexität des Artefakts ggf. erschwerten) Zauberprobe ab. ab, die durch halbstündige Zusatzproben aufsum- miert werden können. Jede weitere Zauberprobe bestimmt die zusätzlichen ZfP* (0 bei Misslingen, kompletter Abbruch bei „Patzern“), eine Probe auf Selbstbeherr- schung (geprobt auf MU/MU/KL, erschwert um die Halbstunden), ob der Zauber noch aufrecht erhalten werden kann. Der Meister kann und sollte Zwischenerkenntnisse nennen. (⌚ = 30 Minuten) Ab 0 ZfP*: Grobe Merkmale (z. B. Feuer, Schaden), Kultur (z. B. Gilden-/Hexenmagie) Ab 4 ZfP*: Welcher prinzipielle Zauberspruch? Schon oder noch wie lange? Ab 8 ZfP*: Spuren verborgener Details, die der Zauberer selbst kennt. Ab 13 ZfP*: Komplette Durchdringung. Offenbart Dinge, die der Zauberer nicht kennt. Ab 19 ZfP*: Offenbart letzte Geheimnisse, bei Wesen ggf. auch den Wahren Namen.	6 + 3 je ⌚
Attributo	Eine vor dem Zauber gewählte Eigenschaft steigt um ZfP*/3 an. Der Zauberer kann den Zauber auf sich selbst oder jemand anderen auf Berührung wirken.	7
Flim Flam Funkel	Erschafft eine magische, kalt leuchtend, stationäre Lichtkugel. Eine Erschwernis um 3 macht sie transportierbar. AsP verbrauchen sich nicht sofort, sondern mit der Zeit.	1 je ⌚
Fulminictus Donnerkeil	Feuert ein unsichtbares und unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem max. 7 m entfernten Gegner den RS umgeht, 2W6+ZfP* SP Schaden verur- sacht aber keine Wundpunkte erzeugt. Erschwert um 3 sind als Varianten auch Schadenswellen 3 m in alle Richtungen für 1 SP oder 1W6 SP(A) Schaden möglich. Übersteigen die Kosten die AsP, gelingt der Zauber dennoch mit SR = AsP.	♡
Gardianum Zauberschild	Erzeugt eine unsichtbare, transportable Schutzglocke mit 3 m Radius, die alle von außen kommenden Schadenszauber abfängt, bis die LeP der Glocke (2 × ZfP* plus Einsatz der AsP) aufgebraucht sind. Um 3 erschwerte Varianten liefern auch Schutz gegen Dämonen und ihre Angriffe (wobei der Schild hier bei physischen Angriffen alle 7 TP ein LeP verliert) oder alternativ auch gegen manipulative Zauber aller Art.	♡ (mind. 3)
Geisterbann	Vertreibt einen Geist und/oder hält ihn mehrere Tage davon ab zu erscheinen. Eine Erschwernis um 3 schützt auch eine ganze Zone mehrere Stunden lang vor Geistern. Der Zauber kann bei einigen Geistern erschwert sein / die Zone sie nicht fernhalten. Die Kosten können je nach Geist ggf. ebenfalls ansteigen.	≥ 11
Geisterruf	Ruft einen Geist, sofern vorhanden auf Wunsch auch mehrere, aus der näheren Um- gebung oder dem näheren Limbus (nicht aber aus dem Totenreich) herbei.	9 je ⚠
Horriphobus Schreckgestalt	Der Magier erscheint dem max. 7 m entfernten Opfer als schrecklicher Gegner oder gar Albtraumgestalt. Eventuelle Mutproben sind mitunter stark erschwert. Es können mittels Spontaner Modifikation auch mehrere Gegner verzaubert werden. In dem Fall sind die AsP-Kosten um 1 gesenkt, gelten jedoch pro Opfer.	7
Invocatio maior	Beschwörungsformel für ungehörnte und gehörnte Dämonen. Bestandteil eines komplizierteren Rituals (siehe „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre).	19
Invocatio minor	Beschwörungsformel für ungehörnte Dämonen. Bestandteil eines komplizierteren Rituals (siehe „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre).	11
Magischer Raub	Zwingt das Opfer innerhalb der nächsten Stunden die AsP-Kosten für einen beliebig gewählten Zauber (mit) zu tragen. Das Opfer muss hierzu berührt werden, braucht beim späteren Zauber aber nicht anwesend sein. Das Opfer darf nicht Ziel des spä- teren Zaubers sein. In der Variante „freiwilliges Opfer“ ist die Probe um 3 erschwert. Dafür ist die Probe dann nicht mehr um die Magieresistenz erschwert.	4
Nekropathia Seelenreise	Ein Séance-Zauber, der eine Art Geistreise zu einer im Totenreich (und nur dort!) verweilenden Seele erlaubt. Alle 70 Jahre, die der Todeszeitpunkt zurück liegt, ist die Probe um 1 erschwert. Wie einem das Totenreich erscheint, hängt oft vom Toten selbst und den Vorstellungen des Zauberers ab. Dies schließt eher unerfreuliche Begegnungen mit anderen Wesen (z. B. Gorgari) bei zu langem Verweilen mit ein.	9 + 7 je ⌚
Odem Arcanum	Der Magier kann für kurze Zeit das Gespinst wirkender Magie an einem max. 8 m entferntem Ziel erkennen. Auch Magier sind erkennbar. Erschwert um 2 ist ein Sicht- kegel möglich. Mit besserem Gelingen sind dabei mehr Feinheiten erkennbar.	4
Pandaemonium	Ein Gebiet in max. 21 m Entfernung wird zeitweilig den Niederhöllen nähergerückt. Es wird kalt, finster und etliche Klauen, Tentakel und Mäuler erscheinen in der betroffenen Zone. Die ggf. einzeln bekämpft werden müssen. Allein das Betreten solch einer Zone erfordert (erschwerte) Mutproben. Wie groß das Gebiet ist, hängt dabei von den AsP ab, die der Magier ausgibt. (♡-Kosten: 1 AsP je 10 m². Beispiele: ♡-Kosten für eine Hütte mit 25 m²: 3 AsP; für Marktplatz mit 200 m²: 20 AsP.)	9 + ♡

Beschreibung der Zaubersprüche (Fortsetzung)		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Pentagramma Sphärenbann	Verbannt einen Geist oder Dämon und schickt ihn zurück in seine Heimatsphäre. Erfordert das Zeichnen eines Pentagramms (ohne Extraprobe), und die Probe ist je nach Wesen unterschiedlich (um Anru-E) erschwert. Passende Opfergaben und der Wahre Name (Q) des Wesens erleichtern die Probe. Ein bereits vorgefertigtes Pentagramm (z. B. auf einem Teppich) kann die Ritualdauer stark verkürzen. Ein weißes Beschwörungsgewand und der Besitz eines Bannschwerts erleichtert die Probe jeweils um 2. Ein von einem Dämon körperlich Festgehaltener kann u. U. mit in die Niederhöhlen gerissen werden, ein von einem Dämon Besessener hingegen nicht.	Geist: 7 je Δ  Dämon: 11 je Δ  wenn gehört: 17 je Δ
Skelettarius Totenherr	Dieser dämonische Zauber erweckt eine oder – als Variante – mehrere Leichen zu neuem untotem Leben. Die Wirkung ist zeitlich begrenzt, der Untote aber sehr loyal. Bei mehreren Untoten ist die Zauberprobe zusätzlich um die Anzahl der Untoten erschwert. Die Untoten selbst sind nach der Erhebung nicht zaubermächtig, nicht sonderlich schnell und nur bedingt intelligent. Bei übergroßen Kadavern, wie z. B. tote Oger, kann der Meister die Erhebung und die Kontrolle nach eigenem Ermessen noch über die im Kreaturenbogen angegebenen Werte hinaus erschweren. Werden mehrere Untote erschaffen, so kostet jeder Untote 8 AsP plus 3 AsP je 10 Minuten.	11 + 3 je ☉
Tlalucs Odem Pestgestank	Erzeugt vor Ort eine daimonide, stark übel riechende Wolke des Gestanks. Die Wolke verursacht bei allen, die sie passieren, ZfP* SP(A) Schaden, führt oft zum Erbrechen und macht bei Nicht-Bestehen einer KO-Probe ohnmächtig. Um 3 erschwert, ist als Variante auch ein gezielter Strahl möglich. Hier ist die KO-Probe um 3 erschwert und das Opfer verliert zudem zeitweise 2 CH (der Zauberer verliert selbst 1W6 AuP).	11
Totes handle!	Eine alternative Version zum Skelettarius für einen(!) Untoten. Der hiermit erhobene Untote ist unbegrenzt haltbar, aber auch schwieriger zu kontrollieren. 1/20 der AsP-Kosten für diesen Zauber verliert der Magier zudem permanent.	8W6
Unitatio Geistesbund	Erlaubt es mehreren Magiern, ihre Kräfte miteinander zu vereinen und gemeinsam Zauber zu wirken, wobei eine Person zum Bundführer gewählt wird. Zumindest er muss die Zauber im Bund sprechen können und dessen ZfP* zählen am Ende. Alle anderen können optional mitproben und die ZfP* des Bundführers bei Erfolg um je 1 erhöhen (um 0 bei Misserfolg). Die max. ZfP* betragen den 2-fachen ZfW des Bundführers. Alle AsP-Kosten werden im Bund immer möglichst gleichmäßig geteilt.	1
Beschreibung der Dämonen		
Name	Beschreibung	Hörner
Agribaal	„Fluch des Eisens“ ▷ 1-gehörnter und körperloser Dämon, den man rufen kann, um in Waffen/Artefakte einzufahren. Der Zauberer darf sich einen Effekt aussuchen, den das Objekt haben soll, doch wird Agribaal die Waffe mit einem Fluch belegen (und ihn auch nennen), der zündet, sobald eine besondere Bedingung erfüllt ist. – MR 0.	1
Gotongi	Ein Fremden praktisch unsichtbarer Spionagedämon mit telepathischem Kontakt zum Beschwörer. Erscheint selbigem als großes, Blut unterlaufendes Auge mit Fledermausflügeln. Gotongis meiden ihr Spiegelbild und kleine Kinder. Werte: 12 LeP, MR 12; kann unbekannte Dinge finden; Verwundbar: Zauberei (doppelte Wirkung).	keine
Heshtoth	„Die schwarze Kutte“ ▷ ein Rachedämon in der Gestalt einer schwarzen Kutte mit glühenden Augen in tiefster Schwärze und meist mit Säbel und Peitsche. Agiert am liebsten in Finsternis, die er notfalls auch magisch erzeugen kann. Kampfwerte: 20 LeP, GS 8, MR 4, INI 1W+12, AT 14, PA 9, RS 2, TP 1W+0 / 1W+4 (Peitsche / Säbel). Die Peitsche kann einen Gegner ggf. entwaffnen (KK-Probe bei PA-Versagen).	keine
Karmanath	„Der blutige Hetzer“ ▷ Ein Dämon in der Gestalt eines kalbsgroßen, weißen Hundes mit Hornansätzen an den Beinen und einem Angst einflößendem Heulen. Werte: 25 LeP, GS 12, MR 12, INI 1W+15, RS 3, AT 15, PA 12, TP 1W+7; Auto-Heilung [1W6 LeP je KR]; hat 3 Aktionen (2 Attacken) je Kampfrunde; Verwundbar: Firun und ifirn.	keine
Karunga	Ein Dämon, der gerne zum Nachrichtenversand eingesetzt wird. Erscheint dem Adressaten als beliebig lange, flammende Schrift. – Werte: 15 LeP, MR 5, GS 60.	keine
Nephazz	Ein körperlose Dämon, der gerufen wird, um mächtigen Untote zu erheben, einen zu stärken (Boni: AT/PA+2, RS+4, KL+3), bis zu 5 fremde Untote zu kontrollieren, oder um einem Opfer heftige und manchmal tödliche Albträume zu schicken. – MR 0	keine
Shruuf	„Der feiste Blutsäuer“ ▷ ein großer 4-gehörnter Dämon mit Schnabel, Klauen und 5 Tentakeln, mit denen er Gegner umschlingen kann. Werte: 50 LeP, GS 6, RS 5, MR 9, INI 1W+9, AT 15 / 2W+5 TP, AT 18 / 3W+3 TP (nur umschlungene Gegner), PA 6. Großer Gegner, umschlungene Gegner sind kampfunfähig, Befreiung nur durch eine um 8 erschwerte KK-Probe oder durch Abschlagen des Tentakels mit 15-SP-Angriff. Resistent: magische Angriffe (Zauber, Waffen); hat 5 Aktionen je KR (1 je Tentakel); seine bloße Nähe kann willensschwache Opfer aggressiv oder gar rasend machen.	4
Thaz-Laraanji	Dieser körperlose Dämon wird gerne auf ein Opfer gehetzt, um entweder Besitz von ihm zu ergreifen oder ihm im Traum in der Gestalt einer wunderschönen Person zu verführen und ihm dabei LeP und etwas seiner Lebenszeit zu berauben, wobei das Opfer im letzteren Fall am nächsten Morgen dann völlig entkräftet erwacht. – MR 0	keine



Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
<b>Nahkampfwaffen:</b>				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Magierstab als Stab <sup>1</sup>				1W+1	11/5	±0	-1/-1	10	10	1W+1		
Bannschwert (Kurzschwert, als Dolch geführt) <sup>12</sup>				1W+2	11/4	±0	0/-1	9	6	1W+2		
<b>Kampf-Sonderfertigkeiten:</b>												
<b>Fernkampfwaffen:</b>				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
<b>Waffenloser Kampf:</b>	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	<b>Manöver (Waffenkampf):</b>						
Raufen	10/3	±0	7	6	1W+0	Wuchtschlag (ungeübt)						
Ringn	10/3	±0	7	6	1W+0							
<b>Schild:</b>	Typ		INI	WM	PA	<b>Manöver (Raufen/Ringen):</b>						
<b>Rüstung nach Trefferzonen:</b>												
<b>Name</b>			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5
<b>Rüstungsstück:</b>	RS	BE	<b>Ausweichen</b>						<b>Links</b>	<b>Rechts</b>		
Gambeson	1,5	1,5	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				<b>Kopf</b>		○ ○ ○			
			7 - 2 + (-1) = <u>4</u>				<b>Arme</b>		○ ○ ○    ○ ○ ○			
			<b>Wunden</b>				<b>Brust/Rü</b>		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:				<b>Bauch/Sc</b>		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				<b>Beine</b>		○ ○ ○    ○ ○ ○			
<b>Gesamt:</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○									
<b>Notizen:</b>												
<sup>1</sup> Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. <sup>2</sup> Fügt Geistern und Dämonen 1 zusätzlichen TP Schaden zu. ► <b>Kälteempfindlichkeit:</b> Beginnt ab ca. 10 °C in dünner Kleidung, spätestens aber ab 0 °C zu wirken. Alle Talentproben sind um 3 erschwert. Jeglicher Kälteschaden um 2 TP erhöht. ↳ <b>Ewige Flamme:</b> Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer. ↳ <b>Hammer des Magus:</b> Führt einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Materie aus und zertrümmert sie gegebenenfalls. Ein eventueller „RS“ wird dabei umgangen. Gegen Kleidung/Rüstung gerichtet, kann der Träger evtl. weggeschleudert werden und RkP* SP erleiden (KK-Probe des Gegners). Dauer: 3 Akt. Kosten: 3 AsP. ↳ <b>Satinavs Siegel:</b> Verlängert als Beiglyphe die Wirkungsdauer eines Zeichens oder Kreises, erschwert jedoch die Probe für das so unterstützte Zeichen, je nach gewünschter Stärke, um 1 bis zu 3. Hierfür muss vorausgehend auch eine um den Kplx.-Wert des Zauberzeichens erschwerte Malen-/Zeichnen-Probe abgelegt werden. ↳ <b>Verbotene Pforten:</b> Diese der Blutmagie nahe stehende Fähigkeit erlaubt es wahlweise auch (anteilig oder vollständig) mit LeP anstelle von AsP zu zaubern, wenn ihm eine um 10 erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung gelingt. Dies kostet jedoch ca. 2 zusätzliche LeP.												

<b>Kleidung:</b>															
Normal: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe															
Auf Reisen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug															
Feste/Treffen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Festgewand															
<b>Ausrüstung:</b>				<b>#</b>	<b>Vermögen:</b>										
Bannschwert (mit Scheide)				1	Dukaten										
Donaria-Beutel <sup>1</sup> ☼				3	Sibertaler										
Dunkle Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)				1	Heller										
Feldflasche *				1	Kreuzer										
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Edelsteine										
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1											
Gürteltasche				4	Sonstiges:										
Formelsammlung/Notizbuch				1											
Geldbeutel				1	<b>Proviant:</b>									<b>#</b>	
Hanfgürtel (mit Silberfäden)				1	* Wasser (in Feldflasche)									100 cl	
Kerzen (rot)				7	☼ Onyx-Stein (für Blakharaz und Thargunitoth) <sup>1</sup>									6	
Kerzen (schwarz)				7	☼ Blutachat (für Blakharaz und Belhalhar) <sup>1</sup>									3	
Lederschuhe, Paar				1	☼ Spiegelscherbe (für Amazeroth) <sup>1</sup>									3	
Magierstab als Stab				1	☼ Moder und Asche (für Agrimoth) <sup>1</sup>									200 g	
Magierrobe (schwarz, silberne Ornamente)				1											
Mag. Festgewand (rote Seide, goldene Ornamente)				1											
Pergament				20											
Reisemantel mit Kapuze (grau, mit Gürtel)				1											
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser)				1											
Umhängetasche				1											
					<b>Verbindungen:</b>										
<b>Haustier:</b>															
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO <sup>2</sup>		
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten	AP ausgeg.				
<b>Notizen:</b>															
<sup>1</sup> Die hier genannten Donaria gelten stellen meist kleinere Beschwörungsgeschenke dar, so dass ihr positiver Effekt auf Beschwörungen/Kontrollprobe nicht der Größte ist. Die Steine sind geschliffen und der Wert des Beutelinhalts liegt bei etwa 4 Dukaten.															
► <b>Gutes Gedächtnis:</b> Der Held kann nach Meisterentscheid exklusive KL-Proben ablegen, um sein Gedächtnis aufzufrischen. Es gibt noch weitere Vorteile, die mit der Steigerung von Talenten und Zaubern zu tun haben.															
↳ <b>Übernehmen von Dämonen:</b> Dieser Magier kann fremd kontrollierte Dämonen ggf. zurückschicken. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Dämons befinden und gegen den Kontrahenten ein Kontrollprobenduell (mit allen anzurechnenden Einflüssen) gewinnen. Ein Versuch kostet 5 bis 10 AsP.															

# Aventurische Beispielhelden

## Anhang: Quellen und Rechtliches

### **Rechtliches:**

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

### **Bezüglich der Inhalte:**

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Grundlegende Informationen findet ihr in der mitgelieferten Hauptbroschüre „Aventurien für Anfänger“.

### **Quellen:**

- ▶ Das Schwarze Auge: Basisregelwerk (ISBN: 978-3-89064-440-0)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-940424-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6) ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Aventurisches Arsenal (ISBN: 978-3-940424-55-6) ▶ Efferds Wogen (ISBN 978-3-940424-11-2)
- ▶ Aus Licht und Traum (ISBN 978-3-940424-54-9) ▶ Liber Cantiones (ISBN 978-3-940424-50-1)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▶ Zoo Botanica Aventurica (ISBN 978-3-940424-19-8)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

### **Internet:**

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>
- ▶ Auf nach Thorwal! – Thorwal-Fanseite: <http://www.thorwal.de>
- ▶ Garetien, Greifenfurt und Perricum – Mittelreich-Fanwiki: <http://www.garetien.de>
- ▶ Liebliches-Feld.net – Horasreich-Fanwiki: <http://liebliches-feld.net>

### **Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):**

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

### **Die Erkenntnis kommt am Schluss:**

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der „Dreizehn Lobpreisungen des Regelwerks“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Aventurien und DSA verfallen. :]

Version vom 20. Dezember 2013