

Das
DSA-Larp-
Regelwerk

V2.0

(Arbeitsdokument)

I. Vorwort	3
II. Einleitung	4
III. Grundbegriffe des Live-Rollenspiels	5
IV. Charaktererschaffung	8
V. Die Rassen/Kulturen	18
Menschliche Rassen	18
Nicht-Menschliche Rassen	19
Menschliche Kulturen	20
Nicht-Menschliche Kulturen	22
VI. Professionen	23
VII. Eigenschaften	87
VII. Kräfte und Energien	87
VIII. Talente	88
IX. Vor- und Nachteile	93
Vorteile	93
Nachteile	95
X. Sonderfertigkeiten	103
XI. Die Stufen	107
XII. Kampf	108
XIII. Die Zauberei	111
XIV. Die Geweihten	113

I. Vorwort

Dieses Regelwerk basiert auf der Edition 4 des Tischrollenspiels „Das Schwarze Auge“ der Firma Fanpro. Es stellt den Versuch dar, die Unterschiede zwischen Liverollenspiel und Tischrollenspiel möglichst gering zu halten, so dass jeder Spieler und Spielleiter sich in der ihm bekannten Welt zurechtfinden kann.

Nichtsdestotrotz mussten Anpassungen vorgenommen werden und neue Regeln hinzugefügt werden, da das reale Ausspielen sich halt doch anders gestaltet, als das Spielen am Tisch.

Im Text werden sich immer mal wieder Links finden, die auf die Seiten des Aventurien Larp e.V. oder auch befreundeter Seiten verweisen.

Zur Zeit der Erstellung dieses Textes ging der Autor mit den dort vorhandenen Inhalten konform. Für nachträgliche Änderungen der Seiten übernehme ich aber keine Verantwortung und bin dankbar für Hinweise, sollten Sinn und Zweck der Verlinkungen nicht mehr erkennbar sein.

Und nun das für mich wichtigste überhaupt:

Ein ganz großer Dank sei an dieser Stelle all den fleißigen Helferlein zuteil, die durch ihre Mithilfe, ihre Anmerkungen und Hinweise halfen Fehler auszumerzen, Formulierungen genauer zu fassen und die mich immer wieder motivierten noch einen Schritt weiter zu gehen, um möglichst viel Pen&Paper zu adaptieren.

Namentlich sollen unbedingt erwähnt sein an dieser Stelle: Jan Fey, Benjamin Welke, Hauke Bardenhagen, Andreas und Stephan Reif.

Besonderer Dank gilt den Aventurien-Larp-Orgas, die sich mit der Version 1 der Larp-Regeln rumgeärgert haben und deren Verbesserungsvorschläge zu einem großen Teil sich in diesem Regelwerk wieder finden.

Und zu guter Letzt gebührt der Dank natürlich allen Spielern der Aventurien-Larps, die durch ihr Spiel Fehler aufgedeckt und Verbesserungen „erspielt“ haben. Und die unermüdlich genug waren, trotz anscheinender Abwesenheit der Regel-SL immer weiter im Forum zu posten und Mails zu senden.

Ganz tiefe Verbeugung vor Euch allen. Macht weiter so, dann wachsen auch die Regeln weiter mit dem Spiel und so soll es ja auch sein: Ein lebendiges Regelwerk, dass sich den Gegebenheiten anpasst, nah am Tischrollenspiel bleibt und möglichst einfachen Spielspaß ohne Ungerechtigkeiten bei unserem liebsten Hobby beschert.

Thomas Gaebler

II. Einleitung

Die Spielwelt: Aventurien

Aventurien – die fantastische Welt, in die die Abenteuer des Schwarzen Auges die Spieler entführen. Eine sich entwickelnde, dynamische Welt, in der die Spieler am Zeitgeschehen teilnehmen können und in der echte Helden manchmal selbst Geschichte schreiben. Eine Welt, in der Gut gegen Böse steht, in der mächtige Magier und Paktierer nach der Macht greifen und in der göttertreue Helden sich diesen entgegenstellen.

Mehr Infos: http://augedergasse.de/index_aventurien.htm

Was ist Live-Rollenspiel?

Live Rollenspiel ist eine Art Improvisationstheater in einem Fantasy-Setting (wie z.B. Herr der Ringe). Die Schauspieler suchen sich ihre Rollen aus und verkörpern diese dann in einer Handlung. Die Geschichte ist ihnen unbekannt und besteht meist aus einem Abenteuer, das eine Herausforderung für die Charaktere darstellt. Die Spieler versetzen sich also selbst jeder in die Rolle eines Abenteurers und erleben die Handlung aus der Sicht der erfundenen Personen. Wie bei jedem Rollenspiel taucht der Spieler mit Hilfe seiner Vorstellungskraft in eine fantastische Welt ein. Der Unterschied zu Rollenspiel am Tisch oder Computer besteht darin, dass du selbst als Person deine Figur verkörperst. Und das nicht abstrakt wie am Tisch mit einem Heldenbogen voller Werte, sondern durch dein Denken, dein Sprechen, dein Handeln, deine Mimik, deine Kraft, Gewandtheit, Schläue...

Abenteuer erleben, fantastische Welten erforschen, Rätsel lösen, Bösewichte erschlagen, holde Damen vor üblen Schuften erretten, vor übermächtigen, dämonischen Schurken fliehen... all das, findet auch im Tisch- oder Computerrollenspiel statt. Nur eben mit einem Unterschied: Da erlebt es ein von dir klar getrennter, mehr oder weniger abstrakter Charakter. **Im LARP erlebst du das Abenteuer im wahrsten Sinne am eigenen Leib!**

Hier ein Link auf eine Einführungspage, die exakt dieses Thema ausführlichst behandelt und für Totaleinsteiger vielleicht nützlich wäre: http://www.augedergasse.de/index_larp.htm

III. Grundbegriffe des Live-Rollenspiels

Sicherheit

Wie bei allen Geländespielen ist das Unfallrisiko beim Live-Rollenspiel größer als bei Würfelspielen am Tisch. Daher ist es die erste Verpflichtung aller Teilnehmer diese Unfallgefahr möglichst gering zu halten, Sicherheitsmängel direkt zu beseitigen oder der Spielleitung zu melden und generell auf die Sicherheit der anderen zu achten.

Sicherheit allgemein: http://augedergasse.de/index_larp.htm => 3. Vorurteile gegen Larp

Kampfsicherheit: http://augedergasse.de/index_larp_kampf.htm => 1. Sicherheit

Ehrlichkeit

Das Live-Rollenspiel beruht ganz besonders auf Treu und Glauben, da z.B. jeder seine Wunden und Astralpunkte selbst zählt und die Regeln niemals alle möglichen Fälle abdecken können.

Wer das notwendige Vertrauen in die Fairness und den guten Willen aller Spieler enttäuscht, zerstört die Grundlagen des Spieles.

Dazu führt dann natürlich, dass Spieler, welche von einem Krieger mit einem Zweihänder in der Hand attackiert und getroffen werden, sich nur die drei RS oder LE abziehen, wenn diese Waffe auch zweihändig geführt wurde. Ansonsten gilt: Der Getroffenen zieht sich nur jeweils einen Punkt ab, weist den Gegner wenn möglich auf seinen Patzer hin und meldet den betreffenden Spieler bei Uneinsichtigkeit der SL.

Dies mag sich jetzt sehr streng anhören, aber nur so können die Organisatoren ambientegerechtes Spiel für alle garantieren und es dient schließlich keinem, wenn sich hinterher über schlechte Mitspieler beschwert wird – dann ist es für ein klärendes Gespräch und für eine Verhaltensänderung noch während des Cons zu spät.

Abkürzungen

SL	Spielleitung. Spezielle Personen, die in allen Regelfragen sowie bei eventuellen Unstimmigkeiten oder Auslegungsfragen eine endgültige Entscheidung treffen. Im Einzelfall kann es Regelerweiterungen oder entsprechende Ergänzungen geben. Spielleiter werden bei der Begrüßung vorgestellt und übernehmen während des Spiels auch eine Rolle. Dann sind sie natürlich verkleidet, aber immer noch an einer roten oder weißen Schärpe zu erkennen, sofern ihr dargestellter Charakter in diesem Moment <u>nicht</u> an diesem Ort anwesend ist. Müssen sie nur einen kurzen Zwischenruf als SL tätigen, reicht es auch, wenn sie währenddessen ihre Schärpe sichtbar hochhalten. Die meisten Spielleiter sind untereinander per Funk verbunden, so dass schnell Absprachen getroffen und im Gefahrenfall Hilfemaßnahmen eingeleitet werden können.
Orga	Der Veranstalter und seine Helfer. Er ist der Ansprechpartner, wenn es um Organisatorisches geht.
Outtime	Das Spiel für den Charakter endet oder wird für bestimmte Zeit unterbrochen. -> das reale Leben.
Intime/Time in	Das Spiel für den Charakter beginnt.
Time Freeze	Spielstopp. Manchmal ist es für die SL von Nöten, das Spiel für kurz oder auch länger zu unterbrechen, deshalb gibt es den Ruf "Time Freeze!" Wird er (nur von der SL) ausgerufen, so ist er weiter zutragen und in der momentanen Position zu verharren, es darf sich allerdings halbwegs gemütlich hingesezt werden. Mit einem "Time In!" von der SL geht das Spiel weiter.
SC	Spielercharaktere, hiermit sind alle Mitspieler gemeint, die mit einem eigenen Charakter, also einer eigens erdachten Spielfigur, am Liverollenspiel teilnehmen.
NSC	Nichtspielercharakter. Das sind Mitspieler, die von der SL bestimmte Rollen übernehmen und als eine Art Statisten für das Spiel fungieren und mehr oder weniger über den Plot Bescheid wissen.
Ambiente-SC	Geführte Spieler. Sie wissen wenig über den Plot und besetzten feste Ambiente-Rollen, die z.B. zur Ausgestaltung einer Burg vonnöten sind und regelmäßig zu den Cons erscheinen.
Plot	Das Drehbuch. Die Geschichte, das Abenteuer, welches die SCs zu bestehen haben.
GP	Generierungspunkte. (siehe Kap. IV)
EP	Erfahrungspunkte.. Mit ihnen kann der Held sich Fertigkeiten oder Zauber (je nachdem, was für ein persönliches Spielkonzept dem Charakter zu Grunde liegt) kaufen. Pro Tag, den Du als Mitspieler mit diesem Charakter auf einem Liverollenspiel verbringst, erhält der Charakter fünf weitere Erfahrungspunkte. Ein Charakter, der schon 15 Tage auf Cons verbracht hat, kann somit 75 Erfahrungspunkte sein eigen nennen, wobei es Abweichungen bei einigen Veranstaltern geben kann. Hierüber informiert aber die

entsprechende Orga dann gesondert. Die Punkte zählen erst dann, wenn der Con offiziell beendet wurde.

TaW	Talentwert. Dieses bezeichnet die Kenntnis eines Talentes (siehe Kap. VIII) oder eines Zaubers (siehe Kap. XIII) auf einer Skala von 0-5, wobei 0 unbekannt und 5 meisterlich bedeutet.
MR	Magieresistenz. Sie fasst die mentale Widerstandskraft gegen Verzauberung in Zahlen. Ein Zauber gilt als gelungen, wenn die Spruchstufe des Zauberers im jeweiligen Zauber mindestens gleich der des Opfers ist.
LE	Lebensenergie. Das Kostbarste, was ein Held besitzt. Über Nacht kann jeweils 1 fehlender Lebenspunkt regeneriert werden, sofern mindestens 6 Stunden intensiv geruht wird. Sinkt die LE auf 0, so hat der Held noch Zeit bis 600 zu zählen (10 Minuten), dann ist er tot (Ausnahme: SF <i>Zäher Hund</i>). Egal, wie stark der „finale“ Treffer war, die LE fällt dadurch nicht unter null (selbst wenn bei einem aktuellen LE-Stand von 1 ein Hieb mit 3 TP eigentlich eine LE von -2 bedeuten würde). Berechnung der Lebensenergie siehe Kap. VII .
AsP	Astralpunkte. Diese benötigen Zauberer, um ihre Magie zu wirken. Sie regeneriert sich ähnlich der Lebensenergie, nur muss hierzu nicht geruht werden. Außerdem erhält man 2 Punkte durch die Regeneration zurück (Berechnung siehe Kap. VII).
KE	Karmaenergie. Diese benötigen Geweihte, um ihre Liturgien zu wirken (Berechnung und Regeneration siehe Kap. VII , bzw. XIV).
TP	Trefferpunkt. Der Schaden, den Waffen oder einige Zauber anrichten und der dann von dem RS oder der LE abgezogen werden muss.
SP	Schadenspunkt. Diese Punkte, angerichtet durch Gifte, Krankheiten und einige Zauber, oder auch mangels Rüstungsschutz werden direkt von der LE abgezogen.
RS/RP	Rüstungsschutz oder Rüstungspunkte. Eine Rüstung hat einen bestimmten RS, der den Körper des Spielers vor Schaden schützt. Wenn nun aber mit Waffen, welche ja TP verursachen auf eine Rüstung eingeschlagen wird, vermindert sich der RS jeweils um den von der Waffe angerichteten Schaden. Sind die Rüstungspunkte aufgebraucht, so ist die Rüstung nicht mehr verwendbar und muss repariert werden. Schaden wird nun direkt von der LE abgezogen.

Ausführlichere Erklärungen mit Beispielen: http://www.agedergasse.de/index_larp_lexikon.htm

Regeln und Gesetze

Es gilt die aventurische Ortsüblichkeit: Auch Aktionen, die regeltechnisch möglich oder erlaubt sind, können dem Helden vor Ort erheblichen Ärger einbringen, wenn sie gegen allgemeine oder regionale aventurische Gesetze, Sitten etc. verstoßen.

Das Gleiche gilt für Charaktere: Die Kombination aus Rasse/Kultur und Profession muss in das allgemeine Aventuriernbild passen.

Ausführliche Beschreibungen und Bebilderung von Kommandos und Gesten finden sich hier: http://www.agedergasse.de/index_larp_kommandos.htm

Sicherheitsstopp

Das Wort "Stopp!" kann von jedem benutzt werden und verpflichtet jeden dazu, das Spiel sofort zu unterbrechen. "Stopp!" dient dazu, in real gefährlichen Situationen z.B. erste Hilfe zu ermöglichen, eine reale Verletzungsmöglichkeit zu beseitigen etc.

Wer entweder ein "Stopp!" ignoriert oder aber einen Sicherheitsstopp benutzt, um sich spielerische Vorteile zu verschaffen, nimmt die Sicherheit anderer bewusst auf die leichte Schulter und kann im Extremfall direkt vom Spiel ausgeschlossen werden.

Ruf nach Hilfe

Ebenso gilt: Ein "verwundeter" Held sollte lauthals einen "Heiler!" oder "Medicus!" anfordern, während die Ausrufe "Arzt!" oder "Sani(-täter)!" bitte nur gebraucht werden, wenn ein echter Unfall geschehen ist.

Pyrotechnik

Noch ein Wort zu Pyrotechnik, Feuerwerk etc.: Selbst wenn der Anwender erfahren ist und damit gut umgehen kann, gilt das nicht für sämtliche Anwesende, und es ist schlicht unmöglich, auch die Ungeschicklichkeit oder Tollkühnheit aller anderen mit einzuberechnen.

Wenn aber nicht darauf verzichtet werden soll: Unbedingt vor dem Con beim Veranstalter anmelden und auf die Freigabe durch ihn warten und eventuelle Sicherheitsauflagen beachten.

Besonders sei auch noch einmal auf den Umgang mit Wachsfackeln hingewiesen. Sie können nicht nur Gegenstände, Zelte und die eigene Gewandung oder die des Helden neben mir entzünden, sondern sie tropfen auch Wachs ab und können auch hierdurch zu Schaden führen.

Gekreuzte Arme und Schärpen

Charaktere, die die Arme bzw. die Waffen vor der Brust kreuzen sind in Wirklichkeit nicht anwesend und zu ignorieren. Das gleiche gilt für die SL, die eine erkennbare Schärpe trägt. Anweisungen der SL sind jedoch nicht zu ignorieren.

Unsichtbarkeit

Charaktere, die eine Hand mit gespreizten Fingern mit der Handfläche nach innen vor das Gesicht halten, gelten als unsichtbar, aber anwesend.

Todesstoß

Gibt es nur in eingeschränkter Form: Wenn die LE eines Helden auf 0 gesunken, er aber wegen seines TaW Selbstbeherrschung noch nicht ohnmächtig geworden ist, besteht durch das bewusste „Nachschlagen“ die Möglichkeit, die Bewusstlosigkeit sofort einzuleiten. Der Held kann aber in Ruhe weiter bis 600 zählen und auf Entdeckung und Hilfe hoffen...

Umschläge oder Zettel

Papiere, die an Türen oder Gegenständen befestigt sind, tragen immer eine Aufschrift, die entweder einen Zauber (eventuell mit Stufe) benennen oder eine Aktion beschreiben, sind bindend. Das bedeutet, dass nur wer den Zauber beherrscht und ihn vor Ort wirkt und sich die ASP abrechnet oder wer das Talent beherrscht oder die aufgeschriebene Aktion durchführt, darf diesen Umschlag öffnen und die innen liegende Information zur Kenntnis nehmen. Was er dann mit diesem Wissen tut, ist seine Sache. Der Zettel kommt auf jeden Fall wieder in den Umschlag zurück und an seinen Platz, es sei denn der Zettel enthält eine abweichende Anweisung. Auch Hinweise auf verschlossene Türen u.ä. sind nur dann wieder anzubringen, wenn die Tür wieder verschlossen wird.

Charaktere

Die Spielwerte der Live-Charaktere lehnen sich an den Werten der Pen&Paper - Charaktere von DSA (4.Ed) an, allerdings mit der Einschränkung, dass viele Talente, aber auch die Eigenschaften, dargestellt werden müssen - wer kann, der kann... Es gibt also die acht guten Eigenschaften Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Die schlechten Eigenschaften von DSA 3 entfallen.

Lebenspunkte hat eine Spielfigur mindestens drei, oft mehr. Sie entsprechen in etwa einem Sechstel der Pen&Paper - LE. Bei Verlust aller LE fällt der Held in tiefe Bewusstlosigkeit, in der er hilflos ist. Der Tod tritt nur ein, wenn bei einem bewusstlosen Charakter innerhalb zehn Minuten kein erfolgreicher Heilversuch vorgenommen wurde. Im Todesfalle meldet sich der Spieler umgehend bei der SL. LE regenerieren sich um einen Punkt pro Nacht. **Nicht versorgte Wunden regenerieren nicht!!!**

Astralpunkte hat ein Charakter mindestens drei, in der Regel mehr. Sie entsprechen in etwa einem Fünftel der Pen&Paper - ASP. ASP regenerieren sich um zwei Punkte pro Nacht. Karmapunkte entsprechen etwa einem Fünftel der Pen&Paper - KP. KP regenerieren sich bei besonders göttergefälligem Verhalten.

Was kann ich spielen?

Erlaubt ist alles, was DSA4 an Professionen und Kombinationen zu bieten hat. Ihr müsst nur eure Ausrüstung nach diesen Vorgaben richten (Sie muss aber nicht exakt dem Vorgegebenen entsprechen). Eure Attribute müssen ebenfalls mindestens den Vorgaben zu den Professionen aus DSA4 entsprechen. Und am besten ist es, das zu spielen, was ihr könnt. Ein Gaukler, der nicht Gaukeln kann, ist unpassend, ebenso wie ein Jäger, der nicht weiß, wie man Feuer macht.

Charakterblatt

Grundsätzlich ist das Charakterblatt des Helden mitzuführen und auf Verlangen der SL vorzuzeigen, bzw. beim Tod des Charakters der SL auszuhändigen.

IV. Charaktererschaffung

Unter <http://www.nostria-saga.de/char> kann die Charaktergenerierung komplett online erledigt werden. Dies hat den Vorteil, dass der Charakter dann auch gleich der SL vorgestellt werden kann und – sofern der Con-Beitrag bei der jeweiligen Orga eingegangen ist – für den Con zugelassen werden kann.

Hier wieder ein paar hilfreiche Links:

Allgemein zu Charakterauswahl: http://www.augedergasse.de/index_charwahl.htm

Technische Hilfe zum Charatool: http://www.augedergasse.de/index_chartool.htm

Generierungstipps: http://www.augedergasse.de/index_chartuning.htm

Um an einem DSA-Larp teilnehmen zu können, muss zuerst ein Charakter erschaffen werden, der in die Welt des Schwarzen Auges hineinpasst. Dieser Charakter wird mit so genannten Generierungspunkten (GP) erstellt, die auf seine Eigenschaften verteilt werden müssen. Zudem muss für den Charakter eine Profession gewählt werden.

Die Eigenschaften sind Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Ihre Werte dürfen bei der Erschaffung zwischen 7 bis 14 liegen. Höhere Werte kann man nur durch den Erwerb von Erfahrungspunkten (siehe Kapitel IV) erlangen. Acht ist der niedrigste Wert, den ein Charakter bei seiner Erschaffung besitzen kann. An einen niedrigeren Wert kann man nur über Modifikationen durch Nachteile, Rasse/Kultur oder Profession gelangen.

Aus den Eigenschaften errechnen sich die Lebenspunkte, die Karmaenergie von Geweihten und die Astralenergie von magisch begabten Charakteren. Die Eigenschaften geben auch vor, welche Talente man erlernen bzw. steigern kann, da die Eigenschaften eines Charakters bestimmte Mindestwerte erfüllen müssen, damit dieser verschiedene Talente überhaupt erlernen kann (siehe Kapitel VIII). Einige Talente sind den verschiedenen Professionen schon mitgegeben. Die können ausgeübt werden, selbst wenn die Voraussetzungen für das Steigern noch nicht erfüllt werden.

Am Anfang stehen einem Charakter 110 GP zur Verfügung, mit denen er seine Rasse/Kultur, seine Profession und seine Startwerte (bei den Eigenschaften und Talenten) erkaufen muss. Optional können auch noch bis zu jeweils 3 passende Vor- und Nachteile erworben werden, wobei diese "stimmig" sein müssen, soll heißen, ein Magier mit dem Nachteil "Arkanophobie" passt ebenso wenig wie ein goldgieriger Geode. Punkte, die bei der Generierung übrig bleiben, verfallen. Es dürfen nicht mehr als 110 Punkte ausgegeben werden.

In ein paar einfachen Schritten kann man sich nun einen Helden erschaffen, der für jedes offizielle Aventurien-Larp zugelassen ist.

Schritt 1: Was will ich?

Mach dir eine genaue Vorstellung davon, was du darstellen möchtest oder darstellen kannst. Es macht wenig Freude, einen Barden zu spielen, der nicht singen oder kein Instrument spielen kann. Besser hingegen ist es, wenn du jonglieren kannst oder akrobatisch veranlagt bist. Dann wäre ein Gaukler das Richtige für dich. Oder vielleicht ein starker Kämpfer oder ein mächtiger Magier aus einer der vielen Akademien Aventuriens.

Aus den DSA-Vorgaben, wissen wir, dass Zwerge klein sind und Elfen sehr schlank. Um dem Bild eines Zwergen oder Elfen gerecht zu werden, sollten Zwerge eine Körpergröße von 1,65 m nicht deutlich überschreiten und Elfen nach Möglichkeit kein Übergewicht haben. Mehr dazu im Kapitel über die Rassen.

Gib deinem Charakter Stärken und Schwächen. Damit wahrst du die Spielbalance und gibst deinem Charakter Individualität.

Schritt 2a: Welche Rasse darf's denn sein?

Untenstehend sind die wählbaren Rassen aufgestellt, die in Aventurien existieren. Es wird auffallen, dass es mehrere menschliche Rassen gibt. Diese unterscheiden sich in ihren Startwerten, dem allgemeinen Körperbau sowie der Weltsicht. So bilden z.B. Thorwaler und Nivesen jeweils eine eigene Rasse.

Achaz	4 GP	MU-1, IN+2, GE+1, KK-1, LE-1, Dunkelangst, SF Beidhändiger Kampf, Fährtsensuchen+1
Auelf	12 GP	KL-1, IN+1, GE+2, KK-1, AsP+1, LE-1, Resistenz gegen Krankheiten, 5 Zauber
Waldelf	13 GP	KL-1, IN+2, GE+2, KK-1, AsP+1, LE-1, Resistenz gegen Krankheiten, 5 Zauber
Firnelf	13 GP	KL-1, IN+1, GE+2, KO+1, KK-1, AsP+1, LE-1, Resistenz gegen Krankheiten, 5 Zauber
Goblin	-14 GP	MU-2, KL-2, FF+2, GE+2, KK-1, LE-2, MR-1
Halbelf	-3 GP	GE+1, KK-1, LE-1, AsP-2, 3 Zauber
Mittelländer	0 GP	
Waldmensch	-3 GP	CH+1, GE+1, KO+1, KK-1, MR-1
Nivese	1GP	IN+1, KO+1

Norbarde	1 GP	CH+1
Ork	-3 GP	MU+2, KL-2, CH-2, FF-1, KO+2, KK+1, MR-1, Zäher Hund, Jähzorn
Halbork	-3 GP	MU+1, KO+1, KK+1, KL-1, CH-2, MR-1, Zäher Hund, Jähzorn
Rochshaz	0 GP	MU+2, KL-1, GE-1, FF-1, KO+2, KK+2, LE+1, Platzangst, Jähzorn
Thorwaler	-2 GP	MU+1, KO+1, KK+1, Jähzorn
Trollzacker	1 GP	MU+2, KL-1, KO+1, KK+1, Platzangst
Tulamide	0 GP	
Utulu	5 GP	GE+1, KO+1, MR-1, Resistenz gegen Gift
Zwerg	6 GP	FF+1, GE-1, KO+2, KK+1, Resistenz gegen Krankheiten, Goldgier

Schritt 2b: In welcher Kultur soll er aufgewachsen sein?

Nachfolgend eine Aufstellung der möglichen Kulturkreise, aus denen ein Held stammen kann.

Archaische Achaz	2 GP	Lesen/Schreiben+1
Stammes-Achaz	0 GP	
Festumer Ghetto	-1 GP	KL+1, Aberglaube
Goblinbande	-2 GP	Aberglaube
Goblinstamm	0 GP	KO+1, KK-1, Aberglaube
Maraskaner	-2 GP	IN+1, Neugier
Südaventurien	0 GP	
Bukanier	-3 GP	Vorurteile gegen (Obrigkeit)
Mittelreich	0 GP	
Garetien	0 GP	
Andergast/Nostria	0 GP	
Bornland	0 GP	
Svellttal	0 GP	
Yaquirien	0 GP	
Zyklopeninseln	0 GP	
Amazonenburg	1 GP	KO+1, Vorurteil gegen (Männer), Selbstbeherrschung+1
Aranien	4 GP	Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1
Mhanadistan	0 GP	
Tulamidische Stadtstaaten	0 GP	
Dschungelstämme	1 GP	Aberglaube, Neugier, Fährtsuchen+1, Pflanzenkunde+1
Miniwatu	-2 GP	Aberglaube, Neugier, Fährtsuchen+1
Tocamuyac	-3 GP	Höhenangst, Raumangst, Aberglaube, Fesseln/Entfesseln+1
Verlorener Stamm – Yakosh-Dey und Shokubunga	-1 GP	Meeresangst, Neugier, Aberglaube, Fährtsuchen+1, Fesseln/Entfesseln+1
Verlorener Stamm – Chirakah	-6 GP	Meeresangst, Neugier, Aberglaube
Nivesenstamm	1 GP	Totenangst, Fährtsuchen+1
Nuanaä-Lie	-2 GP	Weltfremd, Fährtsuchen+1
Norbardensippe	-5 GP	Neugier, Höhenangst
Orklandstamm	3 GP	LE+1, Aberglaube, Selbstbeherrschung+1
Svelltal-Okkupant	-1 GP	Aberglaube
Yurach	-2 GP	Aberglaube
Gjalskerländer	-3 GP	KO+1, Meeresangst, Totenangst
Fjarninger	-3 GP	MU+1, KL-1, KO+1, KK+1, MR-1, LE+1, Meeresangst, Aberglaube
Trollzacker	3 GP	KO+1, Selbstbeherrschung+1
Novadi, männlich – Jähzorn	-10 GP	MU+1, Speisegebote, Raumangst, Jähzorn
Novadi, männlich – Rachsucht	-9 GP	MU+1, Speisegebote, Raumangst, Rachsucht
Novadi, weiblich	-6 GP	Speisegebote, Raumangst
Ferkina	-3 GP	MU+2, KL-1, KO+1, MR-1
Zahori	2 GP	CH+1, Rachsucht, SF Taschendiebstahl
Thorwal	-2 GP	Aberglaube

Waldinsel-Utulu	1 GP	Meeresangst, Totenangst, Aberglaube, Fährtsensuchen+1, Pflanzenkunde+1
Ambosswerg	1 GP	KK+1, Meeresangst, Platzangst, Grobschmied+1
Brilliantzwerg	1 GP	MU+1, CH+1, Platzangst, Meeresangst, Lesen/Schreiben+1
Erzzwerg	0 GP	KL+1, IN-2, Höhenangst, Meeresangst, Platzangst, Lesen/Schreiben+1, Selbstbeherrschung +1
Hügelzwerg	2 GP	IN+1, Meeresangst, Lesen/Schreiben+1
Auelfische Sippe	1 GP	Elfische Weltsicht, Neugier, SF Elfenlieder, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1
Elfische Siedlung	-2 GP	Elfische Weltsicht, Neugier, SF Elfenlieder, Magiekunde+1
Steppenelfische Sippe	5 GP	Elfische Weltsicht/Weltfremd, Raumangst, SF Elfenlieder, Heilkunde Wunden+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1
Waldelfische Sippe	9 GP	Elfische Weltsicht, Raumangst, SF Elfenlieder, Fährtsensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1
Firnelfische Sippe	9 GP	Elfische Weltsicht, SF Elfenlieder, Fährtsensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1

Schritt 3: Was bin ich, oder welche Profession bevorzuge ich?

Da der Charakter, bevor er in den weiten Kontinent hinauszog, auch ein Leben hatte, muss er eine Profession wählen. Diese gibt an, was er gelernt hat und ist von den Mindestwerten bestimmter Eigenschaften abhängig. Ein Dieb mit niedriger Fingerfertigkeit ist nicht lange in den dunklen Gassen lebensfähig. Ein Krieger, der zu schwach ist, ein Schwert zu halten, lässt schnell sein Leben auf dem Schlachtfeld.

Die möglichen Professionen entsprechen den meisten, die in DSA 4 wählbar sind. Falls eine andere Profession gewünscht wird, sucht man sich aus untenstehender Tabelle die am nächsten liegende heraus und formt den Charakter mit den übrig gebliebenen GP in Absprache mit der SL nach seinem Geschmack aus.

Profession	GP
Alchimist	15
Alchimist (magiebegabt)	19
Alchimist, Bund des Roten Salamanders	23
Alchimist, Gilde d. Alchimisten zu Mengbilla	25
Amazone	10
Amazone, rondrageweiht	20
Anatomin	19
Apothekarius	22
Ausruferin	9
Bandit	2
Bannstrahler, geweiht	21
Bannstrahler, nicht geweiht	15
Barbier / Bader	8
Barde / Erzähler	4
Bauer	2
Bauhelferin	3
Baumeister	6
Bettler	6
Beilunker Reiter	10
Bergmann	3
Bewahrerin	8
Bildhauerin	7
Blauer Pfeil	8
Bogenbauer/Armbruster	7
Botenläuferin	8
Botenreiterin	8
Brauerin	0
Brenoch-Dün	22
Brot- und Zuckerbäckerin	0
Dachdeckerin	2
Darna	1
Darstellerin	7
Derwisch	11

Dieb	8
Dilletantin	5
Draconiterin, geweiht	25
Druckerin	11
Druide – Haindruide	21
Druide – Hüter der Macht	21
Druide – Mehrer der Macht	21
Druide – Sumupriester	19
Druide – Konzilsdruide	21
Durro-Dûn - Bär	20
Durro-Dûn - Feuermolch	3
Durro-Dûn - Gebirgsbock	10
Durro-Dûn - Rabe	3
Durro-Dûn - Wildschwein	17
Durro-Dûn - Wolf	10
Edelsteinschleiferin	0
Einbrecher	18
Elfenmagier	10
Entdecker	13
Fähnrich – Stabs~ aus Wehrheim	9
Fähnrich – zur See	15
Fähnrich – Kavallerie	3
Fähnrich – Infanterie	11
Fähnrich – Geschütz	11
Fähnrich – Stabs~ aus Vinsalt	11
Färberin	2
Fahrende Händlerin	4
Falknerin	2
Fallenstellerin	13
Feldscherin	19
Feldsklavin	4
Ferkina-Besessener	7
Fernhändler, Neugier	5
Fernhändler, Goldgier	6
Fischer	5
Fleischerin	0
Formerin	5
Fuhrfrau	2
Gänserritter	9
Gardist – Stadt~	6
Gardist – Dorfbüttel	4
Gardist – Straßenwächter	6
Gardist- Schließer	5
Gardist – Akademiegardist	4
Gaukler	0
Geheimagent	11
Geldwechslerin	7
Gelehrter	13
Geode – Diener Sumus	17
Geode – Herr der Erde	23
Gerberin/Kürschnerin	7
Geweihter, Praios	26
Geweihter, Rondra	22
Geweihter, Efferd	8
Geweihter, Travia	15
Geweihter, Boron (Puniner Ritus)	21
Geweihter, Boron (Al’Anfaner Ritus)	25
Geweihter, Hesinde	27
Geweihter, Firun – Waldläufer	20
Geweihter, Firun – Hüter der Jagd	23
Geweihter, Tsa	21

Geweihter, Phex	20
Geweihter, Phex – Beutelschneider	23
Geweihter, Phex – Fassadenkletterer	19
Geweihter, Phex – Betrüger	22
Geweihter, Phex – Händler	20
Geweihter, Peraine, städtisch	23
Geweihter, Peraine, ländlich	23
Geweihter, Ingerimm, traditioneller Kult	20
Geweihter, Ingerimm, Ingra-Kult des Nordens	20
Geweihter, Rahja	20
Geweihter, Aves	13
Geweihter, Kor	16
Geweihter, Nandus	17
Geweihter, Nandus – Marktschreiber	17
Geweihter, Nandus – Volkslehrer	17
Geweihter, Nandus - Rechtshelfer	19
Geweihter, Ifirn	24
Geweihter, Swafnir	9
Geweihter, Swafnir – Hirte der Walwütigen	18
Geweihter, Angrosch – Hüter der Esse	19
Geweihter, Angrosch – Hüter der Tradition	18
Geweihter, Angrosch – Hüter der Wacht	19
Gießerin	6
Gladiatorin	5
Glasbläserin	4
Goldschmiedin/Graveurin	2
Grabräuberin	12
Grobschmiedin	9
Großhändlerin	6
Großwildjägerin	6
Handwerker, allgemein	0
Händler	8
Halbelfenmagier	10
Harnischmacher	11
Hausdienerin	2
Haussklavin	0
HausiererIn	4
Hausknecht / ~Magd	0
Hebamme	22
Heiler, Alchemie	20
Heiler, Anatomie	20
Herold	15
Hexe – Tochter der Erde	29
Hexe – Schöne der Nacht	13
Hexe – Verschwiegene Schwesternschaft	22
Hexe – Schwesternschaft des Wissens	18
Hexe – Seherin von Heute und Morgen	19
Hexe – Fahrende Gemeinschaft	19
Hexe – Schwarze Witwe	22
Hirtin	4
Historikerin	11
Hochstaplerin	4
Höfling, Magiekunde	8
Höfling, Giftkunde	8
Hofmusikus	7
Hofscharlatanin	13
HolzfällerIn	6
Hundeführerin	4
Hure / Lustknabe	6
Informantin	10
Instrumentenbauerin	4

Jäger	7
Jahrmarktskämpferin	2
Jahrmarktszauberin	9
Kämpferin	4
Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst	9
Karawanenführer	4
Kartograph	8
Kaskjua	19
Knappe	11
Köchin	0
Kräutersammler	9
Krämerin	7
Kriegerin – aus Elenvina	10
Kriegerin – aus Neersand, adlig	5
Kriegerin – aus Neersand, adliges Erbe	7
Kriegerin – aus Arivor	13
Kriegerin – aus Hylailos	11
Kriegerin – aus Xorlosch	11
Kriegerin – aus Prem	8
Kriegerin – aus Vinsalt	16
Kriegerin – aus Baliho	6
Kriegerin – aus Thorwal	10
Kriegerin – aus Kunchom	11
Kriegerin – aus Rashdul	10
Kriegerin – aus Rommilys	10
Kriegerin – aus Mengbilla	13
Kriegerin – aus Gareth	9
Kriegerin – aus Punin	13
Kriegerin – aus Eslamsgrund	12
Kriegerin – aus Winhall	11
Kriegerin – aus Havena	13
Kristallomant	13
Kundschafter	9
Kurtisane / Gesellschafter	2
Kutschenräuberin	0
Kutscher	2
Legendensängerin	9
Leibdiener/Zofe	0
Magiedilletant	5
Magier, Al'Anfa – beide Zweige	25
Magier, Kampfseminar Andergast	23
Magier, Akademie der Geistreisen zu Belhanka	24
Magier, Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana	23
Magier, Dunkle Halle der Geister zu Brabak	22
Magier, Seminar d. Elf. Verst. und nat. Heilung zu Donnerbach	25
Magier, Konzil der Elemente zu Drakonia	24
Magier, Schule der Schmerzen zu Elburum	24
Magier, Akademie der Herrschaft zu Elenvina	23
Magier, Akademie der geistigen Herrschaft zu Fasar	25
Magier, Bannakademie Fasar	25
Magier, Halle des Quecksilbers zu Festum	25
Magier, Akademie Schwert und Stab zu Gareth	22
Magier, Akademie d. Magischen Rüstung zu Gareth	25
Magier, Schule des direkten Weges zu Gerasim	17
Magier, Akademie der Erscheinungen zu Grangor	25
Magier, Drachenei-Akademie zu Kunchom	24
Magier, Halle der Antimagie zu Kuslik	25
Magier, Halle der Metamorphosen zu Kuslik	23
Magier, Halle der Macht zu Lowangen	25
Magier, Akademie der Verformungen zu Lowangen	25

Magier, Akademie des Mag. Wissens zu Methumis	23
Magier, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	24
Magier, Schule der variablen Form zu Mirham	25
Magier, Schule der Beherrschung zu Neersand	21
Magier, Halle des Lebens zu Norburg	25
Magier, Akad. von Licht und Dunkelheit zu Nostria	25
Magier, Halle des Windes zu Olport	16
Magier, Schule der Austreibung zu Perricum	25
Magier, Akademie der Hohen Magie & Arcanes Institut zu Punin	22
Magier, Pentagramm-Akademie zu Rashdul	25
Magier, Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva	19
Magier, Informations-Institut zu Rommilys	25
Magier, Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda	21
Magier, Schule der Hellsicht zu Thorwal	19
Magier, Anatomische Akademie zu Vinsalt	25
Magier, Schule des Seienden Scheins zu Zorgan	19
Magier, Schulde des Wandelbaren zu Tuzak	25
Magier, Bannakademie Ysilia	23
Magier, Ausbildung durch Lehrmeister	14
Magische Quacksalberin	8
Maler	6
Mathematica	12
Matrosin	4
Maurerin	4
Mawdli	17
Mechanikus	7
Medica	22
Medizinmann – Dschungelstämme	23
Medizinmann – Verlorene Stämme	21
Medizinmann – Waldinsel-Utulu	25
Medizinmann – Miniwatu	25
Medizinmann – Tocamuyac	25
Müllerin	2
Nanduriatin	6
Nuranshâr	22
Ordensgeweihte Badilakaner	11
Ordensgeweihte Golgarit	22
Ordensgeweihte vom Hüterorden	25
Ordensgeweihte Marbiden	26
Ordensgeweihte Therbûniten	25
Ordensgeweihte vom Rhodenstein	22
Ordenskrieger Golgariten	16
Ordenskrieger Hadjinim/Al Drakorhim	11
Ordenskrieger Hadjinim/Beni Uchakâni	13
Ordenskrieger Hadjinim/Tarisharim	13
Ordenskrieger Rahja-Kavalier	15
Ordenskrieger Säbeltänzer	1
Ordenskrieger Schwarze Raben – zu Land	12
Ordenskrieger Schwarze Raben – zur See	14
Pamphletistin	7
Partisan	8
Philosophin	7
Pirat	1
Predigerin vom Bund des Wahren Glaubens	17
Priester des Gravesh, geweiht	10
Priester des Gravesh, profan	3
Priester des Rikai	19
Priester des Tairach	17

Priester der H'Szint	18
Priesterin von Rur und Gror	3
Priesterin von Rur und Gror – Wanderprediger	3
Privatlehrerin	18
Prospektorin	0
Rattenfänger	4
Rechtsgelehrte	12
Sammlerin	2
Sattlerin/Schusterin	5
Schamane, Achaz	24
Schamane, Goblinstamm	17
Schamane, Goblin – Festumer Ghetto	15
Scharlatan	7
Scharlatanische Seherin	15
Schaukämpferin	2
Schauerleute	1
Schelm	13
Schieberin	4
Schiffsbauerin	11
Schiffer	3
Schiffszimmermann	5
Schmugglerin	-1
Schneiderin	2
Schreiber	7
Schreinerin/Tischlerin	9
Schriftstellerin	7
Schwertgesellin – nach Adersin	19
Schwertgesellin – nach Fedorino	11
Schwertgesellin – nach al-Halan	9
Schwertgesellin – nach Uinin	9
Seelenheiler	13
Segelmacherin	2
Seilerin	7
Shochzul	24
Silberner Falke	8
Sklavenjägerin	11
Skaldin	6
Skuldrun, Heiler	17
Skuldrun, Mammut-Seher	9
Skuldrun, profan	10
Skuldrun, Zauberschmied	15
Söldner	8
Soldatin – schweres Fußvolk	8
Soldatin – leichtes Fußvolk	6
Soldatin – Reiterei	4
Soldatin – Streitwagenlenkerin	4
Soldatin – Schützin	4
Soldatin – Artilleristin	8
Soldatin – Sappeurin	14
Soldatin – Seesoldatin	10
Sonnenlegionär, ungeweiht	16
Spenglerin	7
Spielerin	6
Spitzelin	10

Sprachenkundlerin	20
Stammeskrieger – Achaz	8
Stammeskrieger – Beni Dervez	11
Stammeskrieger – Waldmenschen	4
Stammeskrieger – Fjarninger	10
Stammeskrieger – Gjalskerländer	12
Stammeskrieger – Ferkina	10
Stammeskrieger – Trollzacker	13
Stammeskrieger – Novadischer Wüstenkrieger	4
Stammeskriegerin – Achmad'sunni	4
Stammeskrieger – Goblin	4
Stammeskrieger – Ork	8
Steinmetzin	0
Sternkundige	7
Streuner	4
Stutzerin	2
Tätowiererin	0
Tagelöhnerin	1
Tanzlehrerin	7
Taugenichts	2
Tempelgardist – Stadt des Schweigens	5
Theaterzauberin	13
Tierbändigerin	2
Töpferin	2
Trickbetrügerin	9
Uhrmacherin	9
Viehzüchterin	4
Völker-, Sagenkundlerin	10
Wagnerin	6
Waffen- und Rüstungsschmied	5
Walfänger/Haijäger	1
Weberin	0
Wegelagerin	0
Wildhüterin	9
Wildnisläuferin	9
Wirtin	-3
Wundärztin	19
Zahnreißerin	19
Zaubertänzer	10
Zauberweberin	8
Zibilja	15
Zimmerfrau	5
Zöllnerin	3
Zuhälterin	4
Zureiterin	2

Schritt 4: Die Eigenschaften, oder wie stark darf's denn sein?

Die Eigenschaften dürfen bei der Erschaffung nicht den Wert 14 überschreiten und 7 nicht unterschreiten. Ausnahme: Wenn ein Charakter einen Bonus oder Malus auf eine der Eigenschaften erhält, ist zu Beginn auch ein höherer oder niedrigerer Wert möglich. Um bestimmte Professionen wie Krieger, Magier oder Dieb erlernen zu können, müssen verschiedene Mindestwerte bei den Eigenschaften erreicht werden.

Schritt 5: Der, dem ein Name gebührt, oder Namengebung auf aventurisch.

Such dir nun einen Namen für den Helden aus. Dieser sollte der gewählten Kultur und/oder Rasse entsprechen. Orientiere

dich an den Namensvorgaben aus den verschiedenen Publikationen des Schwarzen Auges, oder lass deine Phantasie spielen.

Bitte keine Anglizismen - also englische Namen oder Worte im Namen – verwenden. „Shadowblade“ oder „Nightwish“ sind nun mal so gar nicht aventurisch. Eine große Hilfe stellen freie Datenbanken im Internet dar, wie z.B. http://www.wiki.dsa-online.ch/index.php/Aventurische_Namen

V. Die Rassen/Kulturen

Dieses Kapitel widmet sich den Spielerrassen und -kulturen in Aventurien. Grundsätzlich sind alle Rassen und Kulturen zugelassen, die in DSA 4 Einzug gehalten haben. Sie unterliegen aber immer noch bestimmten sozialen Gegebenheiten und gewissen Vorurteilen.

Um mehr über die zu spielenden Charaktere zu erfahren, sei auf die entsprechenden DSA-Produkte hingewiesen, die sich mit dieser Kultur oder Rasse befassen.

Menschliche Rassen

Mittelländer

Diese machen den Großteil der aventurischen Bevölkerung aus und daher können sie fast jede der Professionen erlernen, die zur Verfügung stehen.

Nivesen

Die Nivesen leben im hohen Norden Aventuriens im Einklang mit der Natur und den Tieren und fallen durch ihre leicht schräg gestellten, häufig bernsteinfarbenen Augen und ihren oftmals feuerroten, wilden Haarschopf auf.

Norbarden

Fahrende, zumeist redselige und feierfreudige Händler, die im gesamten Norden Aventuriens anzutreffen sind. Schwarzhaarig, glutäugig und ein dunklerer Teint als die restliche Bevölkerung des Nordens – ihr tulamidisches Erbe ist unübersehbar.

Norbarden habe eine Besonderheit: Haben sie das Ritual *Schwarmseele* durchlebt, so gilt für sie bei den entsprechenden Talenten folgende Abweichung: Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig zu dem höheren dazu gezählt. Sie müssen hierbei **nicht** abrunden.

Rochshaz

Thorwaler

Das Seefahrer-Volk Aventuriens. Durch ihre raue und direkte Art haben sie sich nicht gerade überall beliebt gemacht, aber dafür ist ihre Trinkfestigkeit sprichwörtlich. Genetisch vorbelastet, da der berserkerähnliche Zustand der Walwut bei ihnen besonders häufig vor allem in Kampfsituationen vorkommt.

Trollzacker

Urtümliche Barbaren aus dem gleichnamigen Gebirge. Hellbraune Haut, sowie dunkle Haare und Augen weisen auf eine Verwandtschaft zu den Tulamiden hin. Am auffälligsten ist aber die Körpergröße von mindestens 195 cm, die gerne auch bis 215 cm reichen darf.

Tulamiden

Die Tulamiden leben in Südostaventurien und entwickelten lange vor den Mittelländern eine Hochkultur in Aventurien. Dunkle Haarfarben und sonnengebräunte Haut dominieren das Aussehen eines Tulamiden.

Utulu

Ebenholzschwarze Haut und leicht gekräuselte schwarze Haare sind das Kennzeichen dieser Waldmenschentart.

Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte sich zwischen 170-200 cm bewegen. Zudem müssen sichtbare Körperstellen geschminkt werden, so die Naturfarbe zu hell ist.

Waldmenschen

Waldmenschen von auffallend schönem Wuchs, dunkler Hautfarbe und mit schräg gestellten Augen. Die Männer haben keine oder nur sehr schwache Körperbehaarung und Bartwuchs.

Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte 175 cm nicht überschreiten. Zudem müssen sichtbare Körperstellen kupferfarben oder braun geschminkt werden.

Nicht-Menschliche Rassen

Bei den nichtmenschlichen Rassen sind an den Spieler gewisse körperliche und/oder das Aussehen verändernde Voraussetzungen gestellt, die eingehalten werden sollten, um diese Rassen glaubhaft darstellen zu können.

Achaz

Echsische Lebewesen von humanoidem Körperbau und je nach Herkunft von 170 cm bis über 210 cm. Sie siedeln überwiegend im warmen Süden und sind tagaktive Wesen, da sie als Kaltblüter mit der Kältestarre zu kämpfen haben.

Anforderungen an den Spieler: Sichtbare Körperstellen müssen hell- bis dunkelgrün oder braun geschminkt werden. Sehr häufig sind Achaz auch "getigert", d.h. quergestreift.

Auelfen

Schlank, hochgewachsen und schön – so stellt sich ein durchschnittlicher Aventurier einen Elfen vor. Und das trifft sogar zu: Sprichwörtlich ist die Eleganz ihrer Bewegungen und ihre spitz zulaufenden Ohren. Ihr Haupthaar tragen sie lang und offen und im Gesicht haben sie keinerlei Haarwuchs.

Anforderungen an den Spieler: Kein Übergewicht, über 1,80 m Körpergröße, längeres Haar (u.U. Perücke) und spitze Ohren – das wären die Idealvoraussetzungen. Aber auch wer kleiner ist kann einen Elfen darstellen – der Rest muss halt umso stimmiger sein.

Firnelfen

Waldelfen

Goblins

Goblins sind kleine, rot bepelzte orkähnliche Wesen, die aber gemeinhin kleiner als Orks sind. Ihre rotbraune Fellfarbe kann bisweilen auch ins Graue übergehen.

Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte 175 cm nicht überschreiten. Zudem müssen sichtbare Körperstellen rot geschminkt werden.

Halbelfen

Für einen Menschen immer noch sehr exotisch und schön anzusehen sind die Halbelfen – ein Mischling aus Mensch (Vater) und Elfe (Mutter). In leicht abgeschwächter Form trifft auf sie alles das zu, das auch die Elfen beschreibt.

Halborks

Orks

Wilde Krieger und barbarisch. So kann man die Orks beschreiben. Sie sind meist sehr kräftig und am Körper mit Fell bewachsen, ihre Kleidung ist archaisch.

Anforderungen an den Spieler: Man muss entweder eine Orkmaske tragen, oder sich braun schminken und Orkohren tragen.

Hervorstehende Unterkieferhauer sind kein Muss, tragen aber zum Ambiente bei.

Zwerge

Die Angroschim, wie sie sich nennen, wohnen in den Bergen Aventuriens und graben dort nach Bodenschätzen. Ihr kleiner, kräftiger Körperbau sowie ihre starke Gesichtsbehaarung zeichnen sie aus. Sie sind sehr robust und abergläubisch.

Anforderungen an den Spieler: Zwergenspieler sollten wegen des Ambiente nur eine Maximalgröße von 160 bis 165 cm aufweisen und müssen einen Bart tragen, wobei es auch ein künstlicher Bart sein kann.

Menschliche Kulturen

Amazonenburg

Andergast und Nostria

Aranien

Bornland

Bukanier

Bewohner einiger Pirateninseln im Süden, die Blut vieler Völker in sich tragen: Tulamiden, Mittelländer und Waldmenschen.

Dschungelstämme

Ferkina

Siehe Tulamiden. Schon durch ihren Lebensraum bedingt, die barbarischsten Vertreter des Tulamidenvolkes. *Ferkinas sind wilde, relativ unkultivierte Menschen, die in den hohen Gebirgen der Tulamidenlande zu finden sind. Sie leben in archaischen Umständen und gelten oftmals als barbarisch. Ihre Wildheit ist gefürchtet, denn sie können in eine wahre Kampfeswut verfallen.*

Fjarninger

Verschlossene, kräftige, große Barbaren aus dem höchsten Norden
Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte 185 cm überschreiten.

Garetien

Gjalskerländer

Eine zähe Nordmensen-Kultur, die schon allein durch ihren sehnigen Körperbau und die Größe von an die 200 cm auffallen.
Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte 185 cm überschreiten.

Maraskan

Eine Mischkultur aus Tulamiden und Mittelreichern, die hauptsächlich auf der gleichnamigen Insel ansässig sind.

Mhanadistan

Miniwatu

Mittelreich

Nivesenstämme

Norbardensippe

Novadi

Eindeutig tulamidischer Abstammung, aber doch besser an das Leben in der Wüste bzw. den Oasen angepasst, sind die Mitglieder dieser Kultur. In weite Gewänder gekleidet und treu den 99 Geboten Rastullahs gehorchend.

- Männer
- Frauen

Nuanaä-Lie

Südaventurien

Svellttal

Thorwal

Tocamuyac

Waldmenschen von auffallend schönem Wuchs, rotbrauner Haut- und Haarfarbe und mit schräg gestellten Augen. Die Männer haben keine oder nur sehr schwache Körperbehaarung und Bartwuchs.

Anforderungen an den Spieler: Die Körpergröße sollte 170 cm nicht überschreiten. Zudem müssen sichtbare Körperstellen kupferfarben oder braun geschminkt werden.

Trollzacker

Tulamidische Stadtstaaten

Verlorene Stämme

- Yakosh-Dey und Shokubunga
- Chirakah

Waldinsel-Utulus

Yaquirien

Zahori

Siehe Tulamiden. Da sie eine herumziehende Kultur darstellen, kann man sie im gesamten Süden außerhalb der Wüsten und des Dschungels antreffen.

Zyklopeninseln

Nicht-Menschliche Kulturen

Archaische Achaz

Stammes-Achaz

Siehe Achaz. Es gibt bei den verschiedenen Stämmen jedoch je nach Lebensraum große Unterschiede im Verhalten. So kennen z.B. die Orklandachaz keine Kältestarre. Sie haben sich an das Leben im Orkland und in den Sveltsümpfen angepasst, indem sie Winterschlaf halten. Und die Achaz, welche die Waldinseln bewohnen sind im Durchschnitt um einige Zentimeter größer, als die anderen Stämme.

Auelfische Sippe

Elfische Siedlung

Firnelfische Sippe

Steppenelfische Sippe

Waldelfische Sippe

Goblinbande

Goblinstamm

Festumer Ghetto

Orklandstamm

Svelttal-Okkupanten

Siehe Orks. Aber in der Art sich zu kleiden hat diese Kultur einiges von den unterdrückten Menschen übernommen.

Yurach

Siehe Orks. Die Sprache ist allerdings mit vielen Lehnwörtern aus dem Garethi durchsetzt.

Ambosszwerge

Brilliantzwerge

Erzwerge

Hügelzwerge

VI. Professionen

Das ist der Beruf eines Helden. Die Profession bestimmt seine Fertigkeiten und sein Wissen. Damit man eine Profession wählen kann, muss der Charakter diverse **Voraussetzungen** erfüllen. Dies betrifft bestimmte Mindestwerte bei einigen Grundeigenschaften. Diese Mindestwerte sind bei den einzelnen Professionen angegeben.

Jede Profession kostet eine bestimmte Anzahl an **Generierungspunkten (GP)**, da sie gewisse Talente und Vorteile mit sich bringt. Unterstrichene Professionen sind magisch begabt.

Kosten gibt an, wie viele GP für die Profession ausgegeben werden müssen. Unter **Voraussetzungen** werden die Mindestwerte der Grundeigenschaften aufgeführt. Die **Beschreibung** gibt einen kurzen Überblick über den Hintergrund der Profession und unter **Talente** werden die Talente, Sonderfertigkeiten und Zaubersprüche angegeben, die mit der Profession erlernt werden. **Bonus** gibt die Veränderung der Lebenspunkte o.ä. an. **Vor-, Nachteile** beinhalten zusätzlich die mit der Profession einhergehenden Vor- und Nachteile. Es ist zu beachten, dass für Sonderfertigkeiten Voraussetzungen bei den Eigenschaften erfüllt werden müssen, die nicht unbedingt mit denen der entsprechenden Profession übereinstimmen müssen (Kap. X). Die zu mit der Profession erhaltenen Sonderfertigkeiten können aber von Beginn an eingesetzt werden.

Alchemist:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+2, Heilkunde Gift+1, Lesen/Schreiben+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Jemanden zu haben, der genügend Einfluss besitzt, um die Möglichkeit zu eröffnen, das Studium der Alchimie zu ermöglichen, um entweder eines Tages ein Labor sein Eigen nennen zu können oder als Forscher für eine Minengesellschaft, eine Destille, eine Glasmanufaktur oder in einer Münze zu arbeiten, ist Gold wert. Und um die Erschaffung desselben drehen sich auch die meisten Phantasien. Aber um so weit zu kommen, muss erst einmal Wissen erworben werden. Und das auch noch nach der Zeit in der Akademie, welche je nach Schwerpunkt fundiertes Wissen über die Herstellung von Mengbillaner Feuer, Giften oder allgemein über Materialkunde vermittelt.

Alchemist (magiebegabt):

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, FF 12

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Alchemie+2, Heilkunde Gift+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Schalenzauber, 3 Zauber

Beschreibung: Von Talentsuchern verschiedener Akademien nicht als würdig genug erachtet, um als Magier ausgebildet zu werden, da entweder schon zu alt oder nur dilettantische Gaben, so ist es doch zumindest möglich, sich dem Studium der Alchimie zu widmen, um entweder eines Tages ein Labor sein Eigen nennen zu können oder als Forscher für eine Minengesellschaft, eine Destille, eine Glasmanufaktur oder eine Münze zu arbeiten. Aber um so weit zu kommen, muss erst einmal Wissen erworben werden. Und das auch noch nach der Zeit in der Akademie.

Alchemist, Bund des Roten Salamanders:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, FF 12

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Goldgier, Prinzipientreue I (Orden)

Talente: Alchemie+2, Heilkunde Gift+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Schalenzauber, 3 Zauber

Beschreibung:

Alchemist, Gilde d. Alchemisten zu Mengbilla:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, FF 12

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Goldgier, Prinzipientreue II (Gilde)

Talente: Alchemie+2, Heilkunde Gift+2, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, SF Schalenzauber, 3 Zauber

Beschreibung:

Amazone:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Kriegerin), Prinzipientreue II (Gehorsam, Ehrenhaftigkeit, Loyalität)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Beidhändiger Kampf, Schildkampf I

Beschreibung: Jede Frau, die in einer Amazonenburg aufwächst, erhält eine kämpferische Ausbildung und nur wenige von ihnen entscheiden sich für eine andere Profession als die einer Kriegerin. So mag es nicht verwundern, wenn die Amazone als das Sinnbild der Kriegerin gilt. Stundenlange Kampf- und Reitübungen gelten als Dienst an der Göttin, und so ist es selbst für einen ausgebildeten Krieger ein Schauspiel, eine ausgebildete Amazoneneinheit im Kampf zu beobachten. Da auf die Waffenübungen ebensoviel Wert wie auf die Körperbeherrschung gelegt wird, mutet ihr Kampf nahezu tänzerisch an. So mag es auch nicht verwundern, dass Amazonen knapp geschnittene Harnische und den Amazonensäbel gegenüber schweren Rüstungen und Zweihandwaffen bevorzugen. In seltenen Fällen durchlaufen Frauen, die nicht in einer Amazonenburg geboren wurden, die Kampfausbildung der Amazonen, die sich aber auch dann noch mit einer Ausbildung in den renommierten Kriegerakademien durchaus messen kann.

Amazone, rondrageweiht:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Kriegerin), Moralkodex Rondra

Talente: Heilkunde Wunden+1, Liturgiekenntnis+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie, Heraldik, Beidhändiger Kampf, Schildkampf I

Beschreibung:

Anatomin:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: KL 13, FF 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Anatomie+2, Heilkunde Krankheiten+1, Heilkunde Wunden+2, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Der Anatom unterscheidet sich vom einfachen Wundheiler dadurch, dass er das Innere seiner Patienten kennt. Er versteht sich besser als seine Kollegen auf das Einrenken von Gliedmaßen und das Einrichten und Schienen von gebrochenen Gliedmaßen. Die Disziplin der Anatomie ist in vielen Bereichen Aventuriens sehr problematisch, da das Aufschneiden von Leichen zu Studienzwecken oftmals illegal ist. Ein solcher Charakter sollte also in manchen Gegenden vorsichtig sein, wenn er sein Wissen über das Innere des Körpers thematisiert.

Apothekarius:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: KL 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+2, Heilkunde Gift+2, Heilkunde Krankheit+1, Lesen/Schreiben+1, Pflanzenkunde+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Der Apothekarius gehört zu den Edelhandwerkern und vereint die praktische Erfahrung des Handwerkers mit dem theoretischen Wissen der Gelehrten. Nach ihrer zeitaufwändigen Ausbildung ist ihnen eine hohe Bezahlung und gesellschaftliche Anerkennung sicher. Sie werden dem Stand der Gelehrten zugeordnet. Ehrgeiz und Geheimniskrämerei sind unter den Edelhandwerkern allerdings weit verbreitet und führen des Öfteren dazu, dass Wissen verloren geht und wieder hart erarbeitet werden muss.

Ausruferin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 13, CH 13

Bonus: In einer Welt, in der nur sehr wenige des Lesens und Schreibens mächtig sind, sind Ausrufer allerorts notwendig, um Nachrichten zu verbreiten. So ist es in Aventurien ganz normal, dass die neuesten Nachrichten in den Straßen von Ausrufern geschrieben werden und sich so von Mund zu Mund weiter verbreiten.

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung:

Bandit:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Während gewöhnliche Wegelagerer sich auf ihr Glück verlassen und gerade genug erbeuten, um nicht zu verhungern, so legen echte Banditen weitaus mehr Kunstfertigkeit an den Tag und planen Raubzüge und Entführungen häufig minutiös – ja, manche davon sind gar ob ihrer Raffinesse zu Helden örtlicher Mythen geworden.

Bannstrahler, geweiht:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, CH 12, GE 10, KO 11, KK 11

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Moralkodex Praios

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+2, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung: Ein Geweihter des Praios, der im Orden des „Bannstrahl Praios“ dient. Die Bannstrahler sind ein Orden der Praioskirche, der sich durch seinen Fanatismus definiert. Bannstrahler neigen manchmal zu extremen Methoden in der Durchsetzung ihrer Ziele, sind aber wegen ihrer Unerschütterlichkeit im Glauben und ihres Fanatismus bei aller Umstrittenheit die Speerspitze gegen die Schwarzen Landen. Geliebt werden die Mitglieder dieses Ordens wohl nur von wenigen, gefürchtet von vielen, geachtet von allen, die klug sind.

Bannstrahler, nicht geweiht:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 10, KO 12, KL 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Praios

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I, Wuchtschlag

Beschreibung: Ein Laie, der im Orden des „Bannstrahl Praios“ dient. Die Bannstrahler sind ein Orden der Praioskirche, der sich durch seinen Fanatismus definiert. Bannstrahler neigen manchmal zu extremen Methoden in der Durchsetzung ihrer Ziele, sind aber wegen ihrer Unerschütterlichkeit im Glauben und ihres Fanatismus bei aller Umstrittenheit die Speerspitze gegen die Schwarzen Landen. Geliebt werden die Mitglieder dieses Ordens wohl nur von wenigen, gefürchtet von vielen, geachtet von allen, die klug sind.

Barbier / Bader:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: KL 11, FF 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Pflanzenkunde+1, Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Auch wenn die Hygiene erst vor nicht allzu langer Zeit Einzug in die Städte hielt, findet der Barbier oder Bader ein annehmbares Einkommen, zumal den Gästen nicht nur ein wohliges Bad im Zuber, sondern auch Bart- und Haarpflege, Massage und heilkundliche Versorgung geboten wird. Zwar kein Heiler, aber so weiß er doch recht gut, wie man Zähne reißt, schröpft und zur Ader lässt, um die üblen Säfte aus dem Körper zu entfernen. Doch ist das Badehaus nicht nur ein Ort der Körperpflege, sondern vor allem der geselligen Zusammenkunft: Immerhin bietet der Zuber mehreren Gästen Platz, und entsprechend frivol ist, zumal nach einigen Bechern Met oder Apfelwein, die Stimmung. Mit ein Grund, warum ein Bader und Barbier kein hohes Ansehen genießt und vor allem bei prüden und traviagefälligen Naturen verpönt ist. Aber auch Medici und Heiler schmähen diese unliebsame Konkurrenz als „Pfuscher“.

Barde / Erzähler:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 12, CH 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Lesen/Schreiben +1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Barden und reisende Erzähler sind oft die einzige Möglichkeit für die einfache Bevölkerung, Geschichten und Sagen aus fernen Ländern zu hören oder einfach nur die neuesten Nachrichten von der Grafenburg aus der nächsten Stadt. Barden suchen stets Neuigkeiten und Gerüchte, die sich zu Liedern verarbeiten lassen und sie haben immer einen flotten Vers auf den Lippen. Während die Mächtigen sie mit Argwohn betrachten, sind sie beim Volk beliebt.

Bauer:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: KK 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Er bildet das Rückgrat der aventurischen Gesellschaft, weil er mit seiner Hände Arbeit nicht nur sich, sondern auch den Adel und das Bürgertum ernährt. Die überwiegende Mehrheit der Aventurier lebt auf dem Lande, und von diesen sind die meisten Leibeigene, Erntehelfer, oder, zu einem geringen Teil, *Freibauern*. So hat der Beruf des Bauern den Vorzug, ein breites Spektrum an Fähigkeiten zu fördern, da abseits der Städte alles selbst angefertigt und repariert werden muss. Gefangen zu sein im Rhythmus der Jahreszeiten und die stetige Abhängigkeit vom Wetter führen jedoch oftmals zu einer fatalistischen Grundhaltung, in der sich das Denken nur noch um die Scholle und die Dorfgemeinschaft dreht. Es kann aber auch zu zäher Hartnäckigkeit und dem Willen zur Veränderung führen und wenn dem so ist, kann man sich sicher sein, dass er alles daran setzen wird, dieses Ziel zu erreichen.

Bauhelferin:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13

Bonus: KK+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Baumeister:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Mechanik+1, Holzbearbeitung+1, Lesen/Schreiben+1

Beschreibung: Wie der Apothekarius gehört der Baumeister zu den Edelhandwerkern und vereint in sich die Handwerkskunst mit dem Wissen der Gelehrten. Nach ihrer zeitaufwändigen Ausbildung ist ihnen eine hohe Bezahlung und gesellschaftliche Anerkennung sicher. Sie werden dem Stand der Gelehrten zugeordnet. Ehrgeiz und Geheimniskrämerei sind unter den Edelhandwerkern allerdings weit verbreitet und führen des Öfteren dazu, dass Wissen verloren geht und wieder hart erarbeitet werden muss. Im schlimmsten Falle kommt es zu Fehlkonstruktionen mit bisweilen katastrophalen Folgen für Ruf und Privilegien.

Bettler:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Taschendiebstahl

Beschreibung: Besonders in den ärmeren Vierteln aventurischer Städte sind Bettler – zerzaust, mager, verdreckt, oft verkrüppelt – ein kaum zu übersehendes Abbild des Elends, das der Göttergefällige mit einer milden Gabe zu lindern versucht. Aber obwohl viele der armen Gestalten – Waisen, Krüppel, Kriegsversehrte – tatsächlich vom Schicksal in diese Lage gebracht wurden, findet man bisweilen auch solche, die schon in dieser Umgebung aufgewachsen sind, geschickt die Mildtätigkeit ihrer Mitbürger anzusprechen wissen und so manches Geldstück einheimen können. In jedem Fall jedoch ist das schiere Überleben als Bettler eine Kunst für sich, an der schon so mancher gescheitert ist. Es ist ein hartes Los, auf die Suppenkessel der Travia-Kirche angewiesen zu sein und sich vor skrupellosen Konkurrenten im Kampf um die besten Plätze genauso in Acht nehmen zu müssen, wie vor den Gardisten. Denn man sagt, dass in einigen aventurischen Städten gar Bettlergilden existieren sollen, welche mit Dieben und Einbrechern verkehren und sich Beobachtungen, welche ihnen das Leben auf der Straße beschert, versilbern lassen.

Beilunker Reiter:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue I

Talente: Selbstbeherrschung+2, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Die „Beilunker Reiter“ sind ein aventurischer Botendienst, der Nachrichten von einem Ort zum anderen bringt. Sie verwenden dazu entweder Eilkutschen oder Botenreiter, die erstaunliche Strecken zurücklegen (bis 200

Meilen) und dafür viel Geld kassieren. Beilunker Reiter genießen hohes Ansehen und gelten als hochprofessioneller Botendienst, die auch von Adelligen wegen ihrer Zuverlässigkeit und Loyalität genutzt werden.

Bergmann:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 11, KK 13

Bonus: KO+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Sumus Schätze wollen geborgen und genutzt werden und so steigen jeden Tag Bergleute in die Tiefen hinab, um wertvolle Metalle und Edelsteine zu Tage zu fördern. Der Beruf ist gefährlich und die Arbeit unter Tage ist anstrengend. Bergleute gehören meistens zu den ungelerten Arbeitern und gehören den Unfreien an. Die Bezahlung ist nicht gut, so dass einige Bergleute den Dreck und die Dunkelheit hinter sich lassen und ihr Glück im Abenteuer suchen.

Bewahrerin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: CH 12, IN 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Wunden+1, Pflanzenkunde+1

Beschreibung:

Bildhauerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Blauer Pfeil:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Mitglied beim berühmten Botendienst zu Pferd aus Aranien, der nur von den Beilunker Reitern übertroffen wird. Siehe auch Beschreibung „Beilunker Reiter“ und „Botenreiter“.

Bogenbauer/Armbruster:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2, Lederarbeiten+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Botenläuferin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Botenreiterin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Botenreiter überbringen Nachrichten zwischen Orten. Je nach Qualität, Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit genießen sie einen anderen Ruf. Die höchst angesehenen Botenreiter sind die „*Beilunker Reiter*“ und die „*Blauen Peile*“.

Brauerin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Der Brauer versteht sich daraus, aus Naturprodukten schmackhafte Getränke zu brauen. Es ist ein angesehener Beruf, der in die Klasse des gehobenen Handwerkes fällt. In den Städten sind die Brauer oft in Zünften und Gilden organisiert und haben ziemliche Macht. Einige Brauereiprodukte wie z.B. das Festumer haben Dere erobert.

Brenoch-Dûn:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Brot- und Zuckerbäckerin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: IN 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Auch die einfachsten Arbeiten müssen gemacht werden und so backt der Bäcker im Elendsviertel tagaus tagein sein billiges Fladenbrot, während die Zuckerbäckerin zu Belhanka sich über die Konsistenz des Zuckergusses auf ihren verzierten Nusshörchen sorgen macht.

Dachdeckerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: GE 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Darna:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, IN 11

Bonus: -2 AsP

Vor-, Nachteile: Aberglaube, Neugier

Talente: Fährtensuchen+1, Pflanzenkunde+1, 3 Zauber

Beschreibung:

Darstellerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung:

Derwisch:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, KO 13

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (99 Gesetze)

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, Derwisch Rituale, 3 Zauber
Beschreibung: Als glühende Verfechter des einen Glaubens leben sie besonders streng nach den Geboten Rastullahs und wenden ihre Magie nur ihm zu ehren an. Sie vermögen mit ihrer Stimme, dem Gong aber vor allem anderen mit der Trommel viele Zuhörer in ihren Bann zu ziehen und ihnen die Kraft Rastullahs zu vermitteln.

Dieb:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, FF 13, GE 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Taschendiebstahl

Beschreibung: Es gibt große Unterschiede zwischen Arm und Reich in Aventurien – und Menschen, die dieses Ungleichgewicht, wenn auch unbewusst, zu mildern versuchen: Reiche Bürger, welche ihrer Geldsäckel derart überdrüssig geworden sind, dass sie nicht einmal bemerken, wenn eine flinke Hand danach greift. So sehen es jene, die ihrem phexgefälligen Handwerk nachgehen und dabei nicht bei allen Beteiligten auf Verständnis stoßen. Also reichen nicht flinke Finger und ein scharfes Messerchen allein: flinke Beine sind unabdingbar. Denn wenn man das belebende Durcheinander der aventurischen Gassen und Märkte gewohnt ist, gibt es kaum etwas tristeres, als graue Kerkerwände und rostige Gitter von innen anzustarren.

Dilletantin:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1

Beschreibung: Ein Gelehrter und doch keiner. Jemand, der sich mit allem ein bisschen auskennt und doch nicht die Meisterschaft in einer Disziplin anstrebt, sondern mal hier schnuppert und mal dort. Sie bevorzugen breit gefächertes Wissen gegenüber dem tiefen Spezialwissen und sind daher auch manchmal der eher zwielichtigeren Seite des Gelehrtentums zuzuordnen.

Draconiterin, geweiht:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 11, IN 10, KO 11

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Hesinde, Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Druckerin:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: KL 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1, Lesen/Schreiben+2, Mechanik+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Hochkulturen verfügen über Schrift und die Kunst des Druckens macht die Verbreitung von Schriftstücken einfach und preiswert. Drucker – oft mit tragbaren Setzkästen, Drucklettern und Druckpressen– wandern als Abenteurer durch die Landen und drucken, was es eben so zu drucken gibt für ein bisschen Geld.

Druide - Haindruide:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, KO 11

Bonus: ASP+1

Vor-, Nachteile: Unverträglichkeit Metall

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Druidenrache, Druidische Dolchrituale, 5 Zauber

Beschreibung: Ähnlich wie Geode und Hexe versteht der Druide (isdira: *duridya* = Weiser des Waldes) seine Zaubermacht als Kraft der Erde und der Natur und sieht ihren Ursprung in der Erdgöttin Sumu. Wo Magier eine Trennung zwischen Lebenskraft und Astralkraft vornehmen, sehen Druiden nur verschiedene Ausprägungen derselben alles durchdringenden Energie. Elementarismus wird oft praktiziert, da sie die sechs Elemente als Teil von Sumus Leib und Wesen sehen. Viele nennen den Geist als siebtes Element und trachten danach, auch diesen zu beherrschen.

Druidenmagie wird nur in mündlicher Form weitergegeben. Ihre Schüler suchen sich die Druiden selber aus, indem sie sie den Eltern abkaufen oder entführen. Der Tradition folgend handelt es sich dabei meist um Knaben, nur außerordentlich begabte Mädchen werden von Druiden ausgebildet, weshalb es auch oft Druidinnen sind, die von sich reden machen.

Druiden verehren die Ganzheit der Welt als lebende Erdmutter und entnehmen ihr bei einem Zauber einen Teil der Kraft, um ihn an anderer Stelle zur Wirkung zu bringen. Ein einzelnes Leben ist angesichts der Gesamtheit bedeutungslos und kann ohne Reue geopfert werden. Letztlich sogar das Leben des Druiden selbst über den Zauber „Druidenrache“. Da Druiden sehr konzentriert zaubern, müssen sie keine Zauberworte sprechen sondern bedürfen nur bestimmter Gesten.

Magiern begegnen Druiden nur unter Misstrauen, Hexen und Geoden sehen sie als geistesverwandt an, Elfen treten sie freundschaftlich gegenüber. Da im Metall durch die Verhüttung die Kräfte von Erz und Metall auf widernatürliche Weise vermischt und gebunden wurden, raubt ihnen die Berührung mit derlei Metallen (namentlich Eisen) ihre Zauberfähigkeit. Deshalb tragen Druiden keine metallenen Rüstungsteile oder Waffen. Als Fokus für ihre druidischen Zauberkräfte dient ihnen ein Vulkanglasdolch, der in entsprechenden Ritualen geweiht wurde.

Druide – Hüter der Macht:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, KO 11

Bonus: ASP+1

Vor-, Nachteile: Unverträglichkeit Metall

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Druidenrache, Druidische Dolchrituale, 5 Zauber

Druide – Mehrer der Macht:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, CH 11

Bonus: ASP+1

Vor-, Nachteile: Unverträglichkeit Metall

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Druidenrache, Druidische Dolchrituale, 5 Zauber

Druide – Sumupriester:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, CH 11

Bonus: ASP+1

Vor-, Nachteile: Unverträglichkeit Metall, Weltfremd

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Druidenrache, Druidische Dolchrituale, Heraldik, 5 Zauber

Druide – Konzilsdruide:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, KO 11

Bonus: ASP+1

Vor-, Nachteile: Unverträglichkeit Metall

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Druidenrache, Druidische Dolchrituale, 5 Zauber

Durro-Dûn - Bär:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12, KK 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Schnelle Heilung, Jähzorn, Prinzipientreue I

Talente: Fahrtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Tierkrieger-Rituale, Wuchtschlag, Zweihänder, 3 Zauber

Beschreibung:

Durro-Dûn - Feuermolch:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KL 11, GE 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Eingeschränkter Sinn (Gehör), Prinzipientreue I, Speisegebote (nur tierische Nahrung)

Talente: Fahrtensuchen+2, Magiekunde+1, SF Tierkrieger-Rituale, Zweihänder, 3 Zauber

Beschreibung:

Durro-Dûn - Gebirgsbock:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 13

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Jähzorn, Prinzipientreue I

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Tierkrieger-Rituale, Zweihänder, 3 Zauber

Beschreibung:

Durro-Dûn - Rabe:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KL 12, GE 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Neugier, Prinzipientreue I

Talente: Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, 3 Zauber, SF Tierkrieger-Rituale

Beschreibung:

Durro-Dûn - Wildschwein:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KO 13

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Jähzorn, Neugier, Prinzipientreue I

Talente: Fährtensuchen+2, Heilkunde Wunden+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+2, SF Tierkrieger-Rituale, Zweihänder, 3 Zauber

Beschreibung:

Durro-Dûn - Wolf:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 12, KO 11

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Neugier, Prinzipientreue I, Speisegebote (nur tierische Nahrung)

Talente: Fährtensuchen+2, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Tierkrieger-Rituale, Zweihänder, 3 Zauber

Beschreibung:

Edelsteinschleiferin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Das Schleifen von wertvollen Edelsteinen ist ein hochangesehener Beruf, der vor allem in Städten ausgeübt wird. Die Edelschleifer sind spezialisierte Handwerker, die zum Beispiel für die Schmuckhersteller arbeiten. Ein hohes Maß an Fingerfertigkeit und Präzisionsarbeit ist wichtig, da kleine Fehler einen wertvollen Stein ruinieren können.

Einbrecher:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Schlösser knacken+2, Taschendiebstahl

Beschreibung: Zu dieser Profession gibt es nicht viel zu sagen. Die Schätze Aventuriens sind ungleich verteilt und warten auf den, der es wagt, sich seinen Anteil zu nehmen. Und wer ist der „Meisterhandwerker“ unter den „Einkommensumverteilern“? Viele Einbrecher lieben es auch, wenn noch lange nach ihrer Tat über die Identität des Diebes gerätselt wird und je nach Ego, lassen einige sogar es nach einem bestimmten Schema aussehen. Man will sich ja abheben von der Masse. Es liegt in der Natur der Profession, dass man sie längerfristig nur in großen Städten ausüben kann.

Elfenmagier:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Aufhebung von Elfischer Weltsicht, Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Schriftsprachen Kennen+1, 5 Zauber

Beschreibung: Magier gibt es so viele unterschiedliche wie Fische im Meer. Elfen, die sich zu Magiern ausbilden lassen sind aber sehr selten. Sie verlieren dabei fast völlig den Bezug zu Ihrer ursprünglichen Kultur, da die Art des Gildenzauberns und des Herangehens an Probleme eine völlig andere ist. Gemein ist ihnen mit allen anderen Magiern aber: Eine theoretisch-praktische Ausbildung an einer Akademie (oder sehr selten bei einem einzelnen Lehrmeister) und fast immer ein Gildensiegel und eine eher "handwerkliche" Art, an die Zauberei heranzugehen. Ansonsten sei an dieser Stelle auf die einschlägige Literatur (*Aventurische Zauberer*, S.76 ff. aus der Box *Zauberei & Hexenwerk*) hingewiesen, da es so viele Magierakademien mit so vielen Ausrichtungen (z.B. Antimagic, Herrschaft, Heilung, Verständigung) gibt, dass eine Auflistung den Rahmen hier sprengen würde.

Entdecker:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Mechanik+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Ein Entdecker ist ein Abenteurer, der in die Welt hinaus zieht, um neue Länder, Kulturen, Schätze oder was auch immer er sucht zu entdecken. Es kann sich dabei um einen abenteuerlustigen Kapitän, einen neugierigen Handelsschiffer oder aber einen gelehrten Studiosus handeln... sobald sie die gewohnte Heimat hinter sich lassen, um neues zu suchen, werden sie zum Entdecker.

Fähnrich – Stabs- aus Wehrheim:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Selbstbeherrschung+2, Rechtskunde+1, SF Heraldik, Zweihänder

Beschreibung:

Fähnrich – zur See:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 12, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik, Wuchtschlag

Beschreibung:

Fähnrich – Kavallerie:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 12, FF 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Selbstbeherrschung+1, Rechtskunde+1, SF Heraldik

Beschreibung:

Fähnrich – Infanterie:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Selbstbeherrschung+2, Rechtskunde+1, SF Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Fähnrich – Geschütz aus Albenhus:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Holzbearbeitung+1, Mechanik+1, Selbstbeherrschung+2, Rechtskunde+1, SF Heraldik

Beschreibung:

Fähnrich – Stabs- aus Vinsalt:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Talente: Selbstbeherrschung+2, Rechtskunde+1, SF Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Färberin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: IN 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Fahrende Händlerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Falknerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 13, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtsensuchen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Fallenstellerin:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: IN 11, GE 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtsensuchen+2, Fallen finden/entschärfen+2, Heilkunde Gift+1

Beschreibung: Es gibt auch Jäger, die mit der Jagd ihr Geld verdienen: Gerade in den Wäldern des hohen Nordens kann sich ein Fallensteller vom Pelzhandel ein Einkommen erhoffen.

Feldscherin:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Wunden+2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Ein Feldscher ist ein Arzt, der sich mit einer Armee bewegt. Er ist vor allem im Versorgen von Wunden und Krankheiten geschult, die im Zuge von Feldzügen auftreten. Manche Feldschere sind in die Armee integriert, andere arbeiten dort praktisch als „Angestellte“. Die meisten Feldschere haben nicht gerade einen guten Ruf, sagt man ihnen doch nach, dass sie schnell zur Knochensäge greifen.

Feldsklavin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: KK 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Holzbearbeitung+1

Beschreibung: In manchen Kulturen ist die Sklaverei legal und hier finden sich dann auch die großen Plantagen, auf denen die Sklaven ihre Arbeit verrichten. Sklaven sind Unfreie und dem Willen ihres Herren unterworfen. Sie werden zu Abenteurern, wenn sie fliehen oder aus den Diensten entlassen werden und keinen Platz in der Gesellschaft finden.

Ferkina-Besessener:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: MU 12, KO 12

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: Speisegebote (Vegetarismus), Walwut

Talente: Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Blutmagie, Verbotene Pforten

Beschreibung:

Fernhändler, Neugier:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen Kennen+2

Beschreibung: Immer wieder kommt es vor, dass mutige Naturen, in der Hoffnung auf ein einträgliches Geschäft den Fernhandel wagen. Sie reisen in die entlegenen Winkel des Kontinents, kaufen oder tauschen unter Aufbietung der letzten finanziellen Reserven edle Güter ein, um sich letztendlich damit abfinden zu müssen, dass nur ein kleiner Teil davon den Marktort erreicht. Meist handelt es sich bei den reiselustigen Händlern um Nachfahren oder Erben eines kleinen Handelshauses. Neben ihnen gibt es jedoch noch die Agenten, die im Auftrag eines Händlers nach kürzeren Handelsrouten, neuen Geschäftspartnern oder profitabler Handelsware suchen.

Fernhändler, Goldgier:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen Kennen+2

Beschreibung: Immer wieder kommt es vor, dass mutige Naturen, in der Hoffnung auf ein einträgliches Geschäft den Fernhandel wagen. Sie reisen in die entlegenen Winkel des Kontinents, kaufen oder tauschen unter Aufbietung der letzten finanziellen Reserven edle Güter ein, um sich letztendlich damit abfinden zu müssen, dass nur ein kleiner Teil davon den Marktort erreicht. Meist handelt es sich bei den reiselustigen Händlern um Nachfahren oder Erben eines kleinen Handelshauses. Neben ihnen gibt es jedoch noch die Agenten, die im Auftrag eines Händlers nach kürzeren Handelsrouten, neuen Geschäftspartnern oder profitabler Handelsware suchen.

Fischer:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: GE 12, KO 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+2

Beschreibung: Immer wieder bietet er den Elementen die Stirn, wagt sich aufs Meer hinaus, um den oftmals kargen Verdienst in den heimischen Hafen zu bringen. Romantisch sind an seinem Leben nur die Geschichten, die er von der See mitbringt – über Meerjungfrauen und Seeschlangen - ebenso Produkte der Entbehrungen, des täglichen Kampfs mit See und Wind und der Einsamkeit auf den Wellen, wie die sprichwörtliche Wortkargheit, die viele Fischer auszeichnet. Doch gerade weil er oft auf sich allein gestellt ist, ist er nicht nur ein Seefahrer sondern auch in der Lage, Reparaturen an seinem Boot und seinem Handwerkszeug durchzuführen.

Fleischerin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Formerin:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: KL 10, IN 12, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2

Beschreibung:

Fuhrfrau:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Fuhrmänner und -frauen steuern Wagen aller Art. Ob es nun die Droschke ist, die Nachrichten übermittelt, die Postkutsche oder aber ein schwerer Störrebrandter Wagen... alle werden sie von Tieren gezogen, die wiederum von einem Kutschenführer gelenkt werden.

Gänserritter:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Moralkodex Travia

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Gardist – Stadt-:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Rechtskunde+1, Heraldik

Beschreibung: Um Diebe, Raufhähne, Betrüger und andere Verbrecher im Zaum zu halten, gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr diese Verbrecher dingfest machen und darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden. Gardist kann fast jeder werden, der sich dazu berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist

Gardist – Dorfbüttel:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, CH 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Rechtskunde+1

Beschreibung: Um Diebe, Raufhähne, Betrüger und andere Verbrecher im Zaum zu halten, gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr diese Verbrecher dingfest machen und darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden. Gardist kann fast jeder werden, der sich dazu berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist

Gardist – Straßenwächter

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Rechtskunde+1, Heraldik

Beschreibung: Um Diebe, Raufhähne, Betrüger und andere Verbrecher im Zaum zu halten, gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr diese Verbrecher dingfest machen und darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden. Der *Straßenwächter* hat ein Auge auf einen bestimmten Straßenabschnitt, eine Brücke oder einen Grenzabschnitt. Gardist kann fast jeder werden, der sich dazu berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist

Gardist – Schließer:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: KO 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+2

Beschreibung: Um Diebe, Raufhähne, Betrüger und andere Verbrecher im Zaum zu halten, gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr diese Verbrecher dingfest machen und darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden. Der *Schließer* verwahrt dingfest gemachte Gauner in der Kerkerzelle oder im Schulturm. Gardist kann fast jeder werden, der sich dazu berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist

Gardist – Akademiegardist:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue I

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Rechtskunde+1, Heraldik

Beschreibung: Um Diebe, Raufhähne, Betrüger und andere Verbrecher im Zaum zu halten, gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr oder eine Tempel- oder Akademievorstandes diese Verbrecher dingfest machen und darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden. Diese „Elite-„Gardisten werden von ihren Kollegen oft wegen ihres erhöhten Einkommens beneidet und benehmen sich manches Mal auch etwas überheblich. Zumindest gelten sie als aufmerksamer und zuverlässiger. Gardist kann fast jeder werden, der sich dazu berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist

Gaukler:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: MU 11, CH 12, FF 11, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Akrobaten, Tänzer, Musikanten, Possenreißer, Schauspieler und Dompteure – sie alle zählen zum fahrenden Volk, um dessen Leben sich manch romantische Legende rankt. In Wirklichkeit ist ihr Leben geprägt von den Entbehrungen der staubigen Landstraße und missgünstigen Gardisten. Doch wenn die Zuschauer sich mit offenen Mündern um die Gaukler scharen, dann leben sie nur noch für die Hochrufe und die Begeisterung des Publikums. Gauklern sagt man Heiterkeit und Zuversichtlichkeit, aber auch Aberglauben, Unzuverlässigkeit und eine diebische Gesinnung nach. Zu ihnen zählen auch eine Schwesternschaft der Hexen, die *Fahrende Gemeinschaft*, sowie die *Vaganten*, umherziehende Studenten oder kirchliche Novizen, die in ihren Dichtungen die Lebens- und Liebeskunst preisen.

Geheimagent:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue I (nie gegen Interessen des eigenen Landes handeln)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik, Taschendiebstahl

Beschreibung: Einige Leute haben sich zum Beruf gemacht, die Geheimnisse anderer Aventurier auszukundschaften und zu klingender Münze zu machen. Dazu brauchen sie vor allem geschickte Finger, ein erhebliches Maß an Skrupellosigkeit und die Gabe, sich in das Vertrauen ihrer Gewährleute einzuschleichen. Einige von ihnen stehen bei einem Königreich Aventuriens in Lohn und Brot, damit dieses ein wachsames Auge auf die Nachbarstaaten und möglichen Gegner haben kann.

Geldwechslerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Gelehrter:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Ein Mann, der mit den Wissenschaften seinen Unterhalt bestreitet, hat oft einen Broterwerb in staubiger Stubenluft, denn das Studium von Bibliotheken gehört ebenso zum Alltag wie das Brüten über hochgeistigen Theorien. Das Vorurteil der Entrücktheit trifft jedoch nur auf die wenigsten unter ihnen zu. Meist handelt es sich dabei nur um einen Vorwand, um den Mäzen bei Laune zu halten. So kann man höchstens von einigen *Historikern* behaupten, dass sie die Welt nur aus Folianten kenne. Schon die *Anatomen* oder *Medicae*, die den menschlichen Leib studieren, kennen sich auf der Straße aus. *Sternkundige* verbringen viel Zeit damit, den Weg der Gestirne zu beobachten und *Sagenkundler* bereisen oft die ganze Welt.

Geode – Diener Sumus:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 11

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Aufhebung von Goldgier, Weltfremd

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, 5 Zauber

Beschreibung: Nach der Versklavung der Elementargeister durch den Gottdrachen Pyrdacor empfangen mehrere tausend Zwerge einen Traum, der sie dazu aufrief, ihre Waffen, Rüstungen und Bergfestungen zurück zu lassen und unter freiem Himmel die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, um selbst die Macht der Elemente zu nutzen und sie gegen den Erzfeind zu kehren. Aus Angst vor einer weiteren List der Drachenschergen folgte jedoch nur eine Handvoll Zwerge unter der Führung Branans der Verheißung und bildeten somit die Keimzelle der späteren Geoden, was im Angram der Zwerge für „*Kundige der Erde*“ steht.

Traditionsgemäß nehmen sich Geoden junge Zwerge als Schüler, die vor der Feuertaufe ihren Zwillingbruder verloren. Als *Seelenhirten* der Zwerge verstehen die Geoden am besten, wie sie den Trennungsschmerz über den Verlust der Zwillingseele bewältigen können. Da Angroschna stets als Einzelkind zur Welt kommen, ist dies auch der Grund, warum es nur männliche Geoden gibt.

Geode – Herr der Erde:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 12

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Aufhebung von Goldgier

Talente:, Heilkunde Seele+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, 5 Zauber

Gerberin/Kürschnerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: FF 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Gift

Talente: Lederarbeiten+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Geweihter, Praios:

Kosten: 26 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 13, KL 11

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Moralkodex Praios

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, 12

Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Praios-Geweihte steht über den Dingen und Menschen und legt somit ein hochgemutes Auftreten an den Tag. Er besteht auf Respekt und Gehorsam und folgt in weltlichen Belangen selbstverständlich den Anweisungen von Adligen. Er achtet die weltlichen und kirchlichen Gesetze, ist zur Wahrheit verpflichtet und erwartet dies auch von seinen Mitmenschen. Zauberern gegenüber verhält er sich abweisend bis feindselig und verfolgt und ahndet den Missbrauch von Magie, schwarzmagische Umtriebe und andere Ketzereien.

Gebote und Verbote:

Wahrheit: Der Geweihte darf nicht lügen und seinen Vorgesetzten nichts verheimlichen.

Gehorsam und Unbeugsamkeit: Er ist zum Gehorsam gegenüber den Göttern, den Vorgesetzten und (in weltlichen Belangen) dem Adel verpflichtet und beugt sich in geistlichen Belangen keinen Befehlen außer den göttlichen oder kirchlichen.

Offensichtlichkeit: Er darf sich und seinen Glauben nicht verkleiden oder verbergen.

Schutz von Gesetz und Staat: Er achtet auf die Einhaltung der Gesetze und überantwortet Schuldige dem zuständigen Gericht.

Magiebann: Magieanwendung heißt er nicht gut, frevelhafte bekämpft er. Jedoch hat er das Gildenrecht zu achten.

Mission: Er verbreitet den Glauben und die Grundsätze des Herrn.

Geweihter, Rondra:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, GE 11, KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Moralkodex Rondra

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie, Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Der Kampf ist für den Rondrageweihten ein heiliger Akt, und seine stärkste Waffe ist nicht das Schwert, sondern der Glaube. Vielen Provokationen begegnet er eher mit seinem Auftreten und seiner Persönlichkeit als mit der Waffe. So kreuzt er oft nur mit einem überlegenen oder zumindest ebenbürtigen Gegner die Klinge.

An Adelshöfen sind Rondrageweihte wegen Ihres Verantwortungsbewusstseins, ihrer Disziplin und ihre Kampfkraft gern gesehen und haben daher nicht selten das Amt eines Hofgeweihten oder Waffenmeisters inne. Ihre Gefährten werden wohl kaum einen treueren Begleiter finden, denn wohl niemand sonst eilt ihnen in einem noch so aussichtslosen Kampf derart selbstlos zur Hilfe.

Gebote und Verbote:

Schutz der Gläubigen: Der Geweihte steht jenen bei, die nicht im Kampf geschult sind und die von Ungläubigen und finsternen Mächten bedroht werden.

Verteidigung des Glaubens: Er rächt jede Schmähung seiner Göttin oder der Zwölfgötter verteidigt Gläubige gegen Ungläubige.

Wahrung der Ehre: Er begegnet jeder Herausforderung oder Beleidigung in angemessener Weise.

Ritterlichkeit: Er kämpft nicht mit ehrlosen Waffen oder auf unrondrianische Weise.

Tapferkeit: Er weicht keinem Kampf aus, außer aus Gründen der Ehre oder der Gnade, oder wenn ein Auftrag der Göttin Vorrang besitzt.

Großmut: Er schont schwächere und überwundene Gegner, außer er schadet damit dem Ansehen der Göttin.

Verantwortung: Er verteidigt die Zwölfgötterkirchen und ihre Geweihten, und strebt nach ritterlicher Vollkommenheit um anderen ein Vorbild zu sein.

Säuberung von Übel: Er verteidigt die Welt und die Menschheit gegen dämonische Mächte.

Zweikampf: Das Duell ist der Inbegriff des Weltenlaufs (Los und Sumu), Schlachten und Kriegskunst sind notwendige Übel.

Schwertmeisterschaft: Er strebt danach, einen ungeweihten Kämpfer jederzeit mit dem Schwert oder Zweihänder bezwingen zu können.

Geweihter, Efferd:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Efferd, Speisegebote (nichts gekochtes oder gebratenes)

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Einen Geweihten des launischen Herrn trifft man überall dort, wo es Wasser gibt, denn es ist Efferds Element, und das gilt es zu schützen oder wo nötig zu segnen. Auch auf Reisen im Binnenland ist der Geweihte auf der Suche nach Wasseradern zur Trinkwassergewinnung oder er segnet Brunnen oder Quellen.

Ebenso wie das Meer, so neigt auch der Efferd-Geweihte zu plötzlichen Stimmungsschwankungen. So kann dem eben noch friedlichen und freundlichen Geweihten plötzlich ein für den Beobachter oft unverständlicher Zornesausbruch widerfahren.

Gebote und Verbote:

Feuerbann: Der Geweihte meidet offenes Feuer, entzündet keine Flammen und duldet besonders in den Tempeln des Herrn kein offenes Licht.

Ernährung ohne Feuer: Er verspeist nichts, was auf dem Feuer gegart, geräuchert oder gebraten wurde und nichts, was vom Delphin, vom Wal oder von der Robbe stammt. Fische und Meeresfrüchte hingegen verspeist er mit Freuden, denn sie sind Geschenke Efferds.

Ausleben der Emotionen: Der Geweihte unterdrückt nicht seine Gefühle und lässt Zorn, Schmerz, Trauer und Freude stets freien Lauf.

Schicksalsergebenheit: Er akzeptiert Befehle eines Vorgesetzten wie die Launen des Herrn.

Geweihter, Travia:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: CH 13, KL 12, FF 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Travia

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12

Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Geweihte der Travia verlassen ihren Tempel nur wenn es nötig ist. Sie kümmern sich um Arme und Heimatlose, Waisenkinder und Flüchtlinge. Für ihre Schützlinge betteln sie sogar um Geld, Arbeit und Land. Sie besuchen Dörfer um Hochzeiten abzusegnen und betreuen Schreine an den Reisewegen. Der Geweihte ist stets warmherzig und fürsorglich und was er besitzt, teilt er freigiebig mit jedem Bedürftigen. Er wahrt und verteidigt die Gesetze der Gastfreundschaft und die Gebote von Sitte und Anstand.

Gebote und Verbote:

Gesetze der Gastfreundschaft: Niemand darf einem anderen grundlos Aufnahme und Bewirtung verwehren. Gast und Gastgeber müssen sich gegenseitig achten, schützen und nach Kräften unterstützen und dürfen einander keinen Schaden zufügen.

Herdfrieden: Im Umkreis von 12 Schritt um einen häuslichen Herd oder ein Lagerfeuer dürfen keine Kampfhandlungen stattfinden.

Wahrung von Sitte und Anstand: Treue- und Vertrauensbruch, Unzuverlässigkeit und Unehrlichkeit, sowie Ehebruch handeln den Gesetzen Travias zuwider und der Geweihte geht vehement dagegen vor.

Geweihter, Boron (Puniner Ritus):

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, KL 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+2, 12

Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Geweihte übt sich in Zurückhaltung und strebt nach Beherrschung der eigenen Gefühle.

Er spricht nur, wenn es unbedingt nötig ist und sucht die Nähe seines Gottes in der Stille. Manche Geweihten legen hierfür sogar ein Schweigegeübde ab. Sie kümmern sich nicht nur um Verstorbene, sondern helfen auch um den Hinterbliebenen in Trauer und Schmerz und sorgen sich um geistig verwirrte.

Die Diener Golgaris pflegen Boronanger und reisen oft umher, um den Segen über den Angern zu erneuern.

Die Diener Bishdariels streben durch Meditation nach Traumgesichten und Visionen ihres Herrn und besuchen oft andere Tempel um mit dortigen Geweihten Erfahrungen und Erkenntnisse auszutauschen.

Gebote und Verbote:

Bestattung: Kein Leichnam oder Gebeinfind, aber auch kein Toter ohne auffindbaren Leib darf unbestattet und ohne Borons Segen bleiben.

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Der Geweihte spricht nur das Allernotwendigste.

Menschenkenntnis: Er folgt dem Vorbild der Seelenwaage Rethon und strebt danach, das Wesen der sterblichen zu ergründen um sie hilfreich auf dem Weg zu Boron vorzubereiten.

Traum: Der Geweihte sucht die Nähe des Herrn durch Meditation und Traumkräuter und versucht, die von Bishdaniel gesandten Visionen zu deuten.

Geweihter, Boron (Al'Anfaner Ritus):

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, KL 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+2, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Neben den boronheiligen Ritualen zelebrieren die Geweihten auch andere Segnungen, wie z.B. Geburten oder Hochzeiten. Viele Geweihte haben Posten in Regierung, Verwaltung, Geheimdienst und Diplomatie inne und streben nach Macht und Einfluss. Zu Bescheidenheit und Schlichtheit sind sie nicht verpflichtet.

Die Kirche besitzt Ländereien zum Anbau von Rauschkräutern und unterhält alchimistische Werkstätten zu deren Verarbeitung. Traumdeutung beschränkt sich nicht nur auf die Geweihtenschaft, auch anderen Gläubigen wird durch Verabreichung von Rauschmitteln die Nähe zu Boron vermittelt, und die Geweihten bemühen sich um Deutung der erfahrenen Visionen, sowie um Kontrolle über den Drogenkonsum der Gläubigen.

Gebote und Verbote:

Bestattung: Kein Leichnam oder Gebeinfund, aber auch kein Toter ohne auffindbaren Leib darf unbestattet und ohne Borons Segen bleiben.

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Der Geweihte spricht nur das Allernotwendigste.

Menschenkenntnis: Er folgt dem Vorbild der Seelenwaage Rethon und strebt danach, das Wesen der sterblichen zu ergründen um sie hilfreich auf dem Weg zu Boron vorzubereiten.

Traum: Der Geweihte sucht die Nähe des Herrn durch Meditation und Traumkräuter und versucht, die von Bishdaniel gesandten Visionen zu deuten

Geweihter, Hesinde:

Kosten: 27 GP

Voraussetzungen: CH 12, KL 13, IN 12

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Hesinde, Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Hesindegeweihte ist stets bestrebt sein Wissen und das der Menschen zu mehren und alles Erfahrene für die Kirche in ihrem „Buch der Schlange“ festzuhalten, welches er bei seiner Weihe empfangen hat. Durch seine Ausbildung besitzt er fundiertes theoretisches Wissen und ein feines Gespür für Weltanschauungen und das Schöne. Durch seine Weltoffenheit stößt er in vielen Situationen auf Unverständnis und Unwissenheit, denen er mit flammendem Eifer und der Weisheit der Göttin entgegentritt. Der Geweihte sammelt magische und/oder kunstvolle Artefakte für seinen Tempel und bekämpft mit ungewohnter Härte den Missbrauch von Magie gegen den Willen Hesindes und Frevel und Lästerungen an der Göttin oder Ihren Gesetzen.

Die meisten Geweihten hegen ein spezielles Interessengebiet, dem sie neben Ihren Pflichten große Aufmerksamkeit widmen.

Gebote und Verbote:

Sammeln von Wissen: Der Geweihte führt sein „Buch der Schlange“ gewissenhaft.

Sammeln von Artefakten: Magische oder kunstvolle Artefakte, die sich in niemandes Besitz befinden oder die nicht im Sinne Hesindes verwendet werden, spürt er auf und bringt sie in die Obhut des Tempels.

Ewige Suche: Der Geweihter widersteht keiner Herausforderung, sein Wissen und das der Menschheit zu mehren, seinen Geist zu erweitern und seine Kunstfertigkeiten zu verbessern.

Ewige Lehre: Unwissenheit und Unbildung müssen bekämpft werden; dies geschieht natürlich nicht mit der Waffe, sondern nur mit Wissen und Weisheit. Jeder noch so kurze Moment kann genutzt werden, um ein denkendes Wesen weiterzubilden.

Ästhetik: Der Geweihte liebt das Schöne um der Schönheit Willen und schult die Sinne in der Wahrnehmung und Beurteilung.

Geweihter, Firun - Waldläufer:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Firun, Weltfremd

Talente: Fährtensuchen+2, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+2, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Firungeweihte ist unbeugsam und hart, ernst und verschlossen. Die Jagd ist ihm Lebensinhalt und Orakel, denn im Verhalten der Tiere vermag er Willen und Weisungen seines Gottes zu erkennen. Jagdwild betrachtet er nicht als Beute, sondern als gleichrangige Gegner. Charakterschwächen sind ihm fremd und er bekämpft sie mit aller Härte.

Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier und ähnliche Züge kann er nicht tolerieren und jede Art des Jagdfrevels empfindet er als Lästerung seines Gottes.

Gebote und Verbote:

Ernsthaftigkeit: Alles Spielerische ist dem Geweihten fremd.

Achtung aller Lebewesen: Er ist stets bestrebt, allen Kreaturen der Schöpfung Gerechtigkeit und Achtung zu gewähren.

Askese: Er ist bemüht, mit so wenig wie möglich auszukommen.

Belastbarkeit: Er stellt sich jeder Herausforderung an seine körperliche Leistungsfähigkeit und lotet seine Grenzen bis zum Äußersten aus.

Geweihter, Firun – Hüter der Jagd:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Firun

Talente: Fährtensuchen+2, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+2, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Firungeweihte ist unbeugsam und hart, ernst und verschlossen. Die Jagd ist ihm Lebensinhalt und Orakel, denn im Verhalten der Tiere vermag er Willen und Weisungen seines Gottes zu erkennen. Jagdwild betrachtet er nicht als Beute, sondern als gleichrangige Gegner. Charakterschwächen sind ihm fremd und er bekämpft sie mit aller Härte. Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier und ähnliche Züge kann er nicht tolerieren und jede Art des Jagdfrevels empfindet er als Lästerung seines Gottes.

Gebote und Verbote:

Ernsthaftigkeit: Alles Spielerische ist dem Geweihten fremd.

Achtung aller Lebewesen: Er ist stets bestrebt, allen Kreaturen der Schöpfung Gerechtigkeit und Achtung zu gewähren.

Askese: Er ist bemüht, mit so wenig wie möglich auszukommen.

Belastbarkeit: Er stellt sich jeder Herausforderung an seine körperliche Leistungsfähigkeit und lotet seine Grenzen bis zum Äußersten aus.

Geweihter, Tsa:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: CH 13, IN 12, FF 11, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Tsa, Neugier

Talente: Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden+2, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Tsa-Geweihte begibt sich gern auf Reisen, denn dies ist der Inbegriff des steten Wandels.

Beim Volk ist er ob seiner Herzlichkeit und Hilfsbereitschaft sehr beliebt und er ist oft als Geburtshelfer, Heiler oder Berater zur Stelle. Mancher Adliger sieht in ihm jedoch eine Gefahr für die Ordnung und fürchtet das „freigeistige Gedankengut“ mit dem er das einfache Volk verdirbt.

Tsa-Geweihte legen einen unerschütterlichen Optimismus und übersprühende Energie und Tatendrang an den Tag, und selbst in der dunkelsten Stunde baut er auf eine unerwartete Wendung oder führt sie durch seinen Einfallsreichtum selbst herbei. Der Geweihte hat viele Interessengebiete und stets wechseln neue die alten ab.

Gebote und Verbote:

Lebenserhaltung: Der Geweihte achtet die Schöpfung und das Leben in all seinen Formen.

Waffenbann: Dies verbietet ihm, eine Waffe zum Kampf zu erheben. Seine Waffe ist der Glaube.

Erneuerung: Der Geweihte ist jederzeit offen für Neuerungen und Veränderungen. Routine und Wiederholung lehnt er ab; Stillstand ist von übel. Im Sinne der Göttin sucht er nach neuen Wegen und Zielen, um seinem und dem Leben anderer stets neue Wendungen zu geben.

Geweihter, Phex:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Phex

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Geweihte ist stets darauf bedacht, seine wahre Identität zu verbergen. Er begibt sich oft aus Reisen, um einen Auftrag für seinen Tempel auszuführen oder einen besonderen Gegenstand zu beschaffen. Hierfür nimmt er allerlei Tarnidentitäten an und begibt sich gern in Gesellschaft, denn Gefährten können ihm bei seinem Vorhaben sehr nützlich sein, und er wird stets versuchen, sie so unauffällig wie möglich für seine Belange einzuspannen.

Der Geweihte ist ein Meister des Verhandeln und ein geschlossener Handel wird stets wortgetreu befolgt. Und ist ein Gegenstand einmal nicht zu einem vernünftigen Preis zu erwerben, dann wird er eben unentgeltlich „erworben“, und hier ist keine Herausforderung zu schwierig, um den Gott des Handels wohlgefällig zu sein.

Gebote und Verbote:

Gegenleistung: Der Geweihte erbringt niemals eine Leistung, ohne dafür eine mindestens ebenbürtige zu erhalten.

Heimlichkeit: Er hält seine Pläne und seine Identität stets geheim, um andere nicht der lehrreichen Enträtselung des

Geheimnisses zu berauben.

Herausforderung: Der Geweihte lässt sich keine herausfordernde Gelegenheit entgehen, Gewinn oder Beute zu machen, sofern er sich dadurch nicht eine noch bessere Herausforderung verdirbt. Eine zu leichte Beute ist keine Phex gefällige Herausforderung, sondern eines Geweihten unwürdig.

Geweihter, Phex, Beutelschneider:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 12, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Phex

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Taschendiebstahl, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Phex, Fassadenkletterer:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 12, FF 11, GE 14

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Phex

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Phex, Betrüger:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Phex

Talente: Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Phex; Händler:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Phex

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schlösser Knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Peraine, städtisch:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Peraine

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Die Geweihten der Peraine sind Menschen der Tat. Sie arbeiten auf den Feldern mit, legen Gärten an und kümmern sich um Kranke und Verletzte. Unerschrocken nehmen sie ungeachtet der Ansteckungsgefahr den Kampf gegen schwere Krankheiten auf und verfügen über ein fundiertes Wissen über Heil- und Giftkräuter.

In größeren Städten unterhält die Kirche oft Spitäler, in denen sich die Geweihten auch und besonders um die Pflegebedürftigen kümmern, denen das Geld für einen Medicus fehlt. Auf dem Land steht im Leben des Geweihten der Erntedienst im Vordergrund, wobei er nach getaner Arbeit auch einer ausgelassenen Feier durchaus nicht abgeneigt ist; und eine gute Ernte ist hierfür immer ein besonderer Anlass.

Gebote und Verbote:

Hilfe: Der Geweihte leistet jeder Kreatur Hilfe, wenn sie diese benötigt.

Aufopferung: Er arbeitet am Tage und meidet den Müßiggang.

Bescheidenheit: Er geht nicht verschwenderisch mit den ihm anvertrauten Gaben und Ressourcen um.

Heilkunst: Er bildet sich umfassend in der Heilkunst und hat nach Möglichkeit stets heilsam Kräuter griffbereit.

Geweihter, Peraine, ländlich:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 11, FF 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Peraine

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+2, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Ingerimm, traditioneller Kult:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, FF 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Ingerimm

Talente: Grobschmied+2, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Ingerimm-Geweihte widmet sich von Anfang an einem speziellen Handwerk und nach seiner Weihe begibt er sich erst einmal auf Wanderschaft, um seine Handwerkskunst zu verbessern und neue Techniken zu erlernen. In einer Reisegruppe ist er ein verlässlicher Gefährte, gibt sich meist ernst und ruhig, doch dann wieder hitzköpfig und aufbrausend. Versetzt man ihn in Rage, so bricht der sprichwörtlich lodernde Zorn aus ihm heraus, und er vertritt mit flammendem Eifer seine Ansichten.

Gebote und Verbote:

Wahrung des Feuers: Der Geweihte lässt niemals zu, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände dürfen allerdings eingedämmt werden. (Viele Geweihte haben sich auch der Wahrung des Handwerks und/oder des Erzes verschrieben)

Opfer: Er opfert besonders schöne Artefakte und Kostbarkeiten seinem Gott und erschafft selbst solche Meisterwerke der Handwerkskunst.

Demut und Geduld: Er ist bemüht, sich stets aufs neuer vor seinem Gott zu bewähren. Stolz und Prahlerei stehen ihm nicht zu Gesicht, er übt sich hingegen in Ruhe und Geduld.

Fleiß und Geschick: Er strebt mit unerschütterlichem Eifer nach der Vollendung seiner Handwerkskunst.

Zorn und Kraft: Wann immer es nötig ist, lässt er seinem Grimm freien Lauf, um dem rauen Wesen Ingerimms nachzueifern.

Geweihter, Ingerimm, Ingra-Kult des Nordens:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, FF 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Ingerimm

Talente: Alchemie+1, Grobschmied+2, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Rahja:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 13, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Rahja

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Geweihte der Rahja sind ausnahmslos von besonderer Attraktivität und Lieblichkeit, denn in ihnen spiegelt sich die Schönheit der Göttin wieder. Sie legen ein beherrschtes und allzeit freundliches Wesen an den Tag. Ernsthaftigkeit und Bewusstheit in ihren Taten führt zu einem intensiveren Empfinden der heiligen Ekstase.

Wenngleich von manchen Teilen der Bevölkerung und auch einigen anderen Kirchen als leichtlebig und flatterhaft verschrien, beweisen sie doch durch ihr freundliches und offenes Auftreten und vor allem ihre innige Gläubigkeit das genaue Gegenteil. In der Reisegruppe wird der Geweihte stets bemüht sein, die Harmonie zu wahren und Streitigkeiten zu schlichten, und auch Kampfsituationen tritt er mit seinem Glauben anstatt mit der Waffe entgegen.

Gebote und Verbote:

Freude: Der Geweihte erfreut sich an den Gaben der Göttin und ihrer Geschwister und vermittelt die Freude am Leben auch den Gläubigen.

Gleichmut: Auf wenn er nicht stets Freude empfinden kann, so kann doch sein Tun Freude bringen; denn kein derisches Leid währt ewig.

Ekstase: Er strebt danach, den Rausch und die Lust nicht nur für sich selbst zu empfinden. Die Ekstase ist immer auch der Weg zu Göttlichkeit, auf den er andere führen kann und soll.

Harmonie: Er strebt danach, selbst in Harmonie zu leben und sie anderen zu vermitteln.

Leidenschaft: Er tut nur, was ihm und anderen Freude bringt und was die Göttin von ihm verlangt – aber das aus vollem Herzen.

Geweihter, Angrosch – Hüter der Esse:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: Zwergenkultur, MU 11, KL 11, CH 11, FF 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Angrosch, Vorurteil gegen (Geschuppte)

Talente: Grobschmied+2, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Mechanik+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 9 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Der Angrosch-Geweihte, der seine heimatlichen Hallen verlässt, zieht in die Welt hinaus, um Angroschs Lehre auch in der Fremde umzusetzen, um gegen Habgier und Raffsucht zu kämpfen und um den Zusammenhalt des Volkes der Angroschim zu stärken. Auch er strebt nach Vervollkommnung seines Handwerks, nimmt aber auch jederzeit den Kampf gegen das „Erbe des Drachen“ auf, sei es Echsengezücht oder finstere Magie.

Gebote und Verbote:

Wahrung des Zusammenhalts: Die Kraft der Zwerge ist ihr Zusammenhalt. Der Geweihte achtet daher darauf, dass kein Angroschim übervorteilt, verletzt oder gar getötet wird, außer er selbst hat sich gegen die Gemeinschaft der Zwerge gewendet.

Wahrung der Wacht: Dere vor dem Drachen und seinen Dienern zu schützen ist die Aufgabe, die Angrosch den Zwergen zugehört hatte.

Wahrung des Feuers: Der Geweihte lässt niemals zu, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände dürfen allerdings eingedämmt werden. (Viele Geweihte haben sich auch der Wahrung des Handwerks und/oder des Erzes verschrieben)

Opfer: Er opfert besonders schöne Artefakte und Kostbarkeiten seinem Gott und erschafft selbst solche Meisterwerke der Handwerkskunst.

Fleiß und Geschick: Er strebt mit unerschütterlichem Eifer nach der Vollendung seiner Handwerkskunst.

Zorn und Kraft: Wann immer es nötig ist, lässt er seinem Grimm freien Lauf, um dem rauen Wesen Angroschs nachzueifern.

Geweihter, Angrosch – Hüter der Tradition:

Kosten: 18 GP

Voraussetzungen: Zwergenkultur außer Hügelzwerge, MU 11, KL 11, CH 11, FF 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Angrosch, Vorurteil gegen (Geschuppte)

Talente: Grobschmied+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Mechanik+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, 9 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Angrosch – Hüter der Wacht:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: Zwergenkultur, MU 11, KL 11, CH 11, FF 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Angrosch, Vorurteil gegen (Geschuppte)

Talente: Grobschmied+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Mechanik+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, 9 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Aves:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, KO 11

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Moralkodex Aves, Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Schriftsprachen kennen+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Aves-Geweihte vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie jedoch vorrangig selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (hier in erster Linie List und Scharlatanerie). Ihre Hauptziele sind das Reisen, das Erkunden ferner Länder und das Abenteuer. Das Große Fernziel der Aves-Geweihtenschaft ist es jedoch, das Nest des Aves zu finden, welches sich der Sage nach an dem Punkt Deres befindet, der zuletzt entdeckt werden wird.

Geographie, Kartographie, Völker- und Tierkunde gehören zu den Hauptinteressen des Geweihten, die er im Laufe seiner immerwährenden Reise ebenso vertieft wie seine Sprachkenntnisse oder das Wissen, das er zum Überleben in der Wildnis benötigt.

Gebote und Verbote:

Überschreiten des Horizonts: Die Heimat des Geweihten ist die Straße. Er verbleibt nie länger als nötig an einem Ort, sondern wandert stets dem Fremden und Ungewissen entgegen.

Ungebundenheit: Er leistet keinen Eid, der ihn am Reisen hindert oder seinen Willen bindet, und er erkennt keinen anderen Herrn als die Götter an.

Reisegefährte: Er steht Reisegefährten in der Not stets hilfreich zur Seite.

Reiseberichte: Er hält seine Reisen in mündlichen oder schriftlichen Berichten fest – auch in Versform oder als Roman.

Bereiste Länder werden kartographiert. Alle Karten werden dem Haupttempel in Fasar zugeführt, wo man zuerst erkennen wird, wo sich Aves' Nest befindet.

Geweihter, Ifirn:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, GE 11, FF 12, KO 10

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Moralkodex Ifirn

Talente: Fährtensuchen+2, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+2, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Ifirn-Geweihte werden von dem unbändigen Drang beherrscht, Gutes zu tun und nehmen dabei wenig Rücksicht auf ihr eigenes Leben. Menschenfreundlichkeit und Hilfsbereitschaft zeichnen sie vor allem aus, aber sie legen auch eine gewisse Naivität an den Tag, die sie gegenüber manchen Abgründen der menschlichen Seele unvorbereitet lässt. Oft verbringen sie Stunden damit, den Schneefall zu beobachten, um darin den Willen ihrer Göttin zu erkennen.

Sie achten die Gesetze der Natur und leben mit ihr im Einklang. Rituale und Gebete vollziehen sie schweigend oder in Anwesenheit anderer Gläubiger zumindest leise.

Gebote und Verbote:

Hilfsbereitschaft: Der Geweihte versagt niemandem die Hilfe, die er benötigt.

Wärme: er vermittelt mit Worten und Taten Wärme bei den Gläubigen.

Körperliche Leistungsfähigkeit: Er ist jederzeit körperlich in bester Verfassung, um anderen zu helfen, wo es nötig ist.

Ewige Reise: Der Geweihte

Geweihter, Kor:

Kosten: 16 GP

Voraussetzungen: MU 14, CH 11, GE 12, KO 14, KK 12

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Moralkodex Kor

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Selbstbeherrschung+1, SF Schildspalter, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Kor-Geweihte kämpfen um des Kämpfens willen. Sie lieben es, mit einem Gegner zu spielen, ihre Kampfkunst in vollem Maße auszuschöpfen und schließlich zu triumphieren. Gnade und Barmherzigkeit haben sie für andere ebenso wenig übrig, wie für sich selbst. Oft ziehen sie durchs Land oder führen kleinere Söldnereinheiten, um sich in Aussicht auf einen „Guten Kampf“ für „Gutes Gold“ zu verdingen.

Sollte sich ein Geweihter einer Reisegruppe anschließen, so wird er diese als seinen „Söldnerhaufen“ ansehen.

Gebote und Verbote:

Guter Kampf: Der Geweihte kämpft stets mit Hingabe und zieht alle Register der Kampfkunst. Er spielt mit seinem Gegner und besiegt ihn langsam, wenn möglich mit den neun Streichen des rituellen Speers.

Gutes Gold: Jeden Kampf der keine „Guter Kampf“ ist, z.B. längere Kriegszüge, sowie alle Aufträge die er annimmt, lässt sich der Geweihte auf Heller und Kreuzer nach dem Khunchomer Kodex vergelten. Das Geld führt er dem Tempel zu.

Blutopfer: Der Geweihte opfert vor und während jedes Kampfes etwas von seinem eigenen Blut.

Selbstbeherrschung: Er jammert nicht vor Schmerz oder um die Verlängerung seines Lebens. Sollte er im Kampf unterliegen, ist es ihm ein Bedürfnis, sich dem „Unbarmherzigen“ selbst darzubringen.

Geweihter, Nandus:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Nandus

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Schriftsprachen kennen+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Die Höchste Pflicht des Nandus-Geweihten ist es, Wissen zu verbreiten, wo vordem Unwissenheit herrschte, auf das ein jeder den gleichen Zugang zu Hesindes Gaben genieße. Hiefür hält er kostenlose Seminare oder verbreitet Flugschriften.

Der Geweihte strebt danach, die Welt zu erfahren, neue Sinneseindrücke zu gewinnen und heilige Orte zu besuchen, um dort das Wesen der Göttlichkeit zu erfahren. Auch vor der Beschaffung von Wissen auf „phexgefällige“ Art und Weise schreckt er durchaus nicht zurück.

Er verdingt sich als Marktschreiber oder Volkslehrer und neuerdings auch als Rechtshelfer, der mit seinen Kenntnissen und Fähigkeiten so manchen Prozess zu wenden vermag. Da seine Ansichten sehr „modern“ sind, stößt er vielerorts auf Schwierigkeiten mit der Obrigkeit oder traditionellen Geweihten.

Gebote und Verbote:

Streben nach Weisheit: Der Geweihte lässt sich nicht vom Erlernen und Erfahren von Neuem abhalten. Er sammelt alles Wissen, auch wenn er es momentan noch nicht nutzen kann.

Erleuchtung für Andere: Er hilft den Menschen, ihre Dummheit zu überwinden und ermuntert sie, nach Weisheit und Erleuchtung zu streben.

Verantwortung: Er darf nicht alles, was er weiß, verbreiten, denn manches könnte den Verstand seiner Schüler verwirren.

Geheimwissen: Manche Erkenntnisse und Weisheiten dürfen auch anderen Geweihten nicht frei zugänglich gemacht werden, denn ein jeder Geweihter ist angehalten, aus eigenem Antrieb Erleuchtung zu erlangen.

Einfluss: Der Geweihte stärkt die Kirche durch Verbindungen und schwächt diejenigen, die Dummheit verbreiten.

Geweihter, Nandus - Marktschreiber:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, CH 11, FF 13

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Nandus

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Schriftsprachen kennen+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Nandus - Volkslehrer:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Nandus

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Schriftsprachen kennen+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Nandus - Rechtshelfer:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Moralkodex Nandus

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Geweihter, Swafnir:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 11, CH 12, GE 12, KK 12

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Moralkodex Swafnir, Vorurteil gegen (Echsenwesen)

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Lebensinhalt des Swafnir-Geweihten ist es, die Gemeinschaft der Thorwaler mit „ihrem“ Gott in Wort und Tat zu festigen. Hierfür rezensiert er alte Sagas und Gesetzeswerke, leistet Dienst an der Otta, wirkt Liturgien und leistet Beistand in schwierigen Lagen auf See oder im Kampf. Auffallend ist sein Hang zu tiefster Melancholie und Schicksalsergebenheit im Wechsel mit unerschütterlichem Mut und Ehrlichkeit, Lebensfreude und einem starken Gemeinschaftssinn. Zudem zeichnet er sich durch ein hohes Maß an Selbstbeherrschung aus.

Der Geweihte ist ein Mitglied der Gemeinschaft und würde nie aufgrund seiner Weihe irgendwelche Privilegien für sich beanspruchen.

Gebote und Verbote:

Ehrlichkeit: Der Geweihte sagt immer frei heraus, was er denkt und verhehlt keine Kritik. Allerdings spricht er auch nicht unüberlegt.

Achtung von Swafnirs kleinen Geschwistern: Wer einen Wal oder Delphin angreift, ist so zu behandeln, als habe er ein Mitglied der eigenen Otta angegriffen. Eine solche Tat muss immer mit Blut gesühnt werden.

Mut: Der Geweihte steht nicht abseits, wenn der Kampf wogt; gegen Hranngar-Diener ist er sogar verpflichtet, in der ersten Reihe zu stehen.

Gemeinschaft: Er knüpft enge Freundschaftsbande zwischen den Mitgliedern seiner Otta und sorgt für Ausgleich auch in

angespannten Situationen.

Tradition: Er wahrt die guten thorswalschen Sitten (Gastfreundschaft, Hilfe auf hoher See, Heiligkeit des Eides, Treue zu Gemeinschaft) und das überlieferte Recht und gibt es an die Otta weiter.

Geweihter, Swafnir – Hirte der Walwütigen:

Kosten: 18 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 11, CH 13, GE 11, KK 13

Bonus: -2 KE

Vor-, Nachteile: Moralkodex Swafnir, Vorurteil gegen (Echsenwesen)

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Seele+2, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, 6 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Gießerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: KL 11, FF 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Mechanik+1

Beschreibung:

Gladiatorin:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Zäher Hund

Talente: -

Beschreibung: Professionelle Kämpfer, die zur Belustigung des Publikums gegeneinander oder auch gegen wilde Tiere kämpfen. Manche wählen diesen Beruf wegen des Ruhmes oder der Herausforderung, andere landen unfreiwillig in der Arena. Was auch immer die Motivation ist, der Beruf ist knochenhart und wer es schafft zu überleben, der ist ein gefürchteter Kämpfer.

Glasbläserin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: FF 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Goldschmiedin/Graveurin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Mechanik+1

Beschreibung: Wie die Edelsteinschleifer sind auch Goldschmiede und Graveure hoch angesehene Handwerker, die oftmals in mächtigen Zünften und Gilden organisiert sind und meist in den Städten anzutreffen sind. Es benötigt großes Geschick mit den Fingern, um die filigranen Schmuckstücke aus dem edlen Metall zu formen.

Grabräuberin:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Mechanik+1, Selbstbeherrschung+1, Schlösser knacken+2, Taschendiebstahl

Beschreibung: Zu dieser Profession gibt es nicht viel zu sagen. Alte Ruinen, Gräfte und Gräber harren ihrer Bezwingen, jedoch ist darauf zu achten, dass Grabschändung in vielen Kulturen als schweres Verbrechen zählt und dass nur wenige Herrscher wegsehen, wenn die Geister ihrer Ahnen in ihren Gräbern gestört werden. Und auch Borons Zorn kann man sich leicht zuziehen!

Grobschmiedin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+2, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1

Beschreibung: Im Gegensatz zum Waffen- oder Feinschmied stellt der Grobschmied grobe Dinge wie z.B. Hufeisen, Türbeschläge und Nägel her.

Großhändlerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Rechtskunde+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Großwildjägerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Fallen finden/entschärfen+1, Fesseln/Entfesseln+1

Beschreibung: Der Großwildjäger jagt auch die Tiere, die einem normalen Jäger zu groß sind und die eigentlich nicht als Nutztiere bekannt sind. Ein solcher Jäger schreckt auch nicht vor einem Mammut oder einem Schneelaurer zurück. Oftmals verkaufen diese Jäger die Trophäen (z.B. Stoßzähne, Felle) dann zu horrenden Preisen.

Handwerker allgemein:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: FF 9

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: So viele Tätigkeiten, für die man jemandem längere Zeit über die Schulter geschaut haben muss, der sein Handwerk versteht. Da wären die Brauerin, der Zuckerbäcker, die Kürschnerin, der Glasbläser, die Köchin, der Müller, Die Wagnerin, der Tätowierer und noch viele mehr.

Halbelfenmagier

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 11, CH 12, FF 10

Bonus: +2 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, 5 Zauber

Beschreibung: Magier gibt es so viele unterschiedliche wie Fische im Meer. Elfen, die sich zu Magiern ausbilden lassen sind aber sehr selten. Sie verlieren dabei fast völlig den Bezug zu Ihrer ursprünglichen Kultur, da die Art des Gildenzauberns und des Herangehens an Probleme eine völlig andere ist. Gemein ist ihnen mit allen anderen Magiern aber: Eine theoretisch-praktische Ausbildung an einer Akademie (oder sehr selten bei einem einzelnen Lehrmeister) und fast immer ein Gildensiegel und eine eher "handwerkliche" Art, an die Zauberei heranzugehen. Ansonsten sei an dieser Stelle auf die einschlägige Literatur (*Aventurische Zauberer*, S.76 ff. aus der Box *Zauberei & Hexenwerk*) hingewiesen, da es so viele Magierakademien mit so vielen Ausrichtungen (z.B. Antimagie, Herrschaft, Heilung, Verständigung) gibt, dass eine Auflistung den Rahmen hier sprengen würde.

Harnischmacher:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: FF 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+2, Lederarbeiten+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Hausdienerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: IN 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1

Beschreibung: Ein Diener von niedrigem sozialen Stand, meist unfrei. Jedoch noch besser gestellt als der Haussklave.

Haussklavin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: IN 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Die niedrigste Schicht der Gesellschaft bilden die praktisch rechtlosen Sklaven. Haussklaven verrichten niedrige Arbeiten im Haushalt.

HausiererIn:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Hausknecht, -magd:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: IN 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Eine straffe Hierarchie sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Hausarbeiten. Während die einfachen *Hausknechte* und *-Mägde* ihre Arbeit in Stall, Hof und Küche verrichten, bekommen *Hausdiener* (an einem Adelshof *Zofe* und *Leibdiener* genannt) schon ungleich mehr vom gesellschaftlichen Leben ihrer Herrschaften mit. Allen gemeinsam ist jedoch, dass sie von früh auf ihr Leben nach dem der Herrschaften richten müssen, gleichgültig ob sie nun als *Kutscher* im Regen auf ihren Herrn warten oder als *Küchenmagd* den Mitternachtsimbiss richten müssen. Dafür werden sie immer wieder mit Einblicken in das Leben ihrer Herrschaften belohnt. Seien es nun delikate Details in einem Sapee oder der Inhalt geheimer Verhandlungen, die Herrschaften werden sich stets darum bemühen, ihre Hausdiener nicht zu verlieren, damit keine Geheimnisse in die Hände ihrer Feinde gelangen können.

Hebamme:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden+2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Nicht überall sind Tsa-Geweihte zur Stelle, wenn ein Kind zur Welt kommt und so gibt es den Beruf der Geburtshelferin. Diese versteht sich auf die Grundzüge der Heilkunde, jedoch auf ihren Bereich spezialisiert.

Heiler, Alchemie:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 10, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Gift+2, Heilkunde Wunden +2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft und nicht jeder ist ein studierter Medicus. Der Wundarzt oder Heiler ist oft der beste Mediziner, der den unteren Schichten zur Verfügung steht. Sei es als *Hebamme*, *Feldscher*, *Zahnreißer* oder *Quacksalber* und Verkäufer von Wundertinkturen. Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachstellen und der Heilpflanzen und ihrer Zubereitung gehören, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten, versteht sich von selbst. Ebenso die Rivalität zu den studierten Medici, die nicht selten die unliebsame Konkurrenz mit Hilfe richterlicher Erlasse aus der Stadt jagen lassen.

Heiler, Anatomie:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 10, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden +2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft und nicht jeder ist ein studierter Medicus. Der Wundarzt oder Heiler ist oft der beste Mediziner, der den unteren Schichten zur Verfügung steht. Sei es als *Hebamme, Feldscher, Zahnreißer* oder *Quacksalber* und Verkäufer von Wundertinkturen. Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachstellen und der Heilpflanzen und ihrer Zubereitung gehören, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten, versteht sich von selbst. Ebenso die Rivalität zu den studierten Medici, die nicht selten die unliebsame Konkurrenz mit Hilfe richterlicher Erlasse aus der Stadt jagen lassen.

Herold:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+2, Heraldik

Beschreibung: Lesen und Schreiben wird ja nun nicht von jedem Aventurier beherrscht. Aber dennoch sollten die einfachen Leute wissen, vor wem sie sich gerade verbeugen, bzw. wessen Farben den dieses Banner zierte. Und dafür gibt es an Höfen Experten: die Herolde. Entweder fest am Hofe mit den Aufgaben der Etikette, als Schiedsrichter bei Turnieren oder mit den Aufgaben eines Zeremonienmeisters betraut, oder reisend und dabei die neuesten Erlasse seines Herrn verkündend oder einfach nur Lobpreisungen auf seinen Dienstherren verlauten lassend. Aufgaben für Herolde gibt es genug.

Hexe – Tochter der Erde:

Kosten: 29 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, KO 11

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, 5 Zauber

Beschreibung: Wie die Druiden und Geoden, so sehen auch die Hexen den Ursprung ihrer Magie in der Erde, dem Leib Sumus. Anders als jene halten sie die Erdriesin nicht für geschwächt oder sterbend, sondern für tot. Und das, was von ihr überlebte, legte sie in ihre Tochter Satuarria, welche sie aus ihrem Leib in einem Ei schuf. Und von Satuarria wiederum sehen sich die Hexen als Töchter. Der überwältigende Anteil der Hexen sind Frauen, die sich der sinnlichen und instinktiven Seite der Magie hingeben. Hexen sind sehr leidenschaftlich und oftmals widersprüchlich und sehr emotional. Oftmals schließen sich einige Hexen in kleinen Zirkeln zu so genannten „Schwesternschaften“ zusammen, wo sich „Gleichgesinnte im Geiste“ vereinen und auch das Wissen um Zaubersprüche und Flüche austauschen (Töchter der Erde, Schöne der Nacht, Die Verschwiegene Schwesternschaft, Schwesternschaft des Wissens, Seherinnen von Heute und Morgen, Die Fahrende Gemeinschaft, Schwarze Witwen).

Hexe – Schöne der Nacht:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 13

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, 5 Zauber

Hexe – Verschwiegene Schwesternschaft:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, GE 11

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, 5 Zauber

Hexe – Schwesternschaft des Wissens:

Kosten: 18 GP

Voraussetzungen: IN 12, KL 12, CH 12

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Pflanzenkunde+1, 5 Zauber

Hexe – Seherin von Heute und Morgen:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: IN 13, CH 12

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Prophezeien, 5 Zauber

Hexe – Fahrende Gemeinschaft:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 11

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Taschendiebstahl, 5 Zauber

Hexe – Schwarze Witwe:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Jähzorn *oder* Rachsucht muss ausgewählt werden

Talente: Heilkunde Gift+2, Heilkunde Krankheit+1, Lederarbeiten+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, 5 Zauber

Hirtin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: CH 11, GE 11, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Raumangst

Talente: Fährtensuchen+1, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Hirten hüten die Tiere, die außerhalb der Siedlungen auf den Weiden stehen. Durch die Einsamkeit und das Fehlen von Grenzen fühlen sie sich oftmals in engen Städten nicht wohl. Sie kennen sich in ihrer gewohnten Umgebung ein wenig aus. Der Beruf ist nicht hoch angesehen, wird von niedrigeren Gesellschaftsschichten ausgeführt und ist schlecht bezahlt.

Historikerin:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Rechtskunde+1, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, SF Heraldik

Beschreibung: Der Historiker ist ein Wissenschaftler, der sich mit der Vergangenheit und der Geschichte auseinandersetzt. Die meisten Geschichtelehrten sind Bücherwürmer in irgendwelchen Bibliotheken, aber manche werden zu Abenteurern, um in alten Dokumenten erwähnte Sachverhalte aufzuklären.

Hochstaplerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: SF Taschendiebstahl

Beschreibung: „Du kannst sein, was du sein willst... solange es dir dein Gegenüber abkauft.“ könnte das Motto einer Hochstaplerin sein, die sich auf das Täuschen, Verkleiden und Lügen verstehen wie nur wenige.

Höfling, Magiekunde:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Magiekunde+1, Heraldik

Beschreibung: Höflinge mögen je nach ihrem Sozialstatus Hofdiener (im Süden sogar Palastsklaven), Sekretäre oder Günstlinge sein. Sie kennen sich mit den Eitelkeiten der feinen Gesellschaft aus, oft aber auch mit den Künsten der Hofhaltung oder Staatslenkung.

Stets achten Höflinge auf ihre vornehme Erscheinung und ihren tadellosen Ruf; und auf Abenteuer werden sie meist dann ausziehen, wenn ihr Herr sie ausschickt, um etwas zu erledigen (auch reisende Diplomaten können als Höflinge gelten) – oder weil sie in Ungnade gefallen sind und von seinem Hof verbannt wurden.

Höfling, Giftkunde:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Heilkunde Gift+1, Heraldik

Beschreibung: Höflinge mögen je nach ihrem Sozialstatus Hofdiener (im Süden sogar Palastsklaven), Sekretäre oder Günstlinge sein. Sie kennen sich mit den Eitelkeiten der feinen Gesellschaft aus, oft aber auch mit den Künsten der Hofhaltung oder Staatslenkung.

Stets achten Höflinge auf ihre vornehme Erscheinung und ihren tadellosen Ruf; und auf Abenteuer werden sie meist dann ausziehen, wenn ihr Herr sie ausschickt, um etwas zu erledigen (auch reisende Diplomaten können als Höflinge gelten) – oder weil sie in Ungnade gefallen sind und von seinem Hof verbannt wurden.

Hofmusik:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Der Hofmusicus ist ein professioneller, an einem Adelshof von einem Patron angestellter Musiker. Seine Aufgabe ist es, die hohen Damen und Herren mit der Kunst der Musik zu erfreuen. Sie beherrschen ein oder gar mehrere Instrumente, wie auch meist die Sitten in der gepflegten Gesellschaft, in denen sie verkehren.

Hofscharlatanin:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, SF Heraldik, 3 Zauber

Beschreibung:

Holzfällerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13

Bonus: KK+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Hundeführerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 13, GE 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Hure/Lustknabe:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Taschendiebstahl

Beschreibung: Nicht den Stellenwert einer Kurtisane und wohl auch niemals die Chance in höhere gesellschaftliche

Schichten zumindest einmal reinzuschnuppern haben Huren oder Lustknaben. Sie bieten weitaus profanere Liebesdienste, sind jedoch dafür weit erfahrener im Überleben auf der Straße.

Informantin:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schlösser knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, Taschendiebstahl

Beschreibung: Eine eher zwielichtige Gestalt sind die Informanten. Sie bieten Informationen für bares Geld oder Gefallen an, sie nutzen ihr Wissen, um sich und ihre Interessen zu schützen und ihren Gegnern zu schaden. Informanten finden sich überall, wo es Geheimnisse gibt und viele würden zu dieser oft verwunschenen Gruppe von Menschen durch die Mengen an Gold, die so mancher Klatschreporter, verletzter Liebhaber oder politischer Gegner zu zahlen bereit ist.

Instrumentenbauerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: IN 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1, Mechanik+1

Beschreibung: Hochspezialisiert und damit auch hoch angesehen sind die Instrumentenbauer, die – je nach Instrument – ganz verschiedene Tätigkeiten beherrschen müssen. Ihre Produkte sind ein Vermögen wert und werden praktisch nur von den höchsten Schichten der Gesellschaft nachgefragt, was dem hohen Stand dieser Edelhändler zu Gute kommt.

Jäger:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: IN 11, GE 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+2, Heilkunde Gift+1

Beschreibung: Den meisten Jägern sind die Städte zu groß, zu laut und zu dreckig. Sie lieben die Abgeschiedenheit der Wildnis, die Ehrlichkeit der Natur und deren Bewohner. Ein zahmes Tier ist oft ihr einziger Begleiter. Anderen Menschen gegenüber sind Jäger scheu und zurückhaltend. Ein Jäger kann zu seinem Beruf gekommen sein, weil er Wald aufgewachsen ist oder weil er sich dort vor dem Auge des Gesetzes versteckt.

Jahrmarktskämpferin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: CH 12, GE 12, KO 11, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Schaukämpfer treten auf Volksfesten und Jahrmärkten auf. Sie zeigen atemberaubende Kampfszenen, die exakt choreographiert sind und eher einem Tanz als einem echten Kampf gleichen. So mag der Jahrmarktskämpfer als ein geschulter Krieger wirken, in Wahrheit beschränkt sich sein Können auf das „Tun als ob“. Damit verdient er sein Geld und umgeht – im Gegensatz zu den Gladiatoren – Schmerz und Verletzung.

Jahrmarktszauberin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, 3 Zauber

Beschreibung: Auf Märkten treten auch immer wieder Zauberer auf, die die Menge mit kleinen Tricks zu belustigen wissen. Die Zauberei ist meist auf relativ kleine Effekte beschränkt und kein Magus, der etwas auf sich hält, würde auf einem Markt sein Können anpreisen und seine wertvolle Astralmacht verschwenden. Aber der Jahrmarktmagus lebt davon, dass er ein kleines Feuerwerk aus Licht zaubert, oder einen Schaumkampf mit Funkenblitzen noch spektakulärer macht.

Kämpferin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: GE 13, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue I

Talente: Selbstbeherrschung+1, Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Heraldik

Beschreibung: Mitglied im mittelreichischen Botendienst zu Pferd.

Karawanenführer:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 11, KO 13, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Im Süden von Aventurien, in der Wüste Khom und Teilen der sie umgebenden Tulamidenlanden ist das bevorzugte Transportmittel das Kamel. Diese Kamele tragen die Waren in Gebieten, wo Wagen mangels Straßen nicht fahren können. Wegen der Gefahren reisen viele Kamele und ihre Besitzer in einer Karawane. Der Karawanenführer ist ein kundiger Anführer, der den Weg und die Tücken auf diesem (hoffentlich) kennt.

Kartograph:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Als Landvermesser und Landkartenzeichner steht er meist im Dienst adliger Grundherren. Er stellt seine Werke aber auch gegen gutes Gold Händlern und Heerführern zur Verfügung.

Kaskjua:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aufhebung von Totenangst, Weltfremd

Talente: Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1,

Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Knappe:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Ehrenhaftigkeit, Loyalität)

Talente: Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I

Beschreibung: Als Sprössling eines adligen Hauses wird ein Knappe meist im Alter von 12 bis 14 Jahren in die Obhut eines befreundeten Ritters gegeben oder einem herrschaftlichen Haus zur Ausbildung anempfohlen. Dort wird dem angehenden Ritter all das beigebracht, was man mit ritterlichen Tugenden umschreibt: die Achtung vor jeder Kreatur, das Leben zu schützen, die Gebote der Götter zu befolgen und zu verteidigen, Recht zu sprechen und zu bewahren. Neben dem Kampf lernt der Knappe auch Lesen und Schreiben, Rechtskenntnisse und wie man sich benimmt.

Ein Knappe wird selten allein auf Reisen gehen, meist befindet er sich in Gesellschaft eines Ritters - außer dieser ist verstorben oder in Ungnade gefallen. Der klassische Stand des Ritters als Kämpfer für Recht und Ordnung ist nicht mehr allzu weit verbreitet. Man trifft auf sie nur noch in Weiden, Andergast, Nostria, Kosch, Tobrien und im Bornland.

Köchin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: IN 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Kräutersammler:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Wunden+1, Pflanzenkunde+2

Beschreibung: Weil gewöhnliche Aventurier die Gefahren der Wildnis meiden, suchen Kräutersammler Heilkräuter und kostbare Pflanzen. Sie arbeiten meist allein und erscheinen unter Menschen etwas wunderlich, wenn sie auch in der Wildnis weder Tod noch böse Geister fürchten.

Krämerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Krieger – aus Elenvina:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung: ~~Der Krieger mit einem Kriegerbrief wird vom einfachen Volk oft höher eingeschätzt als der Offizier einer Armee, wohl, weil er nicht einem Adelshaus oder einem Reich, sondern in erster Linie seinem umfangreichen Ehrenkodex verpflichtet ist. Der Weg zur Kriegerlaufbahn führt nur über eine Akademie, die für die sechsjährige Ausbildung kein geringes Entgelt fordert. So finden sich dort auch hauptsächlich Adelsprösslinge, die von der Erbfolge ausgeschlossen sind oder keine andere Beschäftigung haben, oder Nachkommen reicher Kaufmannsfamilien. Aber auch Erfolg versprechende Stipendiaten sind nicht selten. Obwohl alle Kriegerschulen in unterschiedlicher privater Hand sind (dies mag ein Adligenhaus, eine Stadt oder wie in Arivor der Orden der Ardariten sein), haben sich alle gewissen Ehrbegriffen verpflichtet – zumeist solchen, die aus denen der Rondrakirche abgeleitet sind. Diese ist es auch, die ihren Segen zum Bau einer Akademie erteilen muss.~~

Je nachdem, in wessen Hand die Schule ist, wird der Schwerpunkt der Erziehung ein anderer sein. So liegt der Hauptaugenmerk der kämpferischen Ausbildung in der *Herzoglichen Kriegerakademie zu Elenvina* z.B. im Reiterkampf sowie dem Umgang mit Schwert und Schild bzw. dem Zweihänder und der Handhabung des Dolches, während in der ~~*Rondragefälligen und Theaterritterlichen Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand*~~ stattdessen der Umgang mit Skiern und Schneeschuhen geübt, dem bornländischen Raufen gehuldigt, einhändiger Schwertkampf, Umgang mit Borndorn und Streitaxt geübt und der Reiterkampf eher vernachlässigt wird. Aber auch der theoretische Unterricht der beiden Schulen unterscheidet sich: Gehören in Elenvina gar einige Praiosgeweihte zum Lehrkörper, um die Eleven fest im zwölgöttlichen Glauben zu verankern, so sind die theoretischen Lektionen in Neersand zwar von bornischem Heimatgefühl und Tradition geprägt, reichen aber nicht weiter, als ein Bronnjar seine Suppenschüssel zu werfen vermag. Genauere Informationen zu den einzelnen Kriegerakademien sind den einschlägigen DSA Publikationen zu entnehmen.

Krieger – aus Neersand, adlig:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Krieger – aus Neersand, adliges Erbe:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Adlige Abstammung, erbberechtigt, Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1
Beschreibung:

Krieger – aus Arivor:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Hylailos:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Xorlosch:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II, Vorurteile gegen (geschuppte Wesen)

Talente: Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Mechanik+1, Selbstbeherrschung+2, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Prem:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Vinsalt:

Kosten: 16 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, SF Beidhändig, Gezielter Stich, Heraldik

Beschreibung:

Krieger – aus Baliho:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Thorwal:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Wunden+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Kunchom:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Rashdul:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Rommilys:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Mengbilla:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Gareth:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik

Beschreibung:

Krieger – aus Punin:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Eslamsgrund:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Winhall:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Krieger – aus Havena:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, Schildkampf I, Zweihänder

Beschreibung:

Kristallomant:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 14, CH 12, FF 12

Bonus: AsP+1

Vor-, Nachteile: Vorurteil gegen (Zwerge), Weltfremd

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, SF Kristallomantie, Kugelzauber, 5 Zauber

Beschreibung: Es gibt bei den Achaz zwar weitaus mehr magiebegabte Wesen als bei den Menschen. Es dürfen jedoch nur die Fähigsten den „Weg des geordneten Geistes“ einschlagen. Nach seiner letzten Häutung, beginnt für den Kristallomanten der letzte Schritt in seiner Ausbildung: der Weg in das innere der Kristalle. Oftmals erst nach Monaten erkennt er im Wachstum der Kristalle den ihm von seiner Göttin H'Szint vorgegebenen Weg – und der kann in ganz wenigen Fällen auch in die Fremde führen...

Kundschafter:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+2, Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Gift+1

Beschreibung: Auch wenn Aventurien viel bereist wird, so gibt es immer noch viele unwegsame Gegenden, in denen sich kein normaler Aventurier hineinwagt. Einige unerschrockene Seelen haben sich diese Gebiete zur Heimat erkoren und kennen sich dort so gut aus wie Alrik Normalbürger in seinem Heimatdorf. Sie verdienen ihr Geld, indem sie Händlern, Heerführern oder Reisenden den Weg zeigen oder als Jäger oder vielleicht auch als Räuber und Bandit. Ihnen allen gemeinsam ist jedoch eine tiefe Kenntnis der Natur und ihrer Härten und die meisten von ihnen fühlen sich nur allein oder in der Begleitung ihres Tierfreundes wohl.

Kurtisane / Gesellschafter:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, CH 13, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Sie sind die Fachleute, die sich um die Gefühle der Lust kümmern. Sie sind jedoch weit mehr als paarungsbereit und geldwillig. Sie verstehen sich darauf, eine ansprechende Stimmung zu erwecken und durch Schönheit, Auftreten und Etikette ein besonderes Erlebnis zu bieten. Oft beraten sie die Herrschaften in Fragen des Geschmacks und der Kosmetik, wodurch sie nicht selten in den Besitz delikater Informationen gelangen, die sie zu mächtigen Personen machen können. Aber auch hier gilt, dass es Unterschiede in Qualität und Preis gibt, weshalb sich Alrik Normalbürger entsprechend dem Inhalt seines Geldbeutels eher mit einer Hafenhure oder einem Lustknaben einlassen wird.

Kutschenräuberin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, CH 13, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Anders als Einbrecher und Langfinger steigen die klassischen Räuber ihren Opfern nicht etwa nach, sondern sie lauern den Reisenden an den Straßen und Pfaden abseits der Ortschaften auf, um ihnen die Habe abzunehmen und einen “Wegezoll” einzufordern. Um einen unwilligen Händler zu überzeugen sind auch oftmals schlagkräftige Argumente erforderlich, weshalb sie sich oftmals auch zu Banden zusammenrotten. Ihre Schlupfwinkel liegen zumeist in unwegsamem Gelände, wo sie vor dem langen Arm des Gesetzes weitgehend geschützt sind.

Kutscher:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: IN 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heraldik

Beschreibung:

Legendensängerin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: CH 13, IN 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung:

Leibdiener/Zofe:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: IN 11, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung:

Leibwächterin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Magiedilletant:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: IN 13, KL 11

Bonus: - 2 ASP

Vor-, Nachteile: -

Talente: - (u. U. 3 Zauber)

Beschreibung: Als Kind noch unbewusst, so hat er im Laufe seines Lebens doch gemerkt, dass etwas an ihm anders ist – und er hatte recht. Wenn er Glück hat, dann wurde er nicht Opfer des Aberglaubens der Dorfbewohner und aus dem Dorf gejagt, sondern schaffte es, seine Begabung in bestimmte Bahnen zu lenken und sich das Leben dadurch zu erleichtern. Magiedilletant ist kein Beruf im eigentlichen Sinne, deshalb soll jeder Spieler analog den aufgeführten Professionen mithilfe von GP Talente und Sonderfertigkeiten erwerben, die zu einem von ihm gewünschten Beruf passen. Magiedilletantismus kann in drei Formen zu Tage treten, die der Magiedilletant zu Beginn seines Abenteuerlebens wählen kann.

Magisches Meisterhandwerk: Diese Form ist nicht selten bei Handwerkern aller Art anzutreffen. Wenn ein Schwert oder ein Gaukelstück besonders gut gelingt, dann ist oft eine magische Begabung daran schuld. Konkret kann sich der Spieler in diesem Fall 3 Talente aussuchen, die zu seinem Beruf passen, und deren Talentwerte bei deren Einsatz jederzeit durch ASP im Verhältnis 1:1 für die Dauer von zehn Minuten erhöht werden können, max. jedoch auf einen TAW von 5.

Schutzgeist: In Augenblicken der Gefahr kann ein MD jedes beliebige Talent über ASP im Verhältnis 1:1 auf einen max. Wert von 5 erhöhen. In Todesgefahr oder um Freunde zu retten ist einmalig pro Kampf ein besonders kräftiger Hieb erlaubt (eingesetzte ASP = Schaden). Danach bricht der MD erschöpft zusammen und ist den Rest des Kampfs nicht mehr einsatzfähig. Hat der MD 0 LP darf er 2mal auf 600 zählen, bis er endgültig tot ist. Dies kann in Notfällen auch auf gute Freunde angewendet werden (dem betreffenden Spieler ist die Regel mitzuteilen). In beiden Fällen zehrt der Magiedilletant damit alle ASP, die er noch hat, auf.

Übernatürliche Begabung: Der MD kann sich in Abstimmung mit der SL 3 Zauber der Stufe 1 aussuchen. Er kann die Zauber über den Einsatz von EP regulär (unter Beachtung der Magiekenntnis) steigern, jedoch keine weiteren Zauber in seinem Leben dazu lernen. Solange der Spieler nichts über seine Begabung weiß, besteht nur eine 50%ige Chance (Münze werfen; außer in Gefahrensituationen), dass der Zauber gelingt.

Magier, Al'Anfa - beide Zweige:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11, KO 9

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung: Magier gibt es so viele unterschiedliche wie Fische im Meer. Gemein ist allen: Eine theoretisch-praktische Ausbildung an einer Akademie (oder sehr selten bei einem einzelnen Lehrmeister) und fast immer ein Gildensiegel und eine eher "handwerkliche" Art, an die Zauberei heranzugehen. Ansonsten sei an dieser Stelle auf die einschlägige Literatur (*Aventurische Zauberer*, S.76 ff. aus der Box *Zauberei & Hexenwerk*) hingewiesen.

Magier, Kampfseminar Andergast:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Vorurteile gegen (Nostrianer)

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Heraldik, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Geistreisen zu Belhanka:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11, KO 9

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier; Nachteil „Vorurteil gegen“ kann nicht gewählt werden

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+2, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11, GE 9, KO 9

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Dunkle Halle der Geister zu Brabak:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 10, KL 13, IN 13, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Krankheiten+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Konzil der Elemente zu Drakonia :

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Weltfremd

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+2, Schriftsprachen kennen+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der Schmerzen zu Elburum:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 14, KL 12, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Anatomie+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Herrschaft zu Elenvina:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der geistigen Herrschaft zu Fasar:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Bannakademie Fasar:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Gebildet, Neugier

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle des Quecksilbers zu Festum:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie Schwert und Stab zu Gareth:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 11, FF 10, GE 10, KK 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Heraldik, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+2,

Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber
Beschreibung:

Magier, Schule des direkten Weges zu Gerasim:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 12, GE 13

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Erscheinungen zu Grangor:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+2, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Drachenei-Akademie zu Kunchom:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Goldgier, Neugier, Vorurteile gegen (Echsen)

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Mechanik+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Schalenzauber, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle der Antimagie zu Kuslik:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle der Metamorphosen zu Kuslik:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+2, Schriftsprachen kennen+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle der Macht zu Lowangen:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Verformungen zu Lowangen:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Krankheit+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie des Magischen Wissens zu Methumis:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+2, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II (99 Gesetzte)

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der variablen Form zu Mirham:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der Beherrschung zu Neersand:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle des Lebens zu Norburg:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Anatomie+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Halle des Windes zu Olport:

Kosten: 16 GP

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

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der Austreibung zu Perricum:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier; Nachteil „Totenangst“ nicht wählbar

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Akademie der Hohen Magie & Arcanes Institut zu Punin:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 14, IN 12, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Weltfremd

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Pentagramm-Akademie zu Rashdul:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Storerbrandt-Kolleg zu Riva:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Rechtskunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Informations-Institut zu Rommilys:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II; kein Nachteil mit Endung „-angst“ wählbar

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Kugelzauber, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 11

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule der Hellsicht zu Thorwal:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Anatomische Akademie zu Vinsalt:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Anatomie+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule des Seienden Scheins zu Zorgan:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Schule des Wandelbaren zu Tuzak:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 11, GE 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Bannakademie Ysilia:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Neugier, Prinzipientreue II

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magier, Ausbildung durch Lehrmeister:

Kosten: 14 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 11, FF 10

Bonus: + 1 AsP

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Magiekunde+1, SF Astrale Meditation, Stabzauber, 5 Zauber

Beschreibung:

Magische Quacksalberin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 13, FF 12

Bonus: -1 AsP

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, 3 Zauber

Beschreibung:

Maler:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben +1, Schriftsprachen kennen+1, SF Heraldik

Beschreibung: Wer in Adelskreisen etwas auf sich hält, der residiert nicht nur in einer trutzigen Burg oder einem weitläufigen Palast, sondern er versammelt an seinem Hof auch Maler, Sänger, Bildhauer und Musiker, deren Kunst er dann seinen Gästen gönnerhaft präsentieren kann. Vielerorts wird diese Tradition der Förderung hesindianischer Künste auch von reichen Bürgern übernommen. Doch ist das Leben so eines Künstlers oft von den Launen seines Geldgebers und vom gerade vorherrschenden Geschmack (vorgegeben durch das Kaiserhaus z.B.) bestimmt. Zwar werden bei begabten Künstlern manchmal sogar Bildungsreisen finanziert, doch wer die Erwartungen nicht erfüllt, findet sich ganz schnell auf der Straße wieder.

Mathematica:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Mechanik+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Dieser Gelehrte versteht sich auf die Kunst des Rechnens. Er beherrscht mehr als das, was man auf dem Basar braucht. Mathematiker findet man zum Beispiel an den Schulen, aber auch beim Militär, wo sie Flugbahnen von Geschossen berechnen. Logisches Denken und analytische Fähigkeiten sind unabdingbar für einen Gelehrten der Rechenkünste. Wie alle Gelehrten sind sie gut bezahlt und hoch angesehene Experten ihres Faches.

Matrosin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aberglaube

Talente: Fesseln/Entfesseln+2

Beschreibung: Von Romantik umweht scheint dieser Beruf: Stolze Schiffe, mit knatternden Segeln die Gischt zerteilend und in fliegender Fahrt wertvolle und exotische Waren aus fernen Regionen in unbekannte Regionen transportierend – und dies alles von muskelbepackten, wild tätowierten Steuerfrauen und alten Seebären, die sich Pfeife rauchend auf ihr Holzbein lehnen und von exotischen Schönheiten in der Sonne träumen. Kann sein, muss aber nicht. Oft sieht es eher so aus: Schweres Wetter über sich, raufstige Gesellen um sich, schlechtes Essen in sich und keine Heuer bei sich, weil die beim letzten kurzen Landgang in irgendeinem schäbigen Bordell oder einer schmierigen Hafenspelunke geblieben ist. Und darum ist er immer noch Seefahrer.

Maurerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1, Lesen/Schreiben+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Mawdli:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: KL 13, CH 13, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Vorurteil gegen (Ungläubige)

Talente: Lesen/Schreiben+2, Rechtskunde+2, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Rastullahgläubiger, männlicher Gelehrter – das ist er. Als Rechts- und Glaubensgelehrter der Novadis ist er mit der Auslegung der 99 Gesetze Rastullahs betraut und hat eine lange und staubtrockene Ausbildung hinter sich.

Mechanikus:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 13, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Mechanik+2

Beschreibung: Eine Mischung aus Handwerker und Gelehrter und genießt somit ein hohes Ansehen, leitet er bei großen Bauvorhaben doch oftmals die einfachen Handwerker an. Nach der theoretischen Ausbildung häufig auf Wanderschaft, denn Brücken, Windmühlen und große Bronzestatuen lassen sich nur vor Ort errichten. Ehrgeiz und Geheimniskrämerei sind bei ihnen weit verbreitet und kommt es einmal zu einer Fehlkonstruktion, sind Ruf und Privilegien auf einen Schlag dahin.

Medica:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: KL 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Anatomie+2, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Pflanzenkunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Ein Medicus ist ein Gelehrter, der eine fundierte Ausbildung in der Kunst der Heilkunde erfahren hat. Im Gegensatz zu Wundheilern, Feldscheren und Hebammen ist er kein „Handwerker“, sondern ein umfassend gebildeter Mensch, der nicht nur gelerntes anwendet, sondern auch Forschung betreiben kann und neue Behandlungen entwickeln kann. Der Beruf des Medicus ist angesehen und seine Dienste sind oft teuer! Dafür aber meistens besser als die von anderen Heilern.

Medizinmann - Dschungelstämme:

Kosten: 23 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Affinität zu Geistern, Weltfremd

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+2, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Medizinmann – Verlorene Stämme:

Kosten: 21 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Affinität zu Geistern, Weltfremd

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Medizinmann – Waldinsel-Utulu:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aufhebung von Totenangst, Affinität zu Geistern, Weltfremd

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, SF Knochenkeulenrituale, Verbotene Pforten, 5 Zauber

Beschreibung:

Medizinmann - Miniwatu:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Affinität zu Geistern

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Medizinmann - Tocamuyac:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Affinität zu Geistern

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Müllerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: FF 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Mechanik+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Nanduriatin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, SF Taschendiebstahl

Beschreibung: Die *Publizistin* gräbt als Laie oder auch mit dem Segen des Phex nach Geheimnissen, um sie ihrer Agentur zu verkaufen, damit diese sie in einer Gazette der Öffentlichkeit publik machen kann. Von rechtschaffenem Sendungsbewusstsein erfüllt ist es ihr Wunsch, die Geheimnisse der Mächtigen aufzudecken.

Nuranshâr:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, KO 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Gift, Speisegebote (keine Pflanzen, außer zum Rausch), Vorurteil gegen (Nicht-Ferkinas)

Talente: Heilkunde Gift+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, Verbotene Pforten, 5 Zauber

Beschreibung:

Ordensgeweihte Badilakaner:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: KL 12, CH 13, FF 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Badilakaner

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Ordensgeweihte Golgariten:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, KL 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Ordensgeweihte vom Hüterorden:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, CH 13

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Moralkodex Praios

Talente: Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Magiekunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+2, Heraldik, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Ordensgeweihte Marbiden:

Kosten: 26 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, KL 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Alchemie+1, Heilkunde Krankheiten+1, Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+2, Selbstbeherrschung+2, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Beschreibung:

Ordensgeweihte Therbûniten:

Kosten: 25 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 11, FF 12, KO 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Peraine

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+2, Heilkunde Wunden+2, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Ordensgeweihte vom Rhodenstein:

Kosten: 22 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 11, GE 11, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Kriegerin), Moralkodex Rondra, Neugier

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, 12 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie, SF Heraldik, Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Ordenskrieger Golgariten:

Kosten: 16 GP

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Heilkunde Wunden+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik, Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Ordenskrieger Hadjinim/Al'Drakorhim:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 14, IN 12, GE 11, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Fallen finden/entschärfen+1, Fesseln/Entfesseln+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag

Beschreibung:

Ordenskrieger Hadjinim/Beni Uchakâni:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 12, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Ordenskrieger Hadjinim/Tarisharim:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 11, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Ordenskrieger Rahja-Kavalier:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 12, GE 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II (Loyalität, Ehre, Gehorsam)

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Selbstbeherrschung+1, SF Beidhändiger Kampf

Beschreibung:

Ordenskrieger Säbeltänzer:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: MU 12, CH 12, GE 13, KO 13, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Rahja, Weltfremd

Talente: Fessel/Entfesseln+1, Heilkunde Wunden+1, Liturgiekenntnis+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Ordenskrieger Schwarze Raben – zu Land:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Liturgiekenntnis+1, Selbstbeherrschung+2, Schildkampf I, Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Ordenskrieger Schwarze Raben – zur See:

Kosten: 14 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Liturgiekenntnis+1, Selbstbeherrschung+2, SF Schildkampf I, Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Pamphletistin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Lesen/Schreiben+2, Sprachen kennen+1

Beschreibung:

Partisan:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 9, GE 9, KO 10

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Vorurteil gegen, Zeitgefühl

Talente: Fährtensuchen+1, Fallen finden/entschärfen+1, Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Wunden+1, Mechanik+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Häufig als Wegelagerer bezeichnet, haben doch seine Überfälle nicht nur den Grund, den Lebensunterhalt zu sichern, sondern es steht auch noch eine politische Idee dahinter. Und das macht sie besonders gefährlich für die Herrschenden...

Philosophin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung:

Pirat:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aberglaube oder Goldgier

Talente: Fesseln/Entfesseln+1

Beschreibung: Was soll man groß sagen? Ein Bandit auf hoher See. Ein Seefahrer mit weniger schlechtem Gewissen.

Predigerin vom Bund des Wahren Glaubens:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Bund des Wahren Glaubens

Talente: Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+2, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Akoluth, Heraldik

Beschreibung:

Priester des Gravesh, geweiht:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, FF 11, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+1, Holzbearbeitung+1, Liturgiekenntnis+1, 3 Basisliturgien

Beschreibung:

Priester des Gravesh, profan:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, FF 11, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+1, Holzbearbeitung+1

Beschreibung:

Priester des Rikai:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 11, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Speisegebote (Vegetarismus)

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheiten+1, Heilkunde Wunden+2, Pflanzenkunde+2

Beschreibung:

Priester des Tairach:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 12, KO 12

Bonus: - 1 LE

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Seele+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, SF Knochenkeulenrituale, Verbotene Pforten, 5 Zauber

Beschreibung:

Priesterin der H'Szint:

Kosten: 18 GP

Voraussetzungen: Kultur Archaische Achaz, MU 12, KL 12, IN 12, CH 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex H'Szint, Neugier

Talente: Magiekunde+2, Lesen/Schreiben+2, Liturgiekenntnis+2, Schriftsprachen kennen+1, 7 Basisliturgien, 1 spezielle Liturgie

Priesterin von Rur und Gror:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: Kultur Maraskan, MU 13, KL 12, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier, Prinzipien II, Vorurteile gegen (Andersgläubige)

Talente: Pflanzenkunde+1, Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1

Priesterin von Rur und Gror - Wanderprediger:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: Kultur Maraskan, MU 13, KL 12, IN 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier, Prinzipien II, Vorurteile gegen (Andersgläubige)

Talente: Pflanzenkunde+1, Lesen/Schreiben+2, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Privatlehrerin:

Kosten: 18 GP

Voraussetzungen: KL 13, CH 11, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+3, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Oft wandernde Gelehrte, die ihr Wissen an den Weitergeben, der es versteht, dafür einen guten Preis zu bezahlen. So ist es ihnen oft möglich, auch in höheren Gesellschaftsschichten zu verkehren.

Prospektorin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, FF 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung:

Rattenfänger:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Fallen finden/entschärfen+1

Beschreibung: Größere Ansammlungen von Menschen haben das Problem, dass auch andere Bewohner sie anziehend finden: vier- oder mehrbeiniges, meist in Rudeln auftretendes Ungeziefer, das durchaus Menschen gefährlich werden kann. Dagegen setzen die städtischen Magistrate oft Fangprämien aus und haben bisweilen sogar fest angestellte Bedienstete – will heißen, oft die Ärmsten der Armen, die mit einem nagelgespickten Knüppel und einem gestohlenen Fischernetz in die Tiefen der Kanalisation hinabsteigen oder durch die stinkenden Abfallhaufen stöbern, um Rattenhorden, Wasserschlängen und Grufasseln den Garaus zu machen und von den Trophäen oder Fangprämien ihren kargen Lebensunterhalt zu bestreiten.

Rechtsgelehrte:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Die Justiz ist in den meisten Ländern in dere'scher Hand und damit braucht es Rechtsgelehrte außerhalb der Praioskirche, die sich der Probleme des Rechtes annehmen.

Sammlerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Sammlerinnen kommen oft in archaischen Kulturen vor, bei denen Landwirtschaft nur in geringem Maße ausgeprägt ist.

Sattlerin/Schusterin:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lederarbeiten+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Schamane, Achaz:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, CH 13, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Seele+1, Heilkunde Wunden+1, Holzbearbeitung+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Schamanin, Goblinstamm:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12

Bonus: KL+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Schamanin, Goblin – Festumer Ghetto:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12

Bonus: KL+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Knochenkeulenrituale, 5 Zauber

Beschreibung:

Scharlatan:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Magiekunde+1, 3 Zauber

Beschreibung: Die Begabung zu spät entdeckt, um noch eine Akademie zu besuchen oder einfach kein Stubenhocker – so kann ein Leben Überland mit Auftritten vor staunendem Publikum beginnen. Ihr Leben erinnert an das der Gaukler, gerade was die gegenseitige Hilfeleistung angeht. Fehlt ihnen oftmals die Kraft, einen Zauber nach dem anderen zu wirken, wird dieses durch geeignete Fingerspielereien, Blitz und Rauch aus Tiegelchen oder große Worte und aufwändig Kleidung wettgemacht.

Scharlatanische Seherin:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Kugelzauber, Prophezeien, 3 Zauber

Beschreibung:

Schaukämpferin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, GE 13, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Ähnlich dem Jahrmarktskämpfer verdient der Schaukämpfer seinen Lebensunterhalt damit, einen einstudierten Kampf auf möglichst spektakuläre Art und Weise vor einem zahlenden Publikum vorzuführen. Schaukämpfer sind mehr eine Mischung aus Tänzern und Schauspielern als echte Kämpfer – auch wenn der Laie das wohl kaum erkennen können wird.

Schauerleute:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13

Bonus: KK+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung:

Schelm:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: CH 12, IN 13, FF 13, GE 12

Bonus: MR+1

Vor-, Nachteile: Unbeschwertes Zaubern, Neugier, Weltfremd

Talente: 5 Zauber

Beschreibung: Ein Mensch oder Halbfelf, als Kind von Kobolden gestohlen und bei ihnen aufgewachsen – kein Wunder, wenn dieses Kind im Alter von 14 Jahren zurückkehrt zu den Menschen und nichts kann, was gesellschaftlich wichtig wäre. Dafür kann es seine Nasenspitze mit der Zunge berühren, durch die Zähne pfeifen, schneller sprechen als jeder andere und die verschiedensten Geräusche nachahmen. Und es ist für einen Kobold zu ernst, aber für einen Menschen (vor allem die in seiner Umgebung) viel zu albern. Der Schelm liebt es, Schwachstellen seines Gegenübers zu erkennen und ihm dann einen Spiegel vorzuhalten. Niemals nachtragend oder rachedurstig reicht es dem Schelm, den Leuten ein Lächeln ins Gesicht zu zaubern und ihnen das Leben dadurch zu erleichtern. Und dazu dient auch ihre Magie. Sie ersetzt einfach manchmal den gesprochenen Witz. Seine Art zu zaubern ist sehr intuitiv, was ihm das Erlernen gildenmagischer Formeln sehr schwer macht, da hierzu Gewissenhaftigkeit und Konzentration erforderlich sind – nicht gerade schelmische Tugenden. Umgekehrt versteht kaum ein Magier die Art der Schelme, Zauber zu wirken.

Schieberin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: SF Taschendiebstahl

Beschreibung: In der Welt von Lug und Betrug verortet sind die Schieber. Diese verschieben entweder Güter oder gar Personen zwischen Orten und fast immer ist ihr Tun nicht mit den örtlichen Gesetzen in Einklang zu bringen. Schieber können vom skrupellosen Menschenhändler bis zum phexgefälligen Edelsteinschmuggler jede Ausprägung haben. Heimlichkeit und kriminelle Energie sind die Voraussetzung.

Schiffsbauerin:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: KL 13, IN 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2, Lederarbeiten+1, Lesen/Schreiben+1, Mechanik+1

Beschreibung:

Schiffer:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aberglaube

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Holzbearbeitung+1

Beschreibung:

Schiffszimmermann:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: FF 11, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2

Beschreibung: Ein Handwerker wie Bogenbauer und Schmied, nur eben oftmals auch auf hoher See, wenn kein Meister ihn anstellt. Und darum gilt hier auch vieles, was den Seefahrer ausmacht.

Schmugglerin:

Kosten: -1 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: -

Beschreibung: Schmuggler befriedigen die Nachfrage nach verbotenen Gütern, indem sie diese über Grenzen oder am Zoll vorbei schmuggeln. Rauschkräuter, verbotene Waffen (z.B. Mengbiller) oder Gifte sind Beispiele von Waren, die es fast überall zu kaufen gibt, die aber von Schmugglern ins Land gebracht werden.

Schneiderin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lederarbeiten+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Schreiber:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 11, CH 11, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Lesen und Schreiben stellt selbst im gebildeten Horasreich keine allgemein verbreitete Kenntnis dar, und wenn dennoch Schriftstücke verfasst werden müssen, sei es als Eingabe bei einem örtlichen Richter oder als Korrespondenz zwischen zwei Handwerksmeistern, braucht man Spezialisten, die sich auf die Kunst verstehen, Schriftzeichen zu Papier zu bringen – womöglich noch in fremder Sprache – und dabei die Formulierungen so zu wählen, dass der Adressat das Ansinnen auch versteht. Dem Adel häufig suspekt, aber beim einfachen Volk hoch angesehen, das ist dieser Berufsstand. Entweder über Land ziehend und auf Landgütern oder in kleineren Städten die Dienste feilbietend oder als Kontorist, Amtsschreiber oder Kopist bei einem Handelshaus/Magistrat/Tempel angestellt – so kann die Vorgeschichte eines Helden mit dieser Profession sein.

Schreinerin/Tischlerin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2, Lesen/Schreiben+1, Lederbearbeitung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Schriftstellerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: In einer Welt, in der das aufstrebende Städtebürgertum die Kunst des Lesens und Schreibens erlernt, wird Literatur immer wichtiger. Und damit die Nachfrage nach Büchern und Periodikas. Der Schriftsteller befriedigt diese Nachfrage, indem er seiner Feder Texte entlockt, die es ihm erlauben, seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Je nach der Art der Publikation können Schriftsteller als Schmierfinke gescholten oder als große Literaten und Poeten gerühmt werden.

Schwertgesellin – nach Adersin:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Adlige Abstammung *oder* Adlige Abstammung, erberechtigt; Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik,

Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Schwertgesellin – nach Fedorino:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 13, CH 12, GE 13, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Gezielter Stich, Heraldik
Beschreibung:

Schwertgesellin – nach al-Halan:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 13, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, Schildkampf I

Beschreibung:

Schwertgesellin – nach Uinin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 13, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Prinzipientreue II

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, Wuchtschlag

Beschreibung:

Seelenheiler:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 9

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Heilkunde Seele+2, Lesen/Schreiben+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Verwirrte Menschen, die entweder sich selbst oder anderen gefährlich werden können oder einfach nur apathisch daliegen – das sind für den Seelenheiler Herausforderungen, denen er sich gerne stellt. Hat er doch das unsichtbare Heilen sich auf die Fahne geschrieben. Und sei es jetzt die richtige Methode, das Gesehene einfach vergessen zu machen oder das Opfer nochmals mit seiner Angst in Berührung zu bringen, um ihr so den Schrecken zu nehmen. Heilungsmethoden gibt es so viele wie Verwirrheitszustände bei denkenden Lebewesen.

Segelmacherin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lederarbeiten+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Seilerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: FF 9

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+2, Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Shochzul:

Kosten: 24 GP

Voraussetzungen: MU 14, IN 12, CH 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Platzangst, Weltfremd

Talente: Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+2, SF Knochenkeulenrituale, Prophezeien, Verbotene Pforten, 5 Zauber

Beschreibung:

Silberner Falke:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik

Beschreibung: Botenreiter im Dienste des Handelshauses Stoerrebrandt.

Sklavenjägerin:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Fallen finden/entschärfen+2, Fesseln/Entfesseln+2, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Wunden+1

Beschreibung: Sklavenjäger sorgen dafür, dass der Nachschub an Sklaven für die Länder mit Sklaverei nicht abreißt. Die meisten Sklaven werden von den südlichen Dschungelinseln entführt und in die Sklaverei geführt. Sklavenjäger sind auch manchmal dazu da, entlaufene Sklaven wieder einzufangen. Ein solcher Charakter hat in Ländern, die die Sklaverei abgeschafft haben, schwere Strafe und z.B. in Thorwal den Tod zu fürchten.

Skaldin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 12, CH 13, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben +1, Rechtskunde+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Die Skalden der Thorwaler sind hoch angesehene Personen, da sie zum einen die Bewahrer der alten Legenden sind, aber zugleich auch als weit gereiste Lehrer für die Heranwachsenden fungieren.

Skuldrun, Heiler:

Kosten: 17 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Wunden+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Prophezeien, 3 Zauber

Beschreibung:

Skuldrun, Mammut-Seher:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Prophezeien

Beschreibung:

Skuldrun, profan:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Prophezeien

Beschreibung:

Skuldrun, Zauberschmied:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12

Bonus: - 2 AsP

Vor-, Nachteile: Eisenaffine Aura

Talente: Fährtensuchen+1, Grobschmied+2, Magiekunde+1, Selbstbeherrschung+1, SF Prophezeien

Beschreibung:

Söldner:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 10, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+1, Heilkunde Wunden+1, Lederarbeiten+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Söldner gibt es in allen Ländern zumeist organisiert in Companias. Seltener einmal trifft man sie als Leib- oder Hauswächter. Als Gruppe meist auf eine Waffengattung festgelegt, haben die einzelnen Mitglieder jeweils eine Spezialisierung auf Spurenlesen, Verbinden oder Waffenreparatur o.ä. Von romantisch, freiheitsliebend, goldgierig, abgeklärt, prahlerisch bis hin zu der kruden Ansicht, möglichst viele Seelen zu Boron schicken zu müssen, gibt es alle Motivationen und Einstellungen zur eigenen Profession und dementsprechend ist auch ihr Ansehen – von Region zu Region (und Erfahrungen mit durchziehenden oder das Dorf rettenden Söldnern) unterschiedlich.

Soldatin – schweres Fußvolk:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, Wuchtschlag

Beschreibung: Die einfachen Fußsoldaten rekrutieren sich meistens aus der Bürgerschicht und den unteren Schichten. Das schwere Fußvolk unterscheidet sich vom leichten durch ihre Ausstattung mit Rüstung. Schweres Fußvolk kann manchmal in Piken-Formationen auftreten aber mit beliebiger Bewaffnung.

Soldatin – leichtes Fußvolk:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, Schildkampf I

Beschreibung: Leichte Fußsoldaten sind schlecht gerüstet und die am wenigsten hoch angesehene Armeegruppe. Hier bestimmt das Können des Einzelnen oft über Leben und Tod. Eine beliebte Kombination ist Schild und Schwert.

Soldatin – Reiterei:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Heraldik

Beschreibung: Die leichte Reiterei unterscheidet sich von der schweren dadurch, dass zumeist leichte Rüstungen und leichte Lanzen Verwendung finden. Mobilität ist wichtiger als Kampfkraft. Die schwere Reiterei nutzt schwere Lanzen, Harnische und oft sogar gepanzerte Pferde, um feindliche Reihen zu durchbrechen. Die schwere Reiterei gilt immer noch als die Königsdisziplin der Kriegsführung. In ihren Reihen finden sich viele Männer und Frauen der wohlhabenden Schichten.

Soldatin – Streitwagenlenkerin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Heraldik

Beschreibung:

Soldatin – Schützin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, FF 12, GE 11, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, Heraldik

Beschreibung: Schützen sind Fernkämpfer mit Armbrust oder Pfeil und Bogen. Sie verwenden – im Gegensatz zu den berittenen Schützen – oft längere Bögen wegen der größeren Reichweite und Durchschlagkraft. Schützen haben in Armeen kein besonders hohes Ansehen, da der Kampfstil unromantisch erscheint.

Soldatin – Artilleristin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik

Beschreibung:

Soldatin – Sappeurin:

Kosten: 14 GP

Voraussetzungen: MU 11, FF 11, GE 11, KO 13, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Mechanik+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik, Zweihänder

Beschreibung:

Soldatin – Seesoldatin:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1, Selbstbeherrschung+1, SF Heraldik

Beschreibung:

Sonnenlegionär, ungeweiht:

Kosten: 16 GP

Voraussetzungen: MU 13, CH 12, KL 11, GE 12, KO 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Praios

Talente: Lesen/Schreiben+1, Liturgiekenntnis+1, Magiekunde+2, Rechtskunde+2, Selbstbeherrschung+2, SF Heraldik, Schildkampf I

Beschreibung:

Spenglerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: FF 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+2, Holzbearbeitung+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Spielerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 14

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+1, SF Taschendiebstahl

Beschreibung: Der Spieler vertraut auf Phexens Hilfe oder Glück oder sein Können als (Falsch-)Spieler, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Unbewegte Mine, Kartentricks, Täuschungsmanöver gehören in diesem Beruf zur Tagesordnung und da das Glücksspiel in vielen Ländern mehr oder weniger illegal ist, so bewegen sich auch diese Gestalten im Zwielicht. Ein ehrbarer Beruf ist es sicherlich nicht.

Spitzelin:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schlösser knacken+1, Schriftsprachen kennen+1, SF Taschendiebstahl

Beschreibung:

Sprachenkundlerin:

Kosten: 20 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+2, Schriftsprachen kennen+3

Beschreibung: Ein Gelehrter, der sich auf die Erforschung von Sprachen spezialisiert hat. Manche dieser Wissenschaftler verlassen ihre staubigen Kämmerchen, um die Sprachen in Realität zu erleben, was ein ziemlich abenteuerliches Unterfangen sein kann.

Stammeskrieger – Beni Dervez:

Kosten: 11 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12, KK 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Zäher Hund, Prinzipientreue II, Speisegebote

Talente: Heilkunde Wunden+1, Lesen/Schreiben+1, Selbstbeherrschung+1, SF Beidhändiger Kampf

Beschreibung:

Stammeskrieger – Waldmenschen:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Stammeskrieger – Fjarninger:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Stammeskrieger – Gjalskerländer:

Kosten: 12 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 14, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Lederarbeiten+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag

Beschreibung:

Stammeskrieger – Ferkina:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: MU 14, GE 12, KO 13, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, SF Wuchtschlag

Beschreibung: Ferkinas sind wilde, relativ unkultivierte Menschen, die in den hohen Gebirgen der Tulamidenlande zu finden sind. Sie leben in archaischen Umständen und gelten oftmals als barbarisch. Ihre Krieger sind für ihre Wildheit und Gnadenlosigkeit gefürchtet.

Stammeskrieger – Trollzacker:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 14

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Zäher Hund

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, SF Wuchtschlag

Beschreibung:

Stammeskrieger – Novadischer Wüstenkrieger:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Die Krieger der Novadis sind auf den Kampf in Wüstenklimaten spezialisiert. Ihre Fähigkeit mit dem Khunchomer oder Doppelkhunchomer sind gefürchtet und ihre Heißblütigkeit macht sie zu gefährlichen Gegnern. Da die Novadis eine patriarchalische Gesellschaft sind, finden sich nur sehr selten weibliche Krieger – genannt Achmad'sunni – in den Reihen der Krieger.

Stammeskriegerin – Achmad'sunni:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung: Eine weibliche Kriegerin der Novadis und damit ein sehr seltener Anblick, halten die Novadis ihre Frauen doch normalerweise innerhalb ihrer Behausungen. Frauen können durch besonderen Mut zu Kriegerinnen werden, oder aber im Zuge der Blutrache, wenn keine männlichen Krieger mehr leben, um sie zu erfüllen.

Stammeskrieger – Goblin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1

Beschreibung:

Stammeskrieger – Ork:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 14, GE 11, KO 13, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Wunden+1, SF Wuchtschlag, Zweihänder

Beschreibung:

Stammeskrieger – Achaz:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1, Heilkunde Wunden+1, Selbstbeherrschung+1, SF Schildkampf I

Beschreibung:

Steinmetzin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: FF 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Sternkundige:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+1

Beschreibung: Sternkundige lesen aus den verschiedenen Konstellationen von Sternbildern, Fixsternen und Mada die Zukunft. Sie können bestimmte Sternkonstellationen vorhersagen und gelten als Gelehrte, auch wenn sich Scharlatane oftmals in ihren Reihen tummeln, die von den astronomischen Größen und Abläufen so viel Verständnis haben, wie ein Bader von der Kunst der modernen Heilkunde.

Streuner:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Taschendiebstahl

Beschreibung: In den Gassen der Stadt groß geworden, ist er hier ein wahrer Überlebenskünstler. In der Wildnis hingegen wäre er rettungslos verloren. Das Leben hat ihm beigebracht, dass er nur sich selbst trauen kann und so schlägt er sich auf verschiedenste Art oft mit kleinen Gaunereien durch, verkehrt als Hochstapler in feineren Kreisen oder weiß genau, welcher Stadtbüttel bereit ist, für ein paar Silbertaler ein Auge zuzudrücken. Hütchenspieler, Meister des "glücksunabhängigen Glücksspieles", Schieber, Zuhälter oder Vermittler von Rauschkraut – durch diese Tätigkeiten drückt er sich oft in üblen Kaschemmen herum und fragt nicht lang, wenn ein einträglicher Auftrag angeboten wird.

Stutzerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1

Beschreibung:

TätowiererIn:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Tagelöhnerin:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13

Bonus: KK+1

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Tanzlehrerin:

Kosten: 7 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, GE 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Taugenichts:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, GE 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1

Beschreibung:

Tempelardist – Stadt des Schweigens:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Moralkodex Boron

Talente: Fesseln/Entfesseln+1, Liturgiekenntnis+1, Rechtskunde+1, SF Heraldik

Theaterzauberin:

Kosten: 13 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Alchemie+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, SF Kugelzauber, 3 Zauber

Beschreibung: Ähnlich einem *Jahrmarktszauberer* nutzt der *Theaterzauberer* seine Kunst dafür, um ein Publikum zu belustigen und damit sein Geld zu verdienen. Er hilft bei der Umsetzung von Bühnenstücken, indem er zum Beispiel Rauch aufsteigen lässt, oder mit Illusionen eine besondere Atmosphäre schafft. Das gemeine Volk mag diese Effekte, während echte Magier diese Profession wohl kaum schätzen.

Tierbändigerin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 13, GE 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Töpferin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heraldik

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Trickbetrügerin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, CH 12, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Magiekunde+1, SF Taschendiebstahl, 3 Zauber

Beschreibung:

Uhrmacherin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: KL 13, FF 14

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Mechanik+2, Schlösser knacken+1

Beschreibung: Ein hochspezialisierter Beruf im Bereich der Feinmechanik, dessen Handwerker hoch angesehen sind und gut bezahlt werden. Uhren sind Luxusgüter und so verwundert es nicht, dass Kontakte zu reichen und adeligen Personenkreisen oftmals bestehen. Fingerfertigkeit und Klugheit, sowie das Wissen über die mechanischen Abläufe in einer Uhr sind unabdingbar.

Viehzüchterin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: KK 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1

Beschreibung:

Völker-, Sagenkundlerin:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: KL 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter)

Talente: Lesen/Schreiben+1, Schriftsprachen kennen+2

Beschreibung: Eine Gelehrte, die sich auf die Erforschung alter Legenden und Sagen spezialisiert hat. Manchmal findet man diese Wissenschaftler irgendwo in den abgelegensten Gebieten Deres, wo sie z.B. nach irgendwelchen Hinweisen

suchen, die die Richtigkeit einer Sage bestätigen oder widerlegen sollen.

Wagnerin:

Kosten: 6 GP

Voraussetzungen: FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+1, Holzbearbeitung+1, Lederarbeiten+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Waffen- und Rüstungsschmied:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: FF 12, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Grobschmied+2

Beschreibung: Da in den Dörfern die Bewohner selbst das Nötigste herstellen, ist der Schmied (hier als Grobschmied) oftmals der einzige Handwerker, während in größeren Städten viele Handwerksberufe vertreten und in Zünften zusammengeschlossen sind. Meisterwerkstätten sind aber rar und so bleiben die meisten Handwerker Zeit ihres Lebens Gesellen. Manche aber kommen von der Walz erst gar nicht mehr zurück – sie hat die Abenteuerlust gepackt.

Walfänger/Haijäger:

Kosten: 1 GP

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 11, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Aberglaube

Talente: Fesseln/Entfesseln+1

Beschreibung:

Weberin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: FF 9

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Wegelagererin:

Kosten: 0 GP

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: -

Beschreibung: Anders als Einbrecher und Langfinger steigen die klassischen Räuber ihren Opfern nicht etwa nach, sondern sie lauern den Reisenden an den Straßen und Pfaden abseits der Ortschaften auf, um ihnen die Habe abzunehmen und einen “Wegezoll” einzufordern. Um einen unwilligen Händler zu überzeugen sind auch oftmals schlagkräftige Argumente erforderlich, weshalb sie sich oftmals auch zu Banden zusammenrotten. Ihre Schlupfwinkel liegen zumeist in unwegsamem Gelände, wo sie vor dem langen Arm des Gesetzes weitgehend geschützt sind. Gewöhnliche Wegelagerer verlassen sich auf ihr Glück und erbeuten gerade genug, um nicht zu verhungern.

Wildhüterin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: IN 11, GE 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+2, Heilkunde Gift+1, Lesen/Schreiben+1

Beschreibung: Es gibt auch Jäger, die mit der Jagd ihr Geld verdienen: So hält fast jede Baronie einen *Wildhüter* in Lohn und Brot, der in den Forsten des Lehens für Ordnung sorgt, die Wilderer in die Schranken weist und aufpasst, dass sich keine Räuber ansiedeln.

Wildnisläuferin:

Kosten: 9 GP

Voraussetzungen: GE 13, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+2, Fesseln/Entfesseln+1, Pflanzenkunde+1

Beschreibung:

Wirtin:

Kosten: -3 GP

Voraussetzungen: IN 11, CH 11, FF 11, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Neugier

Talente: -

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Wundärztin:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheiten+1, Heilkunde Wunden+2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Einem *Feldscher* nicht unähnlich, jedoch ist der Wundheiler nicht mit einer Armee assoziiert. Wundheiler haben sich auf das Behandeln von Wunden spezialisiert und unterscheiden sich vom *Medicus* durch geringeres theoretisches und vom *Anatomen* durch weniger anatomisches Wissen.

Zahnreißerin:

Kosten: 19 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten

Talente: Anatomie+1, Heilkunde Gift+1, Heilkunde Krankheit+1, Heilkunde Wunden+2, Pflanzenkunde+1

Beschreibung: Ein Handwerker – dazu ein recht grober – im Bereich der Gesundheit. Der Zahnreißer versteht ungefähr so viel von der Theorie und der Lehre der Heilkunde wie der *Bader* oder die *Hebamme* und verlässt sich einfach auf die Handgriffe, die er gelernt hat.

Zaubertänzer:

Kosten: 10 GP

Voraussetzungen: IN 12, CH 13, GE 13, FF 11, KO 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Selbstbeherrschung+2, SF Zaubertänze

Beschreibung: Die tulamidische *Sharisadim*, die novadische *Sharisad*, die Hazaqui der *Zahori* und der aranische *Majuna* – sie alle stehen für anmutigen, fast schon akrobatischen Tanz mit Säbeln, Schellenringen, Schleiern, Kunchomern und Kerzen, je nach Kultur etwas andere Utensilien und Bewegungen. Ihnen allen gemein ist jedoch eine harte Ausbildung und eine immense Bewunderung ihres Tuns seitens des Publikums.

Zauberweberin:

Kosten: 8 GP

Voraussetzungen: KL 11, IN 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Schriftsprachen kennen+1, Selbstbeherrschung+1

Beschreibung:

Zibilja:

Kosten: 15 GP

Voraussetzungen: KL 12, IN 13, CH 12, FF 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Heilkunde Seele+1, Lesen/Schreiben+1, Magiekunde+1, Pflanzenkunde+1, Rechtskunde+1, SF Prophezeien, Zibilja-Rituale

Beschreibung:

Zimmerfrau:

Kosten: 5 GP

Voraussetzungen: FF 13

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Holzbearbeitung+2

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

Zöllnerin:

Kosten: 3 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 11

Bonus: -

Vor-, Nachteile: Goldgier

Talente: Fährtensuchen+1, Rechtskunde+1

Beschreibung: Zöllner finden sich an fast allen Reichsgrenzen, denn welcher Landesherr will nicht am Handel verdienen? Und so werden Zölle an Flüssen, Brücken, Grenzen, Pässen und vielen anderen Orten fällig. Zöllner treiben diese Gelder ein und sie können von reichstreuen, korrekten Beamten bis zu skrupellosen Hellerfuchsern alles sein. Der Zöllner ist wegen letzteren Ausprägungen vor allem bei Händlern nicht sehr beliebt.

Zuhälterin:

Kosten: 4 GP

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Taschendiebstahl

Beschreibung: Ein Zuhälter managt die Huren und Lustknaben, die sich unter seiner Fuchtel befinden. Er bietet seinen „Angestellten“ Schutz gegen Übergriffe, kassiert dafür aber auch einen guten Teil ihrer Einkünfte. Zuhälter sind tief in der Unterwelt verwurzelt und stehen oft dem organisierten Verbrechen nahe.

Zureiterin:

Kosten: 2 GP

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 13, GE 11, KK 12

Bonus: -

Vor-, Nachteile: -

Talente: Fährtensuchen+1

Beschreibung: Es gibt Professionen, die erklären sich von selbst.

VII. Eigenschaften

Die Eigenschaften sind im Einzelnen:

Mut: Der Mut des Helden, rennt er vor jeder Gefahr davon oder stellt er sich ihr?

Klugheit: Die Intelligenz des Helden, aber auch die Kombinationsgabe.

Intuition: Das Gespür für Situationen und im richtigen Moment das Richtige zu tun, repräsentiert die Intuition.

Charisma: Die körperliche Ausstrahlung und das Aussehen.

Fingerfertigkeit: Das Geschick, mit den Händen zu arbeiten und diese schnell zu bewegen.

Gewandtheit: Das Ausweichen von Schlägen und die Beweglichkeit.

Konstitution: Die Widerstandskraft des Helden.

Körperkraft: Die Stärke des Helden.

Sie sind bei der Charaktergenerierung im Verhältnis 1 : 1 zu haben, das bedeutet: ein Punkt kostet 1 GP, egal ob ich Mut von 7 auf 8 oder Charisma von 12 auf 13 bringe – es kostet jeweils einen GP.

Das ändert sich beim normalen Steigern während des Heldenlebens. Dann kostet ein Punkt jeweils den folgenden Wert, bedeutet: Mut von 7 auf 8 zu steigern kostet 8 EP, während Charisma von 12 auf 13 schon 13 EP kostet. Und um es von 12 auf 14 zu steigern kostet es $13 + 14 = 27$ EP. Durch die Boni für die Rasse ist es auch möglich, Eigenschaften auf einen höheren Wert als 21 zu steigern.

VII. Kräfte und Energien

Magieresistenz

Die Magieresistenz errechnet sich im Gegensatz zum Pen&Paper-DSA nicht mehr aus den guten Eigenschaften, sondern wird durch EP erworben, d.h. bei der Erschaffung kann die MR (außer durch Vor-, Nachteile) nicht verändert werden.

von -1 auf 0	5 EP
von 0 auf 1	10 EP
von 1 auf 2	15 EP
von 2 auf 3	20 EP
von 3 auf 4	30 EP
von 4 auf 5	50 EP

Lebensenergie

Die Lebensenergie errechnet sich wie folgt:

LE = (KO+KO+KK) : 6 (math. gerundet)

Etwasige Zu- oder Abschläge durch Rasse, Profession o.ä. werden dann zu diesem Ergebnis dazugezählt.

Astralenergie

Die Astralenergie errechnet sich wie folgt:

ASP = (MU+IN+CH) : 6 (math. gerundet)

Etwasige Zu- oder Abschläge durch Rasse, Profession o.ä. werden dann zu diesem Ergebnis dazugezählt.

Karmaenergie

Die Karmaenergie für Geweihte errechnet sich wie folgt:

KE = (MU+IN+CH) : 6 (math. gerundet)

Geweihte einer Halbgottheit müssen sich hiervon noch zwei Karmapunkte abziehen.

VIII. Talente

Auch gewisse Talente sind im LARP sehr wichtig. Zwar heißt es im Zweifelsfalle immer "Du kannst, was Du kannst", aber es sind dennoch ein paar Talente erforderlich, damit sich die einzelnen Helden voneinander unterscheiden. Außerdem: Wofür sollten nicht magiebegabte Charaktere ihre in der Kampagne erworbenen Erfahrungspunkte ausgeben? Die Talente sind in Stufen aufgeteilt. Sie reichen von 0 (nicht vorhanden) bis 5 (perfekt). Gewisse Heldentypen haben bestimmte Talente schon beim Start ihrer Laufbahn mit Werten von 1 oder 2 erworben. Mit den im Laufe der Kampagne erworbenen Erfahrungspunkten können die Talente gesteigert oder neue Talente aktiviert (von 0 auf 1) werden.

Bei einigen Talenten entscheidet ein Vergleich mit einem anderen Talent- bzw. Stufenwert, ob die Aktion Erfolg hat. Ein Beispiel für das Talent "Heilkunde Gift":

Der Anwender Spieler 1 will seinem vergifteten Kameraden Spieler 2 helfen. Spieler 1 hat einen TaW (Talentwert) von 3 in Heilkunde Gift. Spieler 2 wurde wiederum mit einem Gift der Stufe 2 vergiftet. Da der TaW von Spieler 1 höher ist als die Stufe des Giftes, hat die Heilung Erfolg. Wäre aber die Stufe des Giftes 4 (also höher als der TaW von Spieler 1), könnte dieser dem Vergifteten nicht helfen. Bei gleichen Werten (Gift und TaW besitzen z.B. Stufe 3) wäre ebenfalls eine Heilung möglich.

Die gleichen Regeln gelten für Fallen finden/entschärfen, Fesseln/Entfesseln, Heilkunde Krankheit, Pflanzenkunde, Mechanik und Schlösser knacken.

Wie viele GP für Talentsteigerungen während der Charakter-Generierungsphase zu zahlen sind, bzw. wie viele EP, um im späteren Verlauf des Heldenlebens Talente steigern zu können, soll folgende Tabelle verdeutlichen:

aktivieren (auf TaW 1)	3 GP/EP
TaW 1 -> TaW 2	5 GP/EP
TaW 2 -> TaW 3	10 GP/EP
TaW 3 -> TaW 4	15 EP
TaW 4 -> TaW 5	20 EP

Ein TaW von 4 oder 5 ist nur über EP erreichbar und nicht über GP.

Talente dürfen eingesetzt werden, wenn sie bei der Generierung über eine Profession erworben wurden, obwohl die Voraussetzungen (MU, KL etc.) noch gar nicht erfüllt sind. Steigern lassen sie sich allerdings erst, nachdem die guten Eigenschaften auf die entsprechenden Werte angehoben wurden.

Die angegebenen Mindestvoraussetzungen gelten jeweils für einen TaW von eins. Um den TaW eines Talentess auf zwei anzuheben, müssen die dazugehörigen Eigenschaften auch um einen Punkt erhöht werden.

Hier nun die einzelnen Talente im Überblick:

Alchemie (KL 11, FF 10)

Dieses Talent wird zur Herstellung von Elixieren, Tränken und Salben und zum Erkennen derselben benötigt. Bei der Verarbeitung ist jeweils ein Minimum-Alchemie-Wert angegeben, der vorhanden sein muss, um den Trank etc. herstellen zu können (vgl. Tabelle „Tränke & Elixiere“), wobei das Vorhandensein der Ingredienzien und Apparatur Voraussetzung ist.

Anatomie (KL 10, FF 11)

Grundlage für die Heilung von Knochenbrüchen und inneren Verletzungen. Der halbe Anatomie-TaW (abgerundet) kann zum Heilkunde Wunden - Wert addiert werden.

- TAW 1 Der Anatom kann einfache Brüche schienen, ohne dass Verkrüppelungen nachbleiben.
- TAW 2 Die Kunst des Einrenkens und Geradebiegens ist bekannt.
- TAW 3 Einfache Amputationen und innere Verletzungen können vorgenommen, bzw. erkannt und behandelt werden.
- TAW 4 Amputationen können vorgenommen werden, wobei der Patient gute Überlebenschancen hat.
- TAW 5 Schwere innere Verletzungen können erkannt und behandelt werden. Zudem können nicht ganz abgetrennt Gliedmaßen u.U. gerettet werden.

Fährtsensuchen (KL 9, IN 10)

- TAW 1 Frische Spuren (< 1 Std) auf einfachem Grund (Gras) werden gefunden.
- TAW 2 Spuren auf wechselndem Grund können verfolgt werden.
- TAW 3 Ältere Spuren (ca. 1 Tag) in normaler Umgebung (Wald) sind sichtbar und deren Alter kann bestimmt werden.
- TAW 4 Ältere Spuren sind auch in schwieriger Umgebung (Geröll) sichtbar.
- TAW 5 Ermöglicht das Auffinden wirklich alter Spuren in schwieriger Umgebung (Fels).

Fallen finden/entschärfen (KL 9, FF 12)

Um diese Fallen zu finden und zu entschärfen wird dieses Talent benötigt. Dazu muss der SL kundgetan werden, in welchem Bereich nach einer Falle gesucht werden soll. Beim Entschärfen und finden entscheidet der TAW, ob die Falle unbeabsichtigt ausgelöst (Stufe Falle > TAW Sucher) oder gefunden und gesichert werden kann (Stufe Falle ≤ TAW Sucher). Die Stufe einer Falle wird entweder durch die SL mitgeteilt oder ist mit einem Zettel an der Falle befestigt.

Fesseln/Entfesseln (FF 11, GE 10)

Wer von Bösewichtern gefangen genommen wird und nicht gleich seine Seele zu Boron schickt, wird meistens erst einmal mit Seilen, Lianen o.ä. gefesselt. Und dieses natürlich nur "Larp-mäßig", da ja nichts wehtun soll. Um nun aber doch nicht als Thairach-Opfer zu enden, während man auf die Befreiung durch seine "Freunde" hofft, gibt es dieses Talent.

Der Bösewicht sagt beim Fesseln einfach dem Opfer seinen Fesseln/Entfesseln - Wert. Und das Opfer stellt nun fest, ob dieser höher als der eigene TaW ist. Falls nicht, würde das bedeuten, dass dieses arme Wesen sich ohne fremde Hilfe zügig von Stricken, Seilen oder Lederriemen befreien kann. Ist aber der Wert genauso groß, wie der eigene, so sollte es doch möglich sein, in einem längeren unbeobachteten Moment sich der Schnüre zu entledigen (wenn die Wache nicht durchgehend auf die Finger schaut) und das Weite zu suchen und hoffentlich auch zu finden.

Grobschmied (KO 12, KK 11)

Unabdingbar, um Metallwaffen, -Schilder und -Rüstungen zu reparieren und herzustellen. Zudem kann er auch ein Pferd beschlagen oder Truhenbänder herstellen. Voraussetzung ist natürlich eine Schmiede samt Inventar.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abgerundet) zu dem höheren dazu gezählt.

TAW 1	Der durch Kämpfe verminderte RS einer Rüstung wird binnen 1 Stunde wieder um 2 erhöht.
TAW 2	Die lädierte Rüstung erhält binnen 1 Stunde wieder 4 RS zurück.
TAW 3	Binnen 1 Stunde können bis zu 6 RS-Punkte repariert werden.
TAW 4	Binnen 1 Stunde können bis zu 12 RS-Punkte repariert werden.
TAW 5	Zerbrochene Waffen oder Rüstungen werden binnen einer halben Stunde komplett repariert.

Heilkunde Gift (KL 11, IN 10)

Notwendiges Talent, um Gifte zu erkennen und das richtige Gegenmittel zu kennen.

Der TaW gibt an, bis zu welcher Giftstufe Gifte erkannt und geheilt, bzw. ihre Wirkung gestoppt werden kann, sofern das entsprechende Gegenmittel parat ist. Die Giftstufe erfährt der Heiler entweder vom Vergifteten selbst, vom Vergifter oder von der SL. Zusätzlich kann der Heiler in Abhängigkeit von seinem TaW folgendes:

TAW 1	-
TAW 2	Gibt dem Vergifteten 1 LE zur Regeneration.
TAW 3	Gibt dem Vergifteten 2 LE zur Regeneration.
TAW 4	Gibt dem Vergifteten 1 LE zur Regeneration und 1 LE sofort.
TAW 5	Gibt dem Vergifteten 2 LE zur Regeneration und 2 LE sofort.

Zurückgehaltene LE natürlich nur bis zu durch das Gift verlorenen LE.

Heilkunde Krankheiten (KL 11, CH 10)

Notwendiges Talent, um Krankheiten zu bestimmen und die richtige Behandlung einzuleiten.

Der TaW gibt an, bis zu welcher Stufe Krankheiten erkannt und geheilt, bzw. ihre Wirkung gestoppt werden kann, sofern die entsprechenden Kräuter u.ä. parat sind. Die Krankheitsstufe erfährt der Heiler entweder vom Erkrankten selbst oder von der SL. Zusätzlich kann der Heiler in Abhängigkeit von seinem TaW folgendes:

TAW 1	-
TAW 2	Gibt dem Erkrankten 1 LE zur Regeneration.
TAW 3	Gibt dem Erkrankten 1 LE zur Regeneration.
TAW 4	Gibt dem Erkrankten 2 LE zur Regeneration.
TAW 5	Gibt dem Erkrankten 3 LE zur Regeneration.

Zurückgehaltene LE natürlich nur bis max. durch die Krankheit verlorenen LE, wobei der Heiler sich jeden Tag erneut um den Patienten bemühen kann.

Heilkunde Seele (IN 11, CH 12)

Ein Talent, das es dem Anwender ermöglicht, Mitmenschen von Traumata und Ängsten zu befreien.

TAW 1	Wahrscheinliche Herkunft des Wahnzustandes wird erkannt.
TAW 2	Ängste werden kurzfristig überwunden.
TAW 3	Ermöglicht das kurzzeitige „Zurückholen“ eines Wahnsinnigen.
TAW 4	Verzauberungen können wirksam bekämpft werden.
TAW 5	Dauerhafte Heilung eines Traumatisierten möglich.

Heilkunde Wunden (KL 8, FF 10)

Um offene Wunden, z.B. durch Waffengewalt zu behandeln dient dieses Talent. Und das wichtig. Denn es gilt die Regel: **Ohne sachkundige Behandlung (mind. TaW 1) keine nächtliche Regeneration der Wunden! Außerdem droht Wundbrand mit weiterem LE-Verlust.**

Zusätzlich müssen natürlich zumindest Mullbinden und sauberes Wasser o.ä. zum Auswaschen der Wunden vorhanden sein. Blutungsstillende Kräuter wären auch hilfreich.

Pro durch dieses Talent zurückerhaltenen Punkt LE, ist eine Ruhepause von 10 Minuten einzuhalten, damit die frischen Wunden nicht gleich wieder aufbrechen.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abrunden) zu dem höheren dazu gezählt.

- TAW 1 Stoppt Blutungen binnen 1 Minute pro Wunde und ermöglicht nächtliche Regeneration. Setzt die aktuelle LE mindestens auf 1.
- TAW 2 Setzt die aktuelle LE mindestens auf 1 und gibt zusätzlich 1 LE zur Regeneration hinzu.
- TAW 3 Setzt die aktuelle LE mindestens auf 1 und gibt zusätzlich 2 LE zur Regeneration hinzu.
- TAW 4 Setzt die aktuelle LE mindestens auf 1 und gibt zusätzlich 2 LE zur Regeneration und 1 LE sofort hinzu.
- TAW 5 Setzt die aktuelle LE mindestens auf 1 und gibt zusätzlich 2 LE zur Regeneration und 2 LE sofort hinzu.

Holzbearbeitung (FF 10, KK 8)

Um Holzrüstungen, -Waffen oder überwiegend aus Holz bestehende Schilde zu bauen und zu reparieren wird dieses Talent benötigt.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abrunden) zu dem höheren dazu gezählt.

- TAW 1 Der durch Kämpfe verminderte RS eines Schildes wird binnen 1 Stunde wiederum 2 erhöht.
- TAW 2 Die lädierte Rüstung erhält binnen 1 Stunde wieder 4 RS zurück.
- TAW 3 Binnen 1 Stunde können bis zu 6 RS-Punkte repariert werden.
- TAW 4 Binnen 1 Stunde können bis zu 12 RS-Punkte repariert werden.
- TAW 5 Zerbrochene Holz Waffen und Schilde werden binnen einer halben Stunde komplett repariert.

Lederarbeiten (FF 11)

Um Stoff- und Lederrüstungen herzustellen und zu flicken wird dieses Talent benötigt.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abrunden) zu dem höheren dazu gezählt.

- TAW 1 Der durch Kämpfe verminderte RS einer Rüstung wird binnen 1 Stunde wieder um 2 erhöht.
- TAW 2 Die lädierte Rüstung erhält binnen 1 Stunde wieder 4 RS zurück.
- TAW 3 Binnen 1 Stunde können bis zu 6 RS-Punkte repariert werden.
- TAW 4 Binnen 1 Stunde können bis zu 12 RS-Punkte repariert werden.
- TAW 5 Zerrissene Rüstungen werden binnen einer halben Stunde komplett repariert.

Lesen/Schreiben (KL 9, FF 8)

Um Buchstaben auf Pergament, Stein, Sand oder wo auch immer in einem Sinnzusammenhang zu sehen benötigt man dieses Talent. Es können nur Sprachen entziffert werden, die auch bekannt sind.

- TAW 1 Einfache Gebrauchstexte lesen und schreiben.
- TAW 2 Einfache Gebrauchstexte flüssig lesen und schreiben.
- TAW 3 Komplexe Texte lesen und schreiben.
- TAW 4 Komplexe Texte schnell und flüssig lesen und schreiben.
- TAW 5 Fremdsprachliche Texte und Schriften werden flüssig gelesen und korrekt zu Papier gebracht.

Liturgiekenntnis (KL 9, IN 10, CH 9)

Für Geweihte wichtig, da nur durch höhere Liturgiekenntnis höhere Liturgiegrade erreicht werden und somit höhere Liturgien erlernt werden können.

- TAW 1 Liturgien der Komplexität 1 können erlernt werden.
- TAW 2 Liturgien der Komplexität 2 können erlernt werden.
- TAW 3 Liturgien der Komplexität 3 können erlernt werden.
- TAW 4 Liturgien der Komplexität 4 können erlernt werden.
- TAW 5 Liturgien der Komplexität 5 können erlernt werden.

Magiekunde (KL 10, IN 12)

Vor allem für Zauberer wichtig, da durch höheren TaW auch weniger bekannter Zauber erlernt werden können. Nichtmagier können durch mehr Wissen in diesem Bereich Zauber vorherahnen oder die Wirkung vorhersehen, wenn sie bei Wirkung dieses Zaubers schon einmal anwesend waren.

TAW 1	Zauber der Komplexität 1 werden erkannt, bzw. können erlernt werden.
TAW 2	Zauber der Komplexität 2 werden erkannt, bzw. können erlernt werden.
TAW 3	Zauber der Komplexität 3 werden erkannt, bzw. können erlernt werden.
TAW 4	Zauber der Komplexität 4 werden erkannt, bzw. können erlernt werden.
TAW 5	Zauber der Komplexität 5 werden erkannt, bzw. können erlernt werden.

Mechanik (KL 11, FF 12)

Zum sicheren Verschließen von Türen u.ä. kann dieses Talent genutzt werden. Wurde ein Schloss auf diese Art gesichert muss ein Zettel mit der Aufschrift „verschlossen 2“ daran befestigt werden, sofern der TaW Mechanik 2 beträgt. Bei einem TaW von 3 hieße die Aufschrift also „verschlossen 3“ usw.

Zudem gibt dieser TaW den Höchstwert für selbst erstellte Fallen an.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abrunden) zu dem höheren dazu gezählt.

TAW 1	Schloss reicht um Alrik Normalheld zu stoppen.
TAW 2	Für einen gewieften Dieb immer noch kein Problem.
TAW 3	Hier müssen schon Profi-Knacker ran.
TAW 4	Ohne Zeit und Ausrüstung kommt auch kein Einbrecher weiter.
TAW 5	Selbst Zauberer kommen ins Schwitzen.

Pflanzenkunde (KL 8)

Unabhängig für alle Heiler, Alchimisten und Helden die oftmals Lebensenergie verlieren. Der TaW gibt an, ab welcher Stufe eine Pflanze bekannt und Wissen über ihre Wirkung vorhanden ist.

Rechtskunde (KL 11)

Gildenrecht, Kirchenrecht, Staatsrecht, Strafrecht – und all’ das auch noch von Provinz zu Provinz verschieden: da braucht es einen, der sich damit auskennt und die Feinheiten der jeweiligen Kultur oder Rasse schnell durchschaut.

TAW 1	Zu Hause weiß ich, was verboten ist...
TAW 2	In meinen Kulturkreis kann ich Ge- und Verbote einschätzen.
TAW 3	Auch Kirchenrecht ist mir bekannt.
TAW 4	Fremde Kulturen durchschaue ich schnell.
TAW 5	Strafen und Verbote fremder Rassen sind mir nicht unbekannt.

Schlösser knacken (IN 10, FF 11)

Das Gegenstück zur Mechanik und zum Zauber “Claudibus Clavistibor”. Hiermit werden auch besser gesicherte Türen geöffnet – natürlich ist neben dem Wissen auch entsprechendes Werkzeug wie z.B. Dietriche von Nöten. Ein Schloss kann geöffnet werden, wenn der TaW Mechanik (des „Verschliessers“) \leq dem TaW Schlösser knacken (des Öffnungswilligen) ist. Ein magisch gesichertes Schloss kann nur geöffnet werden, wenn die Zauberstufe (des „Verschliessers“) $<$ dem TaW Schlösser knacken +1 (des Öffnungswilligen) ist. Auf dem Zettel steht dann „verschlossen magisch x“, wobei x für den Claudibus-Wert steht, den es zu überwinden gilt.

Bei dieser Tätigkeit dürfen auch zwei Personen zusammenarbeiten. Der niedrigere TaW wird dann hälftig (abrunden) zu dem höheren dazu gezählt.

Selbstbeherrschung (MU 10, KO 10)

Dieses Talent zeigt, wie sehr der Held seinen Körper unter Kontrolle hat, bzw. Schmerzen ignorieren kann. Dies ist bei Folterungen und v.a. im Kampf wichtig.

TAW 1	Kann leichte Schmerzen geduldig bis zu 10 Minuten ertragen. Darf bei 0 LE noch bis 100 zählen, bevor die Ohnmacht ihn umfängt.
TAW 2	Widerstand gegen “normale” Foltermethoden 30 Minuten. Darf bei 0 LE noch bis 200 zählen, bevor die Ohnmacht ihn umfängt.
TAW 3	Widerstand gegen ausgefallen unschöne Foltermethoden 45 Minuten. Darf bei 0 LE noch bis 300 zählen, bevor die Ohnmacht ihn umfängt.
TAW 4	Widerstand gegen abgrundtief böse Foltermethoden 2 Stunden. Darf bei 0 LE noch bis 400 zählen, bevor die Ohnmacht ihn umfängt.
TAW 5	Diesen Helden durch Folter zum Reden zu bringen ist so gut wie unmöglich. Darf bei 0 LE noch bis 500 zählen, bevor die Ohnmacht ihn umfängt.

Schriftsprachen Kennen (KL 9, IN 11)

Die Höhe des TaWs gibt die Anzahl der beherrschten Schriftzeichenarten neben denen des eigenen Kulturkreises an. Diese müssen mit jeder Steigerung des TaWs festgelegt werden und es muss eine Erklärung geben, wo diese Schrift erlernt wurde.

Zu Papier gebracht können diese werden mit einem um eins verringerten Wert des TaW Lesen/Schreiben.

Hier eine Liste mit möglichen Schriften:

- Altes Alaani ca. 1000 Wort- und Silbenzeichen
- Ur-Tulamidyä 300 Silben-, Wort- und Deutzeichen
- Angram altzwerigische Bilderschrift
- Arkanil/Rohalsschrift unbekante Anzahl Laut-, Silben-, Deut- und Wortzeichen
- Chrmk/Zelemja ca. 5000 Wort- und Deutzeichen
- Chunchas/Yash-Hualay-Glyphen/Protozelemja um 20000 Wort- und Deutzeichen
- Drakned-Glyphen um 2000 Wort-, Silben- und Deutzeichen
- Geheiligte Glyphen von Unau Laut- und Deutzeichen (davon 19 „geheiligte“ Konsonanten)
- Gjalskisch geheime Mischschrift aus Thorwalschen Runen und Ur-Tulamidyä
- Hjaldingsche Runen Lautzeichen
- Imperiale Zeichen/Altgüldenländisch 57 Lautzeichen
- Isdira/Asdharia 27 Lautzeichen, zusätzlich subtile Deutzeichen
- Kusliker Zeichen 31 Lautzeichen
- Nanduria 26 Lautzeichen
- Rogolan 24 Lautzeichen mit Nebenbedeutungen (4 werden selten verwendet)
- Trollische Raumbilderschrift
- Tulamidyä 56 Silbenzeichen
- Zhayad mehrere hundert Laut- und Silbenzeichen
- Füchsich
- Amulashtra 24 Lautzeichen
- Drakhard-Zinken 24 Lautzeichen
- Gimartil-Glyphen 28 Laut- und 1 Deutzeichen

IX. Vor- und Nachteile

Vorteile und Nachteile erhält man in der Regel nur bei der Charaktergenerierung. Die maximale Obergrenze beträgt jeweils 3. Sollten durch Rasse und Profession sich mehr als drei Vor- oder Nachteile sich ergeben, so werden in die drei freien Zeilen von oben nach unten die Vor-, bzw. Nachteile zuerst der Profession, dann der Rasse und zum Schluss die der Kultur in der angegebenen Reihenfolge eingetragen. Wenn die drei Zeilen schon vorher voll sind, müssen die Vor- und Nachteile nicht mehr eingetragen werden. Niemand wird jedoch böse sein, wenn sie trotzdem ausgespielt werden, da es ja ein kultur- oder rassetypisches Merkmal ist und die Generierungspunkt dafür ja auch verrechnet wurden. Vor- und Nachteile kosten die hinter der Bezeichnung aufgeführten GP, bzw. bei den Nachteilen werden die GP wieder dem Konto "gutgeschrieben". Natürlich macht es keinen Sinn, sich widersprechende Vor- und Nachteile zu wählen, wie z.B. "Hohe Lebenskraft" und "Niedrige Lebenskraft". Und immer gilt: Ausspielen! Der Einäugige trägt eine Augenbinde, der Einarmige hat den Arm unter der Gewandung, der Einhändige hat eine „Piratenklaue“ und so weiter. Die Nachteile Aberglaube, Angst vor I und II, Begabung für (Zauber), Brandzeichen, Eingeschränkter Sinn, Prinzipientreue I und II, Speisegebote, Sprachfehler und Stigma I und II müssen auf dem Charabogen näher benannt und ausgeführt werden. Natürlich gibt es bei den jeweiligen Rassen/Kulturen und auch Professionen Einschränkungen, was die Wahl einiger Vor- oder Nachteile betrifft. So passt natürlich „Rachsucht“ nicht zu einer Tsa-Geweihten oder „Totenangst“ nicht zu einem Boroni. Hierzu seien besonders die DSA4-Boxen „Schwerter & Helden“ und „Götter & Dämonen“ zur weiteren Lektüre empfohlen.

Das nachträgliche „Abgewöhnen“ von Nachteilen ist nur in Absprache mit der SL möglich und kostet in der Regel die doppelten GP-Boni in EP.

Vorteile

Adlige Abstammung 2 GP

Der Held entstammt einer adligen Familie und hat somit Anspruch auf einen Titel und die dementsprechende Behandlung.

Adlige Abstammung, erberechtigt 4 GP

Der Held entstammt einer adligen Familie und ist derjenige, der das Lehen erbt. Er hat somit Anspruch auf einen Titel und die dementsprechende Behandlung.

Affinität zu Geistern 4 GP

Der Held hat aufgrund von Einflüssen seiner Geburtsstunde, eines Familienfluchs o.ä. eine besonders gute Beziehung zu Totengeistern. Alle Zauber betreffend Geistwesen kosten einen AsP weniger.

Akademische Ausbildung Gelehrter 4 GP

Der Held hat schon zu Beginn seiner Laufbahn 7 EP die er einsetzen kann.

Akademische Ausbildung Krieger 4 GP

Der Held hat schon zu Beginn seiner Laufbahn 7 EP die er einsetzen kann.

Akademische Ausbildung Magier 4 GP

Der Held hat schon zu Beginn seiner Laufbahn 7 EP die er einsetzen kann.

Astrale Regeneration 10 GP

Mit diesem Vorteil regeneriert der Zauberkundige jede Nacht einen zusätzlichen AsP.

Astralmacht 4 GP

Der Held erhält zu Beginn seines Lebens einen AsP extra.

Aufhebung von Elfischer Weltsicht/Weltfremd 5 GP

Hiermit kann z.B. der Elfenmagier den Malus der Rasse Elf wieder loswerden.

Aufhebung von Goldgier 2 GP

Hiermit kann z.B. der Geode den Goldgier-Malus der Rasse Zwerg wieder loswerden.

Aufhebung von Totenangst 2 GP

Hiermit kann z.B. der Nivesenschamane den Totenangst-Malus der Rasse Nivese wieder loswerden.

Begabung für [Zauber] 3 GP

Ein besonderer Zauber (der auf dem Charakterblatt vermerkt sein muss) liegt dem Helden so im Blut, dass er ihn für geringere Kosten wirken kann. Dieser festgelegte Zauber kostet nur die Hälfte der eigentlich aufzuwendenden AsP, wobei abgerundet wird und mindestens ein AsP abgezogen werden muss.

Eisenauffine Aura 4 GP

Der Zauberer erleidet nur noch durch jeweils zwei volle Punkte RS einer Metallrüstung den Malus, dass seine Zauber jeweils um einen AsP verteuert sind.

Gebildet 4 GP

Der Held hat schon zu Beginn seiner Laufbahn 6 EP die er einsetzen kann.

Hohe Lebenskraft 4 GP

Schon bei der Geburt startet der Held mit einem LE extra.

Hohe Magieresistenz 10 GP

Von Anfang an war der Held schwerer zu verzaubern, was sich in einer um eins erhöhten Magieresistenz ausdrückt.

Resistenz gegen Gift 10 GP

Durch besondere Widerstandsfähigkeit gegen bestimmte Substanzen bewirken gegen den Spieler eingesetzte Gifte nur den halben Schaden (aufgerundet).

Resistenz gegen Krankheiten 8 GP

Durch ein besonders gutes Immunsystem rufen Krankheiten bei dem Spieler zwar ähnliche Wirkungen hervor, die Krankheit verursacht aber nur den halben Schaden (aufgerundet).

Schnelle Heilung 10 GP

Jede Nacht regeneriert der Held einen zusätzlichen LE.

Außerdem muss beim Anwenden des Talentes *Heilkunde Wunden* nur noch 5 statt 10 Minuten gewartet werden, bis jede einzelne Wunde sich geschlossen hat.

Schriftsprachgefühl 3 GP

Durch seine grandiose Sprachbegabung kann der Held bis zu [TAW Schriftsprachen Kennen] + 3 Arten von fremden Zeichenarten lernen. Sämtliche fremdartigen Schriftzeichen können hierdurch mit dem vollen TaW in Lesen/Schreiben zu Papier gebracht werden.

Unbeschwertes Zaubern 9 GP

Die Magieresistenz des zu Verzaubernden kann bis zu einem Wert von 2 ignoriert werden.

Verhüllte Aura 6 GP

Gegen magische oder liturgische Entdeckungsversuche erhält der Held einen imaginären Punkt zu seiner Magieresistenz.

Veteran 5 GP

Helden, die mindestens 45 Jahre alt sind (wobei sich der Spieler auf alt trimmen muss, wenn er es offensichtlich nicht ist), erhalten 10 EP.

Wesen der Nacht 6 GP

Beim Schein der Mada kosten alle gewirkten Zauber einen ASP weniger, wobei eins der minimale Aufwand ist.

Zäher Hund 7 GP

Der Held kann im Falle der Bewusstlosigkeit durch Erreichen von 0 LE sich beim „Runterzählen“ so verhalten, als wäre sein Selbstbeherrschungswert um einen Punkt erhöht. Dadurch ist ein theoretischer Wert von sechs erreichbar und demzufolge dürfte bis maximal 600 gezählt werden, bevor die Bewusstlosigkeit ihn umfängt (Ausnahme: Meucheln, „Todesstoss“).

Gleichzeitig wird unabhängig vom Selbstbeherrschungswert die Zeit bis zum Eintritt des Todes um 100 Sekunden verlängert – es darf also bis 700 gezählt werden.

Zeitgefühl 2 GP

Selbst im dunkelsten Loch hat der Held noch nach Wochen die Gabe, auf eine Viertelstunde genau die Zeit anzugeben. Nur durch finstere Zauberei lässt er sich verwirren.

Nachteile

Aberglaube - 2 GP

Der Held ist der Meinung, dass eine bestimmte Handlung, ein Gegenstand, ein Tier, eine Haarfarbe o.ä. Pech oder Glück bringen.

Angst vor I -1 GP

Unterschiedliche Dinge oder Situationen, bei denen der Held mit übertriebener Angst reagiert. Hier zum Beispiel Angst vor Spinnen oder Ratten.

Angst vor II -2 GP

Unterschiedliche Dinge oder Situationen, bei denen der Held mit übertriebener Angst bis hin zu Panikreaktionen reagiert. Hier zum Beispiel Angst vor Gewitter oder im Wald des Nachts allein gelassen werden.

Arkanophobie -5 GP

Der Held hat panische Angst davor, verzaubert zu werden und fürchtet, alle magischen Gegenstände seien verflucht oder wollen ihm böses. Wenn der Held weiß, dass er verzaubert werden soll, ist seine MR um 1 vermindert.

Brandzeichen -5 GP

Beim Diebstahl o.ä. erwischt – schon ist man ein gebranntes Kind. Das kann der Handrücken, aber auch Wange oder Stirn sein. Das Brandzeichen muss natürlich aufgeschminkt werden.

Dunkelangst -3 GP

In der Schwärze der Nacht, in dunklen Tunneln und Kellern, aber auch schon in finsternen Wäldern bekommt der Held Beklemmungen.

Einäugig -7 GP

Irgendwann im Verlauf seines Lebens hat der Held sein Augenlicht oder gar das Auge verloren.

Einarmig -11 GP

Irgendwann im Verlauf seines Lebens hat der Held einen Arm verloren.

Einbildungen -3 GP

Der Held glaubt aus einer übersteigerten Phantasie heraus immer wieder Dinge wahrzunehmen, die gar nicht existieren. Das können Beobachter oder auch niemals so gemeinte Anschuldigungen sein.

Eingeschränkter Sinn -6 GP

Das meint, dass ein Held entweder Schwerhörig oder Kurz-, bzw. Weitsichtig ist. Intime bedeutet das, z.B. ein Hörrohr zu tragen oder nur jedes dritte Wort ungefähr zu verstehen oder auch die Brille abzusetzen.

Einhändig -9 GP

Irgendwann im Verlauf seines Lebens hat der Held eine Hand verloren.

Elfische Weltsicht/Weltfremd -5 GP

Dass Elfen nicht ganz von dieser Welt zu sein scheinen, findet in ihrer Art, viele Dinge, Wesen und Handlungen mit einem besonderen Gefühl für mögliche Zusammenhänge zu betrachten, Niederschlag. Das scheint mit ihrem besonderen Zeitgefühl – resultierend aus ihrer Alterslosigkeit – zusammen zu hängen. Das bedeutet, dass Elfen viel mehr scheinbare Zusammenhänge erlernen müssen, bevor sich das in einer konkreten Änderung ihrer Handlungen spiegelt.

Goldgier -2 GP

Auf seiner Suche nach Reichtümern tut der Held auch unvernünftige Dinge.

Höhenangst -2 GP

Der Held reagiert panisch bei Situationen, bei denen er in die Tiefe stürzen könnte.

Jähzorn -5 GP

Schnell auf der Palme und dabei nicht diplomatisch...

Krankhafte Reinlichkeit -5 GP

Wenn etwas in seiner Umgebung oder gar er selbst verschmutzt ist, führt das dazu, dass der Held sich kaum noch auf etwas anderes konzentrieren kann, als auf den Wunsch nach Reinigung

Krankheitsanfällig -8 GP

Ereilt den Helden eine Krankheit, so sind ihre Wirkungen weitaus Schlimmer als üblich und sie richtet bei ihm den doppelten Schaden an.

Lahm -9 GP

Ein lahmes Bein, ein zertrümmertes Knie o.ä. können im weiteren Leben nicht wieder wettgemacht werden.

Meeresangst -1 GP

Große Wasserflächen rufen Unwohlsein hervor, ein Strandspaziergang bewirkt Herzattacken und eine Fahrt aufs Meer hinaus sorgt für einen Amoklauf.

Miserable Eigenschaft - Mut -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Klugheit -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Intuition -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Charisma -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Fingerfertigkeit -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Gewandheit -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Konstitution -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Miserable Eigenschaft - Körperkraft -2 GP

Für das bewusste Absenken einer Guten Eigenschaft unter den Startwert. Dieser Wert darf auch mittels GP, sprich beim Erschaffen, nicht mehr angehoben werden. Erst im Laufe des Heldenlebens ist dieser Wert durch EP zu erhöhen. Es muss hier nochmals besonders auf die Notwendigkeit des Ausspielens hingewiesen werden.

Moralkodex Angrosch -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Der Anhänger der Kirche mit diesem Nachteil darf kein Feuer löschen und auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart jemand anders eine Flamme löscht. Eine Ausnahme bilden hierbei Brände, deren Eindämmung ist erlaubt. Geweihte

führen als Zeichen ihres Standes die ewig brennende Laterne mit sich, deren Flamme einmal im Jahr im Tempel erneuert wird. Der Angrosch-Geweihte kümmert sich um das Wohl der Zwerge und schlichtet insbesondere Streit unter ihnen.

Moralkodex Aves -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Der Anhänger der Kirche soll nie länger als unbedingt nötig an einem Ort verweilen, die Straße ist seine Heimat. Auch soll er keinen Eid leisten der ihn bindet und am reisen hindert. Er soll keine anderen Herren als die Götter anerkennen. Weiterhin soll er Reisegefährten in Not helfen. Auch soll er seine Reisen in Berichten festhalten, egal ob mündlich, in Versform oder als Roman oder Reisebericht. Dazu gehört auch die bereisten Länder zur kartographieren.

Moralkodex Badilakaner -10 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Siehe Moralkodex Travia; zusätzlich Keuschheit und Armut. Der Badilakaner besitzt nur Ordenskleidung, Bettelschale und Wanderstab.

Moralkodex Boron -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Es herrscht ein Schweigegebot, d.h. man spricht kein unnötiges Wort. Jeder Geweihte und Anhänger der Kirche ist verpflichtet Tote zu bestatten, Untote zu vernichten und Seelen ihrer Ruhe zuzuführen.

Moralkodex Bund des wahren Glaubens -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Das Mitglied des Bundes hält die Gebote der Zwölfe abwechselnd aufrecht, sei es nun in den wechselnden Monden (z.B. im Praiosmond dem Moralkodex der Praios Kirche etc.) oder auch ein Wechsel von Tag zu Tag oder von Stunde zu Stunde.

Moralkodex Dreischwesternorden -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Die Ordensleute verpflichten sich zu Friedfertigkeit (jedoch nicht zu völligem Gewaltverzicht), Armut, Demut, eigenhändiger Landarbeit und traviagefälliger Sittsamkeit und Hilfsbereitschaft. Charakter mit diesem Nachteil sollten noch das Speisegebot Vegetarier nehmen.

Moralkodex Efferd -7 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)

Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Charakter mit diesem Nachteil verbergen ihre Gefühle nicht und leben jede Laune aus. Er entzündet kein Feuer und verwendet es nicht, eher meidet er es.

Moralkodex Firun -7 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)
Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Der Anhänger der Kirche ist ernst und genügsam. Er verzichtet auf Luxus und Ausschweifungen. Er jagt nicht dem Gold nach, härtet sich ab und achtet auf die Einhaltung der Jagdgebote durch sich und andere. List und Täuschung lehnt er ab.

Moralkodex Hesinde -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)
Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Die Anhänger dieser Kirche sammeln Wissen und schreiben es nieder. Sie bringen Kunstschätze und magische Gegenstände in den Besitz der Kirche; insbesondere sorgen sie dafür, dass gefährliche Bücher und Artefakte sicher in Tempeln verwahrt werden. Sie pflegen Bildung und Kunstsinn und leiten andere Menschen dazu an, verhindern und ahnden jedoch den Missbrauch von Wissen und darauf basierender Macht.

Moralkodex H'Szint -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)
Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Die Priester des Kultes vollführen rituelle Handlungen möglichst selten und nur in Tempeln um die Aufmerksamkeit des H'Szints nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder andere heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten, Schlangen nicht verletzen oder verhindern, dass sie verletzt werden. Sie erforschen den Wandel der Welt und die Magie. Zum predigen sind sie nicht verpflichtet. Ob Dämonen ausgetrieben werden oder nicht, entscheidet der Priester im Einzelfall.

Moralkodex Ifirn -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)
Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Ifirn-Anhänger achten auf die Einhaltung der Jagdgebote durch sich und andere. Sie sind respektvoll und hilfsbereit jedem Lebewesen gegenüber und bemühen sich, durch Warmherzigkeit und Lebensfreude gerade in Zeiten der Not und Knappheit zu vermitteln.

Moralkodex Ingerimm -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder)
Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Der Anhänger der Kirche mit diesem Nachteil darf kein Feuer löschen und auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart jemand anderes eine Flamme löscht. Eine Ausnahme bilden hierbei Brände, deren Eindämmung ist erlaubt. Geweihte

führen als Zeichen ihres Standes die ewig brennende Laterne mit sich, deren Flamme einmal im Jahr im Tempel erneuert wird. Bindend ist weiterhin das 'Opfergebot' der Ingerimm-Kirche.

Moralkodex Kor -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Kor-Geweihte haben die Pflicht nach dem 'Guten Kampf' zu streben und sich alle Kämpfe, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, in 'Gutem Gold' nach dem Khunchomer Kodex auszahlen zu lassen. Sie sehen sich als Diener des 'Scharfrichters des Kosmos' und zögern nicht, Dämonen und Paktierer zu erschlagen, ohne groß nach deren Motivation zu fragen. Sie jammern nicht um Gnade und lehnen es ab, sich von Heilzauberei das Leben retten zu lassen.

Moralkodex Nandus -3 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Der Nandus-Anhänger strebt nach persönlicher Weisheit und Wissen um die Welt. Er sammelt alles, was er an Wissen erlangen kann, dabei soll es nichts geben was er nicht wissen will. (abgesehen von Belanglosigkeiten die ihn auf seinem Weg nicht weiter bringen). Er hilft anderen, Wissen und Weisheit zu erlangen, ohne ihnen etwas aufdrängen zu wollen was sie nicht wissen wollen. Er wahrt die Geheimnisse seines Bundes und die Rätsel, die den Aufstieg zur Weisheit bergen. Er fördert die Verbreitung der Weisheit und schädigt Bewahrer der Dummheit.

Moralkodex Peraine -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Peraine-Anhänger müssen jeglicher Kreatur Hilfe leisten, sofern solche benötigt wird. Dies gilt nicht nur für Freunde, sondern auch für Feinde. Sie sind angehalten zu arbeiten, Bescheidenheit zu üben und sich nie Müßiggang oder der Verschwendung hinzugeben.

Moralkodex Phex -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Ohne eine angemessene Gegenleistung darf der Phex-Anhänger keine Leistung erbringen. Geweihte müssen ihre Identität und Pläne geheim halten, um die Rätsel der Welt für die Wissens-Suchenden zu mehren. Phex-Anhänger sind außerdem angehalten, mit Rätsel, Lügen, Aufgaben oder Ähnlichem die Persönlichkeit und Individualität ihrer Mitmenschen zu schulen.

Moralkodex Praios -10 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Praios-Anhänger dürfen nicht lügen. Wenn ein besonderer Grund vorliegt, darf er schweigen, seinen Vorgesetzten jedoch darf er nichts verheimlichen. Er ist zu Gehorsam den Göttern und seinen Vorgesetzten verpflichtet. Bei weltlichen Belangen gilt das auch gegenüber dem Adel. In geistlichen Belangen darf er sich jedoch keinen Befehlen außer den

göttlichen bzw. kirchlichen beugen, darf sich und seinen Glauben nicht verkleiden oder verbergen. Weiterhin soll er auf die Einhaltung der Gesetze achten und Schuldige dem zuständigen Gericht überantworten. Magieanwendung heißt er nicht gut, frevelhafte bekämpft er.

Moralkodex Rahja -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Rahja-Anhänger müssen Gleichmut wahren um Freude zu verbreiten. Den Rausch darf er genießen, jedoch nicht um seiner selbst wegen, sondern wegen der Nähe zur Göttlichkeit und diese Fertigkeiten auch anderen nahe zu bringen. Erstrebenswert für sie ist es, die Feinsinnigen zur Ekstase zu bringen, die Verrohten zumindest zu sanftem Empfinden. Rahja-Anhänger befließen sich der Eleganz, Schönheit, rahjanischer Künste und genießen jede Tat und jeden Genuss.

Moralkodex Rondra -10 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Rondra-Anhänger rächen jede Schmähung ihrer Göttin, verteidigen Glauben gegen Ungläubige, müssen jeder Herausforderung angemessen begegnen, kämpfen nicht mit ehrlosen Waffen oder auf unrondrianische Weise und dürfen, außer aus Gründen der Ehre oder Gnade, keinem Kampf ausweichen. Sie verteidigen die Zwölgötterkirche und befließen sich der ritterlichen Tugenden und üben sich in den Kampfdisziplinen.

Moralkodex Swafnir -7 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Ein Swafnir-Anhänger ist ehrlich und verhehlt keine Kritik. Er verteidigt oder rächt das Leben von Walen oder Delphinen, als wären es Mitglieder seiner eigenen Otta. Er zeigt Mut im Kampf, fördert die Gemeinschaft durch Worte und Taten und bewahrt die guten Sitten der Gastfreundschaft, der Heiligkeit des Eides, der Treue zur Gemeinschaft und der Hilfe auf hoher See.

Moralkodex Travia -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Gastfreundschaft, Großzügigkeit, Hilfsbereitschaft, Sittsamkeit und Treue sollen die Anhänger üben, wobei Treue Zuverlässigkeit mit einschließt. Die Gebote und Verbote der Travia-Kirche sind bindend und auch Andere sollen zu deren Einhaltung angehalten werden.

Moralkodex Tsa -10 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Tsa-Anhänger verabscheuen Gewalt und wenden sie auch grundsätzlich nicht an. Sie rufen ebenfalls nicht dazu auf und heißen sie nicht gut, Waffen meiden sie. Jede Form der Routine ist ihnen ein Gräueltat, sie wechseln häufig Tätigkeit und Wohnort.

Moralkodex Zsahh -5 GP

Generell für den Nachteil Moralkodex gilt, den Glauben an die eigene Religion unter der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevler zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. (Gilt dann aber nur für Geweihte und Ordensmitglieder) Weiterhin sollte jedem Mitglied der Kirche klar sein, dass sein Handeln das Ansehen der Kirche unter der Bevölkerung mehren sollte und nicht umgekehrt. Auch sollte alle Wesenheiten die die göttliche Ordnung stark stören (wie z.B. die Dämonen) von ihnen bekämpft werden.

Die Priester des Kultes vollführen rituelle Handlungen möglichst selten und nur in Tempeln um die Aufmerksamkeit des Zsahhs nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder andere heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten. Sie bewahren Lebewesen aller Art, vor allem Gelege, vor sinnlosem Tod oder Leiden, und sie pflegen Kranke oder Schwerverletzte. Zum predigen sind sie nicht verpflichtet. Ob Dämonen ausgetrieben werden oder nicht, entscheidet der Priester im Einzelfall.

Neugier -3 GP

Unabhängig etwaiger Risiken, fühlt sich der Held bemüßigt, alles, was irgendwie interessant wirkt, näher zu untersuchen.

Niedrige Lebenskraft -4 GP

Schon bei der Geburt startet der Held mit einem LE weniger.

Niedrige Magieresistenz -5 GP

Der Held ist leichter durch Magie zu beeinflussen als andere. Seine Start-MR ist um 1 vermindert. Das kann auch -1 bedeuten.

Platzangst -2 GP

Der Held bekommt Schweißausbrüche auf großen freien Plätzen, in unbewaldeten Steppengebieten oder dem Meer.

Prinzipientreue I -2 GP

Verteidigung von Gesetz und Ordnung, Höflichkeit und Wahrung der Etikette, Loyalität – das alles auch in Notlagen nicht über Bord zu werfen, das meint Prinzipientreue. Das Prinzip muss auf dem Charakterbogen vermerkt sein. Und sollte einmal gegen solche Prinzipien verstoßen werden: Die Gewissensbisse werden lästig sein.

Prinzipientreue II -4 GP

Niemals zu Lügen, Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, Pazifismus – das alles auch in äußersten Notlagen nicht über Bord zu werfen, das meint Prinzipientreue II. Das Prinzip muss auf dem Charakterbogen vermerkt sein. Und sollte einmal gegen solche Prinzipien verstoßen werden: Die Gewissensbisse werden schrecklich sein.

Rachsucht -4 GP

Führt dazu, dass der Held in jeder Situation, in der er sich schlecht behandelt oder in seiner Ehre beschnitten fühlt, ohne Rücksicht auf Verluste Rache will. Muss jedoch nicht jähzornig, sondern kann auch als "Kalte Rache" ausgelebt werden.

Raumangst -2 GP

Niedrige Decken, Tunnel und Volle oder Enge Räume lösen beim Helden Beklemmungen aus.

Speisegebote -4 GP

Aufgrund religiöser oder kultureller Vorbehalte verweigert der Held einige Speisen, z.B. Efferd-Geweihte (kein auf Feuer Zubereitetes) oder Tsa-Geweihte (kein Fleisch oder Fisch). Wird dieses Gebot gebrochen, ist der Held von Schuldgefühlen stark abgelenkt.

Sprachfehler -8 GP

Z.B. Nuscheln, Lispeln oder Stottern behindern Zauberer so stark, dass bei allen Zaubern mit verbaler Komponente 1 ASP mehr eingesetzt werden muss.

Stigma I -2 GP

Grünes Haar, durch einen Kobold angehext, ein Finger als Kralle durch einen Zauberpatzer oder nur frische Pockennarben – auf jeden Fall schränkt es den Helden zuweilen ein und dumme Fragen sind vorhersehbar.

Stigma II -5 GP

Katzenaugen durch alten Hexenfluch, gespaltenen Zunge durch Diebstahl eines echsischen Artefaktes oder ein misslungener Zauber bescherte eine Hand ohne Finger, stattdessen mit Krallen. Wunden von Dämonen, die nie verheilen

und auf den ersten Blick wie Paktierermale aussehen oder ein rattenförmiger Leberfleck in der Herzgegend werden den Helden gewiss in schlimme Nöte führen können.

Totenangst -2 GP

Der Held hat besondere Angst vor allem, was mit Tod und Gräbern zu tun hat.

Unverträglichkeit mit Metall -5 GP

Für zauberkundige bedeutet dies, dass sie die doppelten Mali durch größere Mengen Metall an ihrem Körper erleiden.

Vorurteil gegen -3 GP

Der Held hat ein Vorurteil gegen eine Rasse, Religion, Geschlecht oder Personen mit bestimmter Profession. Das Vorurteil ist exakt festzulegen und auf dem Charakterbogen zu vermerken.

Walwut -5 GP

Besondere Art des Jähzorns bei Thorwalern, welche in besonderen Extremsituationen auftreten kann (z.B. besonders schwere Treffer eingesteckt):

Er muss die ersten zwei schweren Treffer nicht ausspielen (z.B. Humpeln o.ä.), aber deutlich machen, dass das nicht schlechtes Rollenspiel ist, sondern er es einfach nicht mitbekommt...

Wenn keine feindlichen Gegner mehr zur Verfügung stehen, schlägt der Walwütige auch gegen Freunde und zwar so viele Attacken, wie das Ergebnis von 20 minus seinem Klugheitswert beträgt, es sei denn, er wird vorher schon niedergestreckt.

Die Kampf-Sonderfertigkeiten sind während der Walwut nicht einsetzbar.

X. Die Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind Kenntnisse, die ein Held besitzt, die ihn von den anderen seiner Rasse abheben und auch nicht durch Üben allein erworben werden können, da bestimmte Voraussetzungen erreicht sein müssen, um Sonderfertigkeiten zu erwerben. Sonderfertigkeiten können entweder bei der Charaktergenerierung über GP (Kosten wie bei EP) oder im Laufe des Charakterlebens über EP erworben werden. Die zu erfüllenden Voraussetzungen für die entsprechende Sonderfertigkeit stehen in Klammern, die Kosten dahinter. Die Voraussetzungen müssen nicht erfüllt werden, wenn eine Profession die betreffende Sonderfertigkeit schon beinhaltet.

Wichtig ist, dass insbesondere bei den Kampf-SF dem Gegenüber durch Ansage klargemacht wird, was jetzt passiert. Z.B., dass beim *Beidhändigen Kampf* beide Waffen Schaden machen oder beim Pömpfen das Opfer jetzt zehn Minuten bewusstlos zu sein hat.

Natürlich gibt es bei den jeweiligen Rassen/Kulturen und auch Professionen Einschränkungen, was die Wahl einiger Sonderfertigkeiten betrifft. So passt natürlich „Meucheln“ nicht zu einer Travia-Geweihten oder „Blutmagie“ nicht zu einem Abgänger der Gareth Akademie. Hierzu seien besonders die DSA4-Boxen „Schwerter & Helden“ und „Götter & Dämonen“ zur weiteren Lektüre empfohlen.

Akoluth (Eigenschaften: je 1 Punkt weniger als der Geweihte der entsprechenden Kirche) 5 EP

Ein Akoluth – Ordensmitglied, Laienprediger, Altarhelfer oder Tempeldiener – genießt das Ansehen eines Mitglieds der Kirche. Dafür unterliegt er den Einschränkungen des Moralkodex, sowie den Verpflichtungen der Kirche, der er dient. Ordensmitglieder unterliegen vorrangig den Richtlinien ihres Ordens.

Als geschulter Laienpriester wählt der Akoluth das Talent *Liturgiekenntnis* und kann somit einem Geweihten beim Wirken von Liturgien hilfreich zur Seite stehen. Zwar kennt er sich gut in den Ritualen seiner Kirche aus, verfügt jedoch nicht über Karmaenergie und kann somit nicht selbst Liturgien wirken.

Astrale Meditation (IN 14) 6 EP

Wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann bei absoluter Ruhe in tiefer Meditation durch den Einsatz eines LE binnen einer halben Stunde bis zu 4 LE in AsP umwandeln. Dieses kann alle 4 Stunden wiederholt werden.

Apport [Objekt] (IN 15, GE 14) 6 EP

Wenn nicht mehr als INx10 m entfernt, kann der Versuch gestartet werden, das mit Hilfe dieses Rituals an den Zauberer gebundene Objekt (auf dem Charakterbogen Objekt benennen) unter Einsatz eines AsP herbeizuholen. Das Objekt fliegt zwar durch Fensterscheiben, scheitert aber an festen Gegenständen, wenn sie nicht umfliegen werden können. Es kann aufgehalten werden, wenn die KK des "Festhalters" größer als die Objekt-KK (entspricht dem CH-Wert des Eigentümers) ist.

Beidhändiger Kampf (GE 16, KK 12) 9 EP

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es, in der Nicht-Kampfhand eine Waffe zu führen und diese nicht nur zur Parade („Parierdolch“) zu nutzen, sondern auch mit ihr TP zu erzeugen, sofern es sich um eine einhändig zu führende Waffe handelt.

Betäubungsschlag (GE 12, KK 11) 3 EP

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage unbemerkt aus dem Hinterhalt, einen gezielten, aber nur angedeuteten Schlag mit der stumpfen Seite seiner Waffe auf den Hinterkopf des Opfers auszuführen, welches sich in ruhiger Position befinden muss und es durch diesen Schlag ohne LE-Verlust für zehn Minuten ins Reich der Träume zu befördern. Auch „Pömpfen“ genannt.

Der Schlag ist mit "Betäubungsschlag" oder "Pömpf" dem Opfer mitzuteilen. Das Opfer zählt bis 600 und erwacht dann wieder aus seiner Bewusstlosigkeit, wenn ihm nicht vorher geholfen wurde.

Blutmagie (MU 14) 9 EP

Der Zauberkundige hat sich die Methodik angeeignet, durch die Opferung von Lebewesen (=fremder Lebensenergie) seine Zauber mit Kraft zu Speisen, wobei ein LE einem AsP entspricht. Diese so genannte Blutmagie ist vielerorts verboten.

Derwisch-Rituale (GE 14, KO 15) 3 EP

Dienen zum Erlernen dieser besonderen Art der Zauberei von Rastullah-Gläubigen.

Druidenrache (MU 15) 3 EP

Durch dieses Ritual ist der Zauberer in der Lage, all seine LE und seine Eigenschaften als AsP in einen finalen Zauberspruch zu legen. Das bedeutet allerdings auch das Ende seiner bekannten Existenz.

Druidische Dolchrituale (Druide oder Geode) 3 EP

Dienen dazu, dem Vulkanglasdolch des Druiden oder der Goldsichel des Geoden bestimmte Fähigkeiten zu verleihen und für die Aufnahme weiterer Zauber vorzubereiten.

Druidische Herrschaftsrituale (Druide) 6 EP

Erlauben das Anwenden bestimmter Zauber der Einflussnahme.

Eiserner Wille (MU 13, IN 14) 9 EP

Erlaubt dem Helden sich durch Konzentration und Einsatz eines Lebenspunktes für die Dauer von fünf Minuten zwei Punkte auf seine MR verschaffen. Während dieser Zeit sind keine anderweitigen Handlungen möglich die viel Aufmerksamkeit erfordern. Zauberkosten sind während der Wirkdauer zu verdoppeln.

Elfenlieder (Elf oder Halbelf) 3 EP

Ermöglicht das Erlernen der traditionellen Elfenmelodien.

Gezielter Stich (MU 13, GE 15) 5 EP

Verursacht einen TP mehr. Wiederholung erst nach einer Pause von einer Minute möglich.
Ist nur mit dafür zugelassenen Stichwaffen erlaubt.

Hammerschlag (MU 15, KK 14) 6 EP

Verursacht zwei TP mehr. Wiederholung erst nach einer Pause von einer Minute möglich.

Heraldik (KL 11) 3 EP

Ein Heraldiker kann einen Schurken an einem gefälschten oder einem Phantasiewappen erkennen, denn er versteht sich auf die Kunst der Wappen und Feldzeichenkunde.

Hexenflüche (Hexe) 6 EP

Besondere Form der Zauberei wird hierdurch der Hexe zugänglich.

Im "Lodernden Zorn" gesprochene Flüche werden dem Opfer direkt entgegengeschleudert und kosten die doppelten ASP, als in "Kalter Wut" übertragene Flüche, wobei diese allerdings gegen die MR des Opfers gehen und eine Haarlocke o.ä. des Opfers benötigt wird.

Knochenkeulen-Rituale (Schamane) 3 EP

Wird benötigt, um die Keule zu einem Ritualgegenstand zu machen.

Kristallomantie (KL 14, IN 14) 3 EP

Zauberei mit Edelsteinen kann hierdurch erlernt werden.

Kugelzauber (KL 14, IN 14) 3 EP

Die Rituale zur Verzauberung der Kristallkugel werden hierdurch möglich.

Lockerer Zaubern (Schelme) 6 EP

Gibt dem Schelm die Möglichkeit, MR bis 3 zu ignorieren.

Magiegespür 6 GP (IN 17)

Der Anwender kann sich auf das Vorhandensein astraler Kräfte in seiner Nähe unter Einsatz eines LE konzentrieren und somit starke Kraftquellen erspüren. Diese Gabe kann sich auch ungewollt aktivieren.

Meucheln (MU 12, FF 12) 9 EP

Die Kenntnis von der Kunst, andere ohne viel Geschrei unter Zuhilfenahme von Klingengewaffen zu Boron zu befördern. Dazu muss sich der Meuchelwillige unbemerkt zu seinem Opfer begeben, ihm den Dolch an die Kehle halten und „gemeuchelt!“ flüstern. Die LE des Opfers fällt augenblicklich auf 0 und der Meuchler darf sich entfernen. Das Opfer darf sich mit 0 Lebenspunkten danieder legen und auf baldige Hilfe hoffen – bewusstlos ist es auf jeden Fall. Ab jetzt darf auch bis 600 gezählt werden, denn so lange reicht der Lebensatem noch. (Sonderregelung Selbstbeherrschung beachten!) Zuvor (oder falls zu spontan: direkt danach) muss allerdings der Meuchler die SL aufsuchen und ihr von seiner schändlichen Tat berichten.

Meisterliche Regeneration (IN 15) 10 EP

Der Zauberkundige regeneriert einen AsP mehr jede Nacht.

Niederwerfen (SF Wuchtschlag) 9 EP

Ungefähr alle fünf Minuten ergibt sich dem K nner die Gelegenheit, den Gegner mit einem gezielten Schlag von den Beinen zu holen. Dieser Schlag richtet zus tzlich noch seine normalen TP an.

Prophezeien (CH 14, IN 13) 6 EP

Wenn nichts mehr geht, hilft nur noch die Wahrsagerin. Ob durch Teesatz analysieren, Handlesen, Kartenlegen, Innereindeutung oder Tierknochen werfen – die SL gibt je nach Stand der Sterne, Wohlwollen der Geister und Ausf hrung der Weissagung ein kleines St ck der Zukunft preis.

Regeneration (IN 13, KO 12) 10 EP

Durch diese Sonderfertigkeit ist der Held in der Lage, jede Nacht einen LE zus tzlich zu regenerieren.

Runenkunde/Zauberzeichen (KL 12, IN 15, FF 11) 5 GP

Je nach Kulturkreis und Studienort wird hiermit das Wissen um die Hjaldingschen Zauberrunen oder die Kenntnis der Arkanoglyphen erworben.

Schalenzauber (KL 14, CH 15) 3 EP

Die Schalenrituale werden hierdurch m glich.

Schildkampf I (KK 10) 3 EP

Die F higkeit, mit einem kleinen Schild von 30 cm bis 75 cm im Durchmesser (l ngste Kante z hlt) so gut umzugehen, dass es eine sinnvolle Verteidigung ist. Schilde unter 30 cm im Durchmesser sind frei zu f hren.

Schildkampf II (Schildkampf I, KO 16, KK 14) 8 EP

Die F higkeit, mit einem groen Schild von  ber 75 cm im Durchmesser (l ngste Kante z hlt) so gut umzugehen, dass es eine sehr effektive Verteidigung ist.

Schildspalter (GE 12, KK 16) 9 EP

Durch einen gezielten Angriff mit einer geeigneten, wucht erzeugenden Hiebwae (z.B. Streitaxt oder Hammer) oder einem Schwert auf den Schild des Gegners werden dem Schild 2 RS genommen, was zum Zerschlagen f hren kann. Wiederholung erst nach einer Pause von einer Minute m glich.

Schlangenring-Zauber (Geode) 6 EP

Erm glicht dem Geoden, den Halsring mit zus tzlichen F higkeiten zu versehen.

Schmerresistent (KO 15) 3 EP

Macht es dem K mpfer m glich, die ersten vier erhaltenen Schadenspunkte nicht ausspielen zu m ssen (von der LE gehen sie allerdings ab). Um dem Gegen ber kein Gef hl von schlechtem Rollenspiel zu geben, ist es allerdings sinnvoll ein „Haha – so etwas st rt MICH doch nicht“ oder  hnliches verlauten zu lassen.

Sp terer Eintritt Badilakaner (CH 8) 1 EP

Erh lt Nachteil Moralkodex Badilakaner

Sp terer Eintritt Diebesgilde Beni Fessiri (MU 13, Schl sser Knacken 2, SF Taschendiebstahl) 1 EP

Sp terer Eintritt Bruderschaft des Lohenden Feuers (KL 12, IN 15, CH 14, Groschmied 2, Rechtskunde 3, Ingrim-Geweihte) 1 EP

Sp terer Eintritt Draconiter (KL 12, IN 10, Lesen/Schreiben 1) 1 EP

Erh lt Nachteil Moralkodex Hesinde

Sp terer Eintritt Dreischwesternorden (FF 11) 1 EP

Erh lt Nachteil Moralkodex Dreischwesternorden

Sp terer Eintritt Efferdbr der (CH 9, Lesen/Schreiben 1, Rechtskunde 12) 1 EP

Erh lt Nachteil Moralkodex Efferd

Sp terer Eintritt Etilianer (IN 12, CH 14, Heilkunde Seele 2, Borongeweihter) 1 EP

Sp terer Eintritt Golgariten (MU 13, KO 13, KK 12, Selbstbeherrschung 3) 1 EP

Erh lt Nachteil Moralkodex Boron

Sp terer Eintritt Heiliger Laguan (MU 13, KO 13, KK 13) 1 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Boron

Späterer Eintritt Kirche von Rur und Gror (MU 13, KL 12, IN 12, Lesen/Schreiben 2) 1 EP

Erhält Nachteil Neugier

Späterer Eintritt Marbiden (MU 15, IN 13, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheit 2, Borongeweihter) 1 EP

Späterer Eintritt Nachrichtenagentur Nanduria (MU 12, IN 12, Lesen/Schreiben 2) 1 EP

Späterer Eintritt Noioniten (MU 14, CH 14, Heilkunde Seele 1, Pflanzenkunde 1, Alchemie 2) 1 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Boron

Späterer Eintritt Rondra-Orden (MU 12, CH 10, KO 11, KK 11, Lesen/Schreiben 1, Liturgiekenntnis 1, Selbstbeherrschung 2) 1 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Rondra, SF Heraldik

Späterer Eintritt Sonnenlegion (MU 15, GE 14, KO 12, KK 14, Selbstbeherrschung 3, Liturgiekenntnis 2, Rechtskunde 1, Profession Krieger, Knappe, Fähnrich, Schwertgeselle) 8 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Praios, Liturgiekenntnis +1, Schriftsprachen kennen+1, Magiekunde auf 2, Rechtskunde auf 3

Späterer Eintritt Therbûniten (MU 14, KL 13, FF 13, KO 13, Selbstbeherrschung 2, Heilkunde Krankheit 2, Heilkunde Wunden 2) 1 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Peraine

Späterer Eintritt Ucuriaten (MU 14, CH 14, Selbstbeherrschung 4, Liturgiekenntnis 3, Rechtskunde 3) 1 EP

Erhält Nachteil Moralkodex Praios

Spätweihe (siehe Voraussetzungen der einzelnen Geweihten) 30 EP

Wenn ein Charakter sich im Erwachsenenalter zu einem Götterdiener berufen fühlt, erhält er eine einjährige Ausbildung zum Priester. Damit erhält er einen Grundvorrat an Karmaenergie, das Talent Liturgiekenntnis, die entsprechenden Liturgien und alle Vor- und Nachteile des gewählten Geweihten zu Spielbeginn und unterliegt selbstverständlich allen Einschränkungen und Verpflichtungen der Kirche.

Magiekundige Charaktere verlieren ihre Zauberfähigkeiten.

Spießgespann (MU 12, GE 13) 3 EP

Eine überlange Waffe kann von zwei oder mehr Personen gleichzeitig geführt werden und erzeugt dadurch die addierte KK der Kämpfer geteilt durch 10 TP mehr Schaden, wobei mathematisch gerundet wird.

Stabzauber (Magier) 3 EP

Hierdurch wird dem Magier ermöglicht, verschiedene Stabzauber auf seinen persönlichen Zauberstab zu legen.

Taschendiebstahl (MU 11, FF 12) 6 EP

Das Können der Beutelschneiderei und das Wissen um die besten Verstecke am menschlichen Körper.

„Du kannst, was Du kannst“: An dem gewünschten Gegenstand muss unbemerkt ein Stückchen Garn verknotet werden, sofern es sich um einen Gegenstand handelt, der per „Beutelschneiderei“ zu entwenden ist (ganze Rucksäcke gehören hier nicht dazu, sondern eher Geldkatzen und andere Dinge, die nicht auf die Standart-Art – nämlich per Abschneiden – gediebt werden können, da dieses die Outtime-Zerstörung des Gegenstandes nach sich ziehen würde) und es ergeben sich zwei Möglichkeiten.

- es funktioniert: Dann muss der Dieb sich zu einer SL begeben und ihr die Person und den Gegenstand benennen. Daraufhin geht die SL zum beraubten Spieler und nimmt ihm das geraubte Inventar ab, überreicht entweder das gewünschte Gut dem Dieb oder verwahrt es.

- es schlägt fehl: Das Opfer bemerkt dieses und dann heißt es laufen.

Gegenstände wie Schwerter in der Schwertscheide oder Rucksäcke, die unter der Bank liegen, müssen auf die klassische Art und Weise (nämlich durch unbemerktes Entwenden) den Besitzer wechseln. Um aber Probleme zu vermeiden, ist es unabdingbar sich sofort mit dem gediebnen Material bei einer SL einzufinden.

Tierkrieger-Rituale (Durro-Dûn) 3 EP

Hierdurch werden dem Durro-Dûn seine Rituale ermöglicht

Verbotene Pforten (MU 14) 6 EP

Dies ist die Kenntnis der Methodik, die eigene LE als AsP einzusetzen.

Wuchtschlag (KK 17) 6 EP

Treibt einen Gegner drei Schritte zurück und verursacht einen TP mehr. Wiederholung erst nach einer Pause von einer Minute möglich.

Zauberkontrolle (KL 14) 6 EP

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Zauberer jeden von ihm gewirkten Zauber nach belieben beenden.

Zaubertänze (Zaubertänzer) 3 EP

Erlaubt dem speziellen Personenkreis das Erlernen ihrer Ritualtänze.

Zibilja-Rituale (Zibilja) 1 EP

Erlaubt dem speziellen Personenkreis das Durchführen ihrer Rituale.

Zweihänder (KO 11, KK 12) 3 EP

Mit dieser Sonderfertigkeit ist der Held in der Lage, mit zweihändig zu führenden Waffen den vollen Schaden – sprich 3 TP - zu verursachen

Zu den einigen magischen Sonderfertigkeiten gibt es noch einige „Unterkategorien“, die sich in einer gesonderten Tabelle wieder finden.

XI. Die Stufen

Stufe	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
EP	0	10	20	35	50	70	90	115	140	170	200	235	270	310	350	395	440	490

XII. Kampf

Waffen

Es dürfen zum Kampf ausschließlich Polsterwaffen nach gültigem Sicherheitsstandard verwendet werden. Jede Waffe muss am Anfang der Veranstaltung bei der Spielleitung eingecheckt werden. Defekte oder nicht zulässige Waffen werden sofort aus dem Spiel genommen.

Schläge auf den Kopf, auf die Hand, auf nackte Füße und in den Unterleibsbereich sind nicht erlaubt und werden nicht gewertet. Ebenso sind Stöße und Stiche mit Kernwaffen verboten. Sollten sie aus Versehen vorkommen, muss der Kampf unterbrochen werden und sich umgehend um den Getroffenen gekümmert werden. Dieser entscheidet, wann und ob es weiter geht. Gerade im Kampf ist also die Sicherheit aller Mitspieler wieder einmal das höchste Gebot. Fairness und das Bewusstsein, sich in einem Spiel zu befinden, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung.

Treffer müssen immer ausgespielt werden, auch, wenn man nicht schwer verletzt wird oder noch genügend Rüstungspunkte besitzt, gehört es zu einem schönen Kampf, immer wieder auch zurückzuweichen und jeden Treffer zu spielen.

Jede Waffe bis zu einem Meter Länge macht genau **einen** Trefferpunkt. Das gilt ebenfalls für alle zugelassenen Wurfwaffen, wie Wurfsterne etc. und für sämtliche Waffen, die überwiegend aus Holz bestehen. Alle Waffen über einem Meter Gesamtlänge, welche nicht unter die vorher aufgezählten fallen, richten **zwei** SP an. Wucht Waffen wie Äxte, Streitkolben und Hämmer verursachen schon ab einer Gesamtlänge von 75 cm **zwei** Trefferpunkte. Die beidhändig geführten Waffen wie der klassische Zweihänder, die Riesenaxt oder der Zwergenschlägel verursachen **drei** TP, wenn die SF *Zweihänder* gewählt wurde. Dies aber auch nur dann, wenn sie wirklich beidhändig geführt werden und ihr Gewicht glaubhaft ausgespielt wurde.

Grundsätzlich gilt: Wird bei einem Treffer nichts angesagt, gilt automatisch ein TP als angerichtet. Bei Waffen, welche mehr TP anrichten, müssen zu Beginn des Kampfes einmalig die TP angesagt werden, außer, es sind mehr als zwei an diesem Kampf beteiligt oder es findet im Dunkeln statt, sprich: die Kampfsituation ist so undurchsichtig, dass nicht immer klar ist, welcher Hieb nun gerade wie viele TP angerichtet hat. Dann ist es nötig, öfter mal die angerichteten TP mitzuteilen.

Wird ein Charakter von der Waffe eines Gegners am Körper getroffen, so erleidet er einen Trefferpunkt, der ihm entweder tatsächlich direkt Schaden zufügt oder aber erst von anderen Werten abgezogen wird. Schließlich versteht es sich, dass ein Schwerttreffer bei einem Charakter in Ritterrüstung einen anderen Schaden anrichtet als bei einem gänzlich ungerüsteten. Außerdem gibt es auch noch die Möglichkeit, sich magisch zu schützen.

Am besten erklärt es sich an Hand eines Beispiels:

Ein Charakter, nennen wir ihn Alrik, wird von einer Waffe getroffen. Zunächst gilt es herauszufinden, ob Alrik auf irgendeine Weise (Rüstung oder magischer Schutz) geschützt ist oder eben nicht. Wenn dies alles nicht der Fall ist, liegt die Sache klar vor uns, denn dann erleidet Alrik eine Wunde am entsprechenden Körperteil und er muss dringend versorgt werden. Weiteres Kämpfen ist nur unter großen Schmerzen sehr disziplinierten Kämpfern möglich.

Ein schwer verletzter Charakter mit LE 0 verblutet innerhalb von 10 Minuten (bis 600 zählen – Ausnahme: SF *Zäher Hund*), falls sich innerhalb dieser Zeit niemand Fachkundiges (Heilkunde Wunden, magische Heilung, Heiltrank) seiner annimmt. Er kann sich noch für TaW *Selbstbeherrschung* x 100 Sekunden bemerkbar machen und langsam davon robben. Nach dieser Zeit fällt er in Ohnmacht und erwartet den Tod.

Unser Beispielcharakter Alrik soll aber geschützt sein, um die Abzüge und die Rechnung zu verdeutlichen. Generell gilt: Von folgenden Schutzmöglichkeiten wird in der untenstehenden Reihenfolge ein Treffer am Körper erst einmal abgezogen (sofern der Schutz vorhanden ist), bevor es eine wirkliche Wunde gibt:

1. Zunächst verringern sich die Rüstungspunkte, die ein Charakter durch magische Rüstungen besitzt. Danach werden die Treffer von der profanen, also nichtmagischen Rüstung angezogen.
2. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von der aktuellen Lebensenergie, die ein Charakter besitzt, abgezogen.

Normale Schusswaffen

Alle Bögen und Armbrüste verursachen bei einem Treffer zwei direkte Schadenspunkte, die nur durch magische oder karmale Rüstungen absorbiert werden können.

Wurfwaffen

Alle geworfenen Gegenstände verursachen einen TP. Dies kann ein Messer, Dolch, Stein oder Stuhlbein sein. Einzige Voraussetzung für das Werfen von Gegenständen: Sie müssen kernstablos sein und zum Werfen so geeignet erscheinen, dass sie nicht völlig unkontrolliert fliegen und beim Auftreffen niemanden verletzen.

Geweihte/magische Waffen

Während normale Waffen bei dämonischen Wesenheiten versagen, richten magische oder geweihte Waffen ihren vollen Schaden an. Natürlich gibt es noch besondere Wesenheiten, bei denen die Spieler erst herausfinden müssen, was gegen sie hilft...

Übergroße Schusswaffen

Übergroße Schusswaffen verursachen grundsätzlich bei einem Treffer vier direkte Schadenspunkte, egal welche Art und Kombination von Rüstungen der Charakter trägt. Zu übergroßen Schusswaffen zählen beispielsweise Katapulte, Ballista und Tribok. Wehrt ein Charakter ein übergroßes Geschoss mit einem Schild ab, so ist der Schild gebrochen und bis zur Reparatur durch die entsprechende Fertigkeit unbrauchbar. Übergroße Schusswaffen sind immer im Verhältnis zu sehen, im Bedarfsfall kann die Spielleitung auch einen noch gravierenderen Schaden, den ein solches Geschütz verursacht, festlegen.

Rüstungen

Mit Hilfe einer Rüstungstabelle wird der Rüstungswert des Charakters ermittelt.

Dabei werden die einzelnen Rüstungspunkte addiert und gegebenenfalls die Endsumme aufgerundet. Es wird nie zwischendurch gerundet, sondern immer nur am Ende. Dabei wird der Körper des Rüstungstragenden in 5 Zonen aufgeteilt.

Diese sind: linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein und Torso. Der Rüstungswert berechnet sich wie folgt:

		50 % des Körperteils sind bedeckt (Arm- oder Beinschiene)		100 % des Körperteils sind bedeckt	
Weiches Leder, Tuchrüstungen	Torso	0,5	(z.B. nur Brustpanzer)	1	(Brustpanzer und Rückenteil)
	linker Arm	0,20	(bis zum Ellenbogen)	0,5	(Ober- und Unterarm)
	rechter Arm	0,20	(bis zum Ellenbogen)	0,5	(Ober- und Unterarm)
	linkes Bein	0,20	(bis zum Knie)	0,5	(Oberschenkel und Schienenschiene)
	rechtes Bein	0,20	(bis zum Knie)	0,5	(Oberschenkel und Schienenschiene)
Hartes Leder	Torso	1	(z.B. nur Brustpanzer)	2	(Brustpanzer und Rückenteil)
	linker Arm	0,25	(bis zum Ellenbogen)	0,75	(Ober- und Unterarm)
	rechter Arm	0,25	(bis zum Ellenbogen)	0,75	(Ober- und Unterarm)
	linkes Bein	0,25	(bis zum Knie)	0,75	(Oberschenkel und Schienenschiene)
	rechtes Bein	0,25	(bis zum Knie)	0,75	(Oberschenkel und Schienenschiene)
Kette, metallbeschlagenes hartes Leder	Torso	2,00	(nur bis zum Bauchnabel)	3,00	(Vorder- u. Rückenteil bis Hüfte)
	linker Arm	0,50	(bis zum Ellenbogen)	1,00	(Ober- und Unterarm)
	rechter Arm	0,50	(bis zum Ellenbogen)	1,00	(Ober- und Unterarm)
	linkes Bein	0,50	(bis zum Knie)	1,00	(Oberschenkel und Schienenschiene)
	rechtes Bein	0,50	(bis zum Knie)	1,00	(Oberschenkel und Schienenschiene)
Schuppe	Torso	3,00	(nur bis zum Bauchnabel)	4,00	(Vorder- u. Rückenteil bis Hüfte)
	linker Arm	0,75	(bis zum Ellenbogen)	1,25	(Ober- und Unterarm)
	rechter Arm	0,75	(bis zum Ellenbogen)	1,25	(Ober- und Unterarm)
	linkes Bein	0,75	(bis zum Knie)	1,25	(Oberschenkel und Schienenschiene)
	rechtes Bein	0,75	(bis zum Knie)	1,25	(Oberschenkel und Schienenschiene)
Platte	Torso	4	(z.B. nur Brustpanzer)	5	(Brustpanzer und Rückenteil)
	linker Arm	1,00	(bis zum Ellenbogen)	1,50	(Ober- und Unterarm)
	rechter Arm	1,00	(bis zum Ellenbogen)	1,50	(Ober- und Unterarm)
	linkes Bein	1,00	(bis zum Knie)	1,50	(Oberschenkel und Schienenschiene)
	rechtes Bein	1,00	(bis zum Knie)	1,50	(Oberschenkel und Schienenschiene)
Helm	Hartes Leder	0		0,5	
	Kettenhaube	0		1	
	Platte	0		1,5	

Ein kurzes Kettenhemd (bis zur Hüfte und bis zum Oberarm, also T-Shirt Schnitt):

Torso (100 % bedeckt)	3,00 RS
Linker Arm (50 % bedeckt)	0,50 RS
Rechter Arm (50 % bedeckt)	0,50 RS
Linkes Bein (0 % bedeckt)	0,00 RS
Linkes Bein (0 % bedeckt)	0,00 RS
	4,00 RS

Beinschienen aus Platte (nur an den Unterschenkeln):

Torso (0 % bedeckt)	0,00 RS
Linker Arm (0 % bedeckt)	0,00 RS
Rechter Arm (0 % bedeckt)	0,00 RS
Linkes Bein (50 % bedeckt)	1,00 RS
Linkes Bein (50 % bedeckt)	1,00 RS
	2,00 RS

Der Charakter hat also insgesamt 6 Rüstungspunkte (Schutzpunkte, die sich aus realer Rüstung ergeben). Diese 6 Rüstungspunkte gelten nun für den gesamten Torso, den linken und rechten Oberarm (wegen des Kettenhemdes) und für das linke Schienbein sowie auch das rechte Schienbein (wegen der Plattenbeinschienen), da dies alle gerüsteten Körperzonen (oder deren Teile) sind.

Der Einfachheit halber werden jetzt alle Treffer von diesen 6 Punkten abgezogen, egal, auf welche der geschützten Stellen wie häufig geschlagen wird. 6 Treffer auf das rechte Schienbein werden also von den 6 Rüstungspunkten abgezogen und reduzieren diese auf 0, obwohl der Charakter am ebenfalls gerüsteten Torso vielleicht noch gar nicht getroffen wurde usw. Treffer auf ungerüstete Stellen sollten aber des Ambientes Wegen auch schon ausgespielt werden, wenn noch Rüstungspunkte vorhanden sind.

Getroffene Rüstungsteile und Schilde nutzen sich im Kampf ab und erleiden Schaden, so dass sie repariert werden müssen. Dies ist nur mit der entsprechenden Fertigkeit möglich. Wird die Rüstung des obigen Beispielcharakters also tatsächlich ganze 6mal getroffen, wird sie so lange überhaupt keinen Schutz mehr bieten können, bis sie fachmännisch repariert wurde.

Schilde

Schilde fügen dem Kämpfer keine Rüstungspunkte hinzu, sie dienen nur der Parade oder dem Schutz vor Geschossen wie Pfeilen oder Armbrustbolzen.

Kleine bis mittelgroße Schilde (etwa 75 x 75cm) besitzen 2 Rüstungsschutzpunkte, was bedeutet, sie können z.B. keinen *Schildspalter* aushalten, da sie hierbei sofort zerbrechen und dringend repariert werden müssen. Ausgebessert können sie natürlich auch schon vorher werden, um wieder ihre vollen Rüstungspunkte (also 2) zu erlangen. Alle Schilde über der oben genannten Größe besitzen 4 RS und halten somit z.B. einen *Schildspalter* (der sie 2 RS kostet) aus.

Um einen Schild im Kampf verwenden zu können, müssen die Sonderfertigkeiten *Schildkampf I*, bzw. *Schildkampf II* erworben werden.

Waffenloser Kampf

Waffenloser Kampf ist reines Ambiente-Schauspiel. In Schlachten und sonstigen Kämpfen hat er nichts verloren! Treffer in einer gespielten Schlägerei sind trotzdem auszuspielen. Solange man nicht mehr als drei Treffer in einem solchen waffenlosen Kampf erleidet, handelt es sich um temporären Ausdauerschaden, der sich innerhalb weniger Stunden oder durch die Behandlung eines Heilers, der über mindestens Heilkunde Wunden 1 verfügt, verflüchtigt. Jeder weitere Treffer wäre ein normal zu verrechnender TP. Aber nach drei Schlägen sollte man in jeder Schlägerei einen Sieger gefunden haben. Der Verprügelte ist nämlich in aller Regel nach drei Schlägen k.o.

XIII. Die Zauberei

Zauber werden gewirkt, indem die entsprechenden Symbole, Gesten und Zaubersprüche ausgeführt bzw. gesprochen werden, so dass nach Außen hin erkennbar ist, dass hier etwas passiert.

Die Spieler von magiebegabten Charakteren haben grundsätzlich eine Informationspflicht gegenüber den Adressaten ihrer Zauber über deren Wirkung, aber auch über eventuell mögliche Gegenmaßnahmen, wie z.B. Gegenhalten durch den TaW *Selbstbeherrschung*.

In der Regel teilen Zauberer den Namen des gewirkten Zaubers und eine Zahl mit, wenn sie einen Zauber auf ein Opfer gesprochen haben. Die Zahl ist ihre Spruchstufe in dem bewussten Zauber.

Wenn die eigene MR höher ist als diese Zahl, kann man ihn ignorieren. Ist sie jedoch kleiner oder gleich groß, so ist den Anweisungen des Zauberers zu folgen. Dies gilt jedoch nicht für Kampfzauber. Diese gelingen unabhängig von der MR des Opfers. Hier gibt die Spruchstufe des Zaubers meistens den verursachten Schaden an. So macht zum Beispiel ein „Fulminictus 3“ genau drei Punkte Schaden (übrigens als direkte Treffer, auf die die Rüstung keine Auswirkung hat). Ein „Ignifaxius 4“ macht folgerichtig 4 Punkte Schaden (diesmal darf aber die Rüstung berücksichtigt werden).

Allgemein gilt außerdem: Bei gleicher Stufe von TaW Antimagiespruch und TaW zu brechender Zauber, gilt der Zauber als gebrochen – Antimagie hat also Vorrang.

Falls die MR des Opfers nicht bekannt war und ein Zauber "auf blauen Dunst" gewirkt wurde und sich dann herausstellt, dass er nicht gelungen ist, sind die Hälfte der ASP zu zahlen, mindestens jedoch einer. Dieses gilt generell für misslungene Zauber.

Zu Zaubern, bei denen dem Opfer die Wirkung mitgeteilt werden muss, kann auch eine SL zur Übermittlung der Wirkung hinzugezogen werden, falls der Zauber dies erlaubt und der Zauberer im Verborgenen bleiben möchte (Distanzzauber).

Im Gegensatz zur allgemeinen Stufeneinteilung, können übernatürliche Wesenheiten auch den Maximalwert von Stufe 5 überschreiten.

Bei den Kristallen können auch Murmeln in der entsprechenden Farbe als Ersatz dienen.

Alle Zauber, welche hier nicht aufgeführt sind und trotzdem zur Anwendung kommen sollen, müssen in Absprache mit der SL ritualisiert werden und werden dann als freier Zauber auf dem Heldenbogen eingetragen und mit den nächsten erworbenen EP bezahlt.

Die SL kann jederzeit eingreifen und das Wirken von Zaubern verhindern oder die erzielte Wirkung abwandeln, da es vielerlei Umstände geben kann (z.B. astrale Störungen oder dämonische Präsenz), die ein Gelingen verhindern können.

Alle Rituale müssen frühzeitig bei der SL angemeldet werden, damit diese gegebenenfalls das Ritual überwachen kann.

Im "Lodernden Zorn" gesprochene Flüche werden dem Opfer direkt entgegengeschleudert und kosten die doppelten ASP, als in "Kalter Wut" übertragene Flüche, wobei diese allerdings gegen die MR des Opfers gehen und eine Haarlocke o.ä. des Opfers benötigt wird.

Hexen können ihre eigenen Flüche aufheben, indem sie einen ASP investieren, dazu muss aber von ihr selbst, das Opfer oder der Gegenstand berührt werden.

Kursive Rituale müssen erst die MR des Opfers überwinden, um zu wirken.

Zaubername	So wird er oftmals beim Zaubern gesprochen. Kursiv bedeutet: Geht gegen die MR des Opfers.
Wirkung	Das passiert dann, sofern nicht z.B. die MR des Opfers zu hoch ist -> Opfer fragen nachdem der Zauber gewirkt wurde. Zauber gegen Magieresistenz gelten als gelungen, sofern die Spruchstufe mindestens gleich der MR des zu Verzaubernden ist.
Komponenten/T.	Gesten die ausgeführt werden müssen, Dinge die gewedelt, verstreut, umgebunden etc. werden müssen, damit der Zauber erkennbar ist.
Kosten	Das muss von den ASP oder LE abgezogen werden.
Reichweite	So dicht muss der Zauberer ran ans Ziel. Stufe gibt immer die Spruchstufe (1-5) an.
Wirkdauer	So lange hält die Wirkung an.
Magiekunde	Der Minimum-Wert den die einzelnen Magiebegabten erreichen müssen, um den Zauber erlernen zu können.

Zauberei und Metallrüstungen

Pro erhaltenem Rüstungsschutzpunkt durch Rüstungen, die überwiegend aus Metall bestehen, verteuern sich sämtliche gewirkten Zauber um einen AsP und Rituale, Stab-, Kugel- und Kelchzauber sind nicht möglich. Wenn eine Metallrüstung – wie schwach auch immer sie sein mag – für mehr als eine Stunde am Tag getragen wurde, so entfällt in der folgenden Nacht die AsP-Regeneration.

Weiter Möglichkeiten für Zauberer, eingeschränkt zu werden:

Eiserne Fußfesseln: Zauberkosten + 2 AsP

Eiserne Handfesseln: Zauberkosten + 3 AsP

Eiserner Stirnreif: Zauberkosten + 3 AsP

Eiserner Halsreif („Praioskrause“): Zauberkosten + 4 AsP

Die oben genannten Möglichkeiten sind aufaddierbar.

XIV. Die Geweihten

Liturgien

Voraussetzung für das Erlernen einer neuen Liturgie ist ein dem Liturgiegrad entsprechender TaW *Liturgiekenntnis*.

Geweihte der Zwölfe erhalten die 12 allgemeinen Segnungen sowie eine Liturgie des 1. Grades der eigenen Kirche bei ihrer ersten Weihe.

Geweihte von Halbgöttern erhalten bei ihrer ersten Weihe 6 der allgemeinen Segnungen, sowie eine frei wählbare der eigenen Kirche des ersten Grades oder sie suchen sich aus den verbleibenden Basisliturgien noch eine aus.

Angrosch-Priester erhalten zu Beginn 9 der allgemeinen Segnungen und suchen sich aus den drei verbleibenden oder von denen des ersten Grades noch eine aus.

Alle anderen Liturgien müssen durch Ausgabe von EP aktiviert werden.

Liturgiekenntnis	erlernbare Liturgien	Kosten
TaW 1	Grad 0 und I	5 EP
TaW 2	Grad II	15 EP
TaW 3	Grad III	30 EP
TaW 4	Grad IV	50 EP
TaW 5	Grad V und V+	75 EP

Liturgien werden gewirkt, indem die entsprechenden Symbole, Gesten und Gebete ausgeführt werden, so dass nach Außen hin erkennbar ist, dass hier etwas passiert.

Die Geweihten-Spieler haben grundsätzlich eine Informationspflicht gegenüber den Adressaten ihrer Liturgien über deren Wirkung, aber auch über eventuell mögliche Gegenmaßnahmen, wie z.B. Gegenhalten durch den TaW Selbstbeherrschung.

Die SL kann jederzeit eingreifen und das Wirken von Liturgien verhindern oder die erzielte Wirkung abwandeln, da es vielerlei Umstände geben kann, (z.B. Anwesenheit namenloser Schergen, dämonische Präsenz oder nicht gottgefälliges Verhalten des Geweihten) die ein Gelingen verhindern können.

Alle Liturgien, welche hier nicht aufgeführt sind und trotzdem zur Anwendung kommen sollen, müssen in Absprache mit der SL ritualisiert werden und werden dann als freie Liturgie auf dem Heldenbogen eingetragen und mit den nächsten erworbenen EP bezahlt.

KE-Regeneration

Um verbrauchte Karmaenergie zu regenerieren, muss der Geweihte sich in einem meditativen Gebet von etwa 15 Minuten Dauer an seinen Gott wenden. Auf geweihtem Boden fällt die Regeneration wesentlich stärker aus, als auf ungeweihtem Terrain.

Eine viertel Stunde Meditation bringt somit:

1 KP	auf ungeweihtem Boden
2 KP	auf geweihtem Boden
3 KP	auf geweihtem Boden des eigenen Gottes

Es ist nicht möglich, die Regeneration durch längere Meditationsdauer zu erhöhen.

Die KE-Meditation ist max. viermal am Tag möglich und zwischen den Meditationen muss eine Pause von mind. einer Stunde eingehalten werden.

Wirken von Liturgien

Um eine Liturgie zu wirken, muss der Geweihte ein dazu passendes Gebet oder Anrufung seines Gottes sprechen und evtl. dazugehörige Gesten vollziehen. Die Gebete und Gesten findet man zum Teil in der Spielhilfe „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“ oder der Box „Götter und Dämonen“.

Für die fehlenden Gebete muss man schon mal selbst kreativ werden...

Da viele Liturgien einen visuellen Effekt hervorrufen, muss der Spieler für die entsprechenden Utensilien sorgen, um diese Effekte darstellen zu können.

Grundsätzlich gilt: was man nicht dabei hat, kann man nicht darstellen oder wirken, z.B. wer kein Feuerzeug hat, kann keinen *Feuerregen* wirken. Die erforderlichen Utensilien findet Ihr bei den Beschreibungen der Liturgien.

KE-Kosten für Liturgien

Die Karmaenergie-Kosten für die einzelnen Liturgien entsprechen dem Grad der Liturgie:

Grad 0 + I	1 KP
Grad II	2 KP
Grad III	3 KP
Grad IV	4 KP
Grad V	5 KP
Grad V+	10 KP

Geweihter Boden

Niedere Dämonen und andere unheilige Kreaturen betreten einfach geweihten Boden der Gegengottheit ihrer Domäne nur sehr widerwillig und nehmen alle 10 Sekunden 1 SP hin, während sie den anderer Götter kurzfristig ertragen können (pro Minute 1 SP). Zweifach geweihten Boden können sie freiwillig gar nicht betreten und vergehen dort binnen kürzester Zeit (2 SP, bzw. 1 SP alle 2 Sekunden).

Gehörnte Dämonen und Paktierer können einfach geweihten Boden ihrer Gegengottheit betreten, nehme allerdings pro Minute 1 SP, während sie der anderer Gottheiten weniger stört (1 SP pro Stunde). Auf zweifach geweihtem Boden allerdings müssen sie alle zehn Sekunden 2 SP, bzw. 1 SP hinnehmen.

Mal des Frevlers

Hiermit kann kein Vorteil mehr aus Segnungen gezogen werden und die Zwölfgöttlichen Paradiese bleiben dem Träger auch verschlossen. Es kann durch die Liturgie *Seelenprüfung* erkannt werden und zeichnet Menschen, die z. B. den *Großen Eidsegen* gebrochen, einen Tempel geschändet oder einen Geweihten angegriffen haben.

Ein Frevler gilt als Ausgestoßener, nicht aber als Verdammter und so kann er noch immer Tempel betreten, Buße tun und jeder Geweihter wird bemüht sein, ihm zu helfen, die Gnade der Zwölfe wiederzuerlangen.

Große Wunder

Da große Wunder ein direktes Eingreifen der Götter in die Geschehnisse der Welt darstellen und wir nun mal leider nicht über leibhaftige Götter innerhalb der SL/Orga verfügen, werden wir wohl im Larp auf diese Variante der göttlichen Macht verzichten müssen, es sei denn, es ist im Plot vorgesehen und kann von langer Hand geplant und vorbereitet werden. Aber es dürfte uns schwer fallen, mal eben Praios' vernichtenden Sonnenstrahl aus dem Himmel hernieder fahren zu lassen, der die Untotenhorde zu Asche verbrennt...

Sollte es doch einmal vorkommen, dass wir auf ein großes Wunder zurückgreifen müssen, erfordert das natürlich vollen Einsatz des Geweihten(Spielers) und kostet ihn seine sämtliche Karmaenergie (von der Entrückung ganz zu schweigen, d.h. falls er es überleben sollte...). Selbstverständlich werden wir das aber frühzeitig mit dem Spieler absprechen.

Entrückung

Je mehr der Geweihte die Macht seines Gottes zu spüren bekommt, sei es durch Liturgien oder Regeneration, desto mehr fühlt er sich mit ihm verbunden, und desto mehr steigt sein Vertrauen und seine Zuversicht in die göttliche Macht. Weltliche Belange treten in den Hintergrund, und u.U. neigt der Geweihte leicht zur Selbstüberschätzung.

Dieser Zustand der Entrückung ist natürlich schwer in Regeln zu fassen, ist aber eindeutig eine Herausforderung für jeden Geweihtenspieler, seinen Charakter noch ambientegerechter zu gestalten.

Daher die Bitte an jeden Spieler eines Geweihten: versucht in Eurer Rolle den Aspekt der Entrückung zu berücksichtigen. Wenn man eine Liturgie gewirkt, die Macht des Gottes gespürt und ihre Wirkung beobachtet hat, fühlt man sich danach einfach etwas abgehoben, und ebenso nach einer Karma-Meditation.

Gewandung und Ausrüstung

Es sei noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Geweihter auch als solcher zu erkennen sein muss. Es finden sich reichlich Beschreibungen in den verschiedenen DSA-Publikationen, aus denen man eine angemessene Gewandung ableiten kann. Und wenn die Kleidung allein nicht den Geweihten kenntlich macht, dann sorgt bitte für entsprechende Symbole, Amulette und Ringe.

Dies ist sicherlich im Interesse aller Spieler, denn es ist ziemlich frustrierend, wenn man einen Praiosgeweihten spielt, der von niemandem erkannt wird und dementsprechend auch nicht mit dem gebührenden Respekt behandelt wird. Oder wenn man eine anregende Diskussion mit einem Gelehrten führt und später erfährt, es war ein Hesindegeweihter, dann ist das auch ziemlich peinlich.

Begriffserklärung

Liturgienname

Der Name der Liturgie.

Wirkung	Das passiert, wenn sie gewirkt wurde.
Symbole, Gesten, Gebete	Das muss man tun, damit die Götter und die SL die Wirkung eintreten lassen.
Ziel	Darauf richtet sich die Liturgie: G = Geweihter selbst, P = eine Person oder ein Objekt, PP = bis zu fünf Personen, PPP = mehr als fünf Personen, Z = Zone.
Reichweite	Der Wirkungsradius der Liturgie.
Ritualdauer	So viel Zeit vergeht, bis zum Einsetzen der Wirkung: Stoßgebet = 5 Sekunden, Gebet = 1 Minute, Andacht = 5 Minuten, Zeremonie = 15 Minuten, Zyklus = eine Andacht jede Stunde, die Zahl in Klammern gibt die Mindestanzahl der Andachten an.
Wirkungsdauer	So lange hält die Wirkung an.
PRA = Praios, RON = Rondra, EFF = Efferd, TRA = Travia, BOP = Boron (Puniner Ritus), BOA = Boron (Al'Anfaner Ritus), HES = Hesinde, FIR = Firun, TSA = Tsa, PHE = Phex, PER = Peraine, ING = Ingerimm, RAH = Rahja, AVE = Aves, KOR = Kor, NAN = Nandus, IFI = Ifirn, SWA = Swafnir, ANG = Angrosch	

Tabellen für Elixiere, Gifte, Krankheiten, Kräuter, Sonder-Unterfertigkeiten und Übersicht Startzauber für die einzelnen Magietypen als Extra-Dokumente.