

Das Schwarze Auge

SNORDLANDTRILOGIE SCHICKSALSKLINGE



HANDBUCH



© 2013 by Role Playing Company a label of UIG Entertainment GmbH. All rights reserved. Developed by Crafty Studios.

Nordlandtrilogie & Die Schicksalsklinge Copyright ©2013 by Attic Entertainment Software GmbH. Das Computerspiel Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy Medienrechte GbR.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von UIG Entertainment GmbH nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Informationen/Hotline

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

support@nordlandtrilogie.de

Inhaltsverzeichnis

Epilepsie-Warnung	2
Technische Informationen/Hotline	2
TAGEBUCH DES GERBOD VON HARBEN	6
Thorwal, 23. Travia im Jahre 15 seiner allgöttlichsten	
Magnifizienz, Kaiser Hal I. von Gareth	6
Thorwal, 24. Travia	6
Thorwal, 25. Travia	7
Thorwal, 27. Travia	8
Thorwal, 28. Travia	8
Thorwal, 29. Travia	8
Auf der Goldwoge, 2. Boron	8
Varnheim, 3. Boron	8
Auf der Küstenstraße, 5. Boron	9
Auf der Küstenstraße, 6. Boron	9
Thorwal, 7. Boron	10
Thorwal, 8. Boron	10
Thorwal, 9. Travia	10
Thorwal, 10. Boron	11
Thorwal, 11. Boron	11
HELDENTYPEN	14
Krieger	14
Streuner	14
Zwerg	14
Thorwaler	14
Jäger	15
Magier	15
Auelf	15
Waldelf	16
Firnelf	16
Hexe	16
Druide	16
EIGENSCHAFTEN	17
MU - Mut	17
KL - Klugheit	17
CH - Charisma	17
FF - Fingerfertigkeit	17
GE - Gewandtheit	17
IN - Intuition	18
KK - Körperkraft	18
AG - Aberglaube	18
HA - Höhenangst	18
RA - Raumangst	18
GG - Goldgier	18
TA - Totenangst	19
NG - Neugier	19

JZ – Jähzorn	19
CHARAKTERENTWICKLUNG	19
Zauber	20
KRANKHEITEN	22
Wundfieber	22
Dumpfschädel	22
Blaue Keuche	22
Paralyse	23
Schlachtfeldfieber	23
Tollwut	23
TALENTE	24
KAMPF	24
Waffenlos	24
Stichwaffen	24
Schwerter	24
Äxte	25
Speere	25
Zweihänder	25
Schusswaffen	25
Wurfwaffen	25
KÖRPER	25
Akrobatik (MU/GE/KK)	25
Klettern (MU/GE/KK)	26
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	26
Reiten (CH/GE/KK)	26
Schleichen (MU/IN/GE)	26
Schwimmen (MU/GE/KK)	26
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	26
Tanzen (CH/GE/GE)	26
Verstecken (MU/IN/GE)	26
Zechen (KL/IN/KK)	27
GESELLSCHAFT	27
Betören (IN/CH/CH)	27
Überreden (MU/IN/CH)	27
Gassenwissen (KL/IN/CH)	27
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	27
Schätzen (KL/KL/IN)	28
NATUR	28
Fährtensuchen (KL/IN/GE)	28
Fesseln (FF/GE/KK)	28
Orientierung (KL/IN/IN)	28
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	28

Tierkunde (MU/KL/IN)	28
Wildnisleben (IN/FF/GE)	29
WISSEN	29
Alchimie (MU/KL/FF)	29
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	29
Geographie (KL/KL/IN)	29
Geschichte (KL/KL/IN)	29
Götter/Kulte (KL/IN/CH)	29
Kriegskunst (MU/KL/CH)	29
Lesen (KL/KL/FF)	29
Magiekunde (KL/KL/FF)	29
Sprachen (KL/IN/CH)	30
HANDWERK	30
Abrichten (MU/IN/CH)	30
Fahrzeuge (IN/CH/FF)	30
Falschspiel (MU/CH/FF)	30
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	30
Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH)	30
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	30
Musizieren (KL/IN/FF)	30
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	30
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	31
INTUITION	31
Gefahrensinn (KL/IN/IN)	31
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	31
GÖTTLICHE INTERVENTION	31
Praios	32
Rondra	32
Efferd	32
Travia	32
Boron	33
Hesinde	33
Firun/Ifirm	33
Tsa	33
Phex	33
Ingerimm	34
Rahja	34
Swafnir	34
Peraïne	34
FRAGEN UND ANTWORTEN	34
MITWIRKENDE	41
SUPPORT	42

TAGEBUCH DES GERBOD VON HARBEN

Thorwal, 23. Travia im Jahre 15 seiner allergöttlichsten Magnifizenz, Kaiser Hal I. von Gareth

Ich bin gestern am späten Abend mit der Sturmschwalbe aus Havena hier angekommen - offensichtlich das letzte Schiff, das Thorwal vor Einbruch des Winters angelaufen hat. Der Hafen war rammelvoll mit Schiffen aus aller Herren Länder, vor allem aber mit den Drachenschiffen (oder Ottas, wie sie hier wohl sagen) aus Thorwal, Prem und Olport.

Die Herbergen waren bis auf den letzten Strohsack belegt, so dass ich Unterkunft im Traviatempel suchen musste. Nun, ein Haus unserer Herrin Ronda wäre mir lieber gewesen, aber ich will nichts auf die Gastfreundschaft der Geweihten hier kommen lassen. Auch hier war kaum ein Platz zu finden, also habe ich mein Gepäck (will heißen, mein treues Schwert, einige Beinkleider und das Schreibzeug) in einer Ecke deponiert und mich in meine Decken gehüllt.

In dieser Ecke hatten sich einige wunderliche Gestalten versammelt, denen der Sinn offensichtlich nicht nach den dauernden Gebeten stand: Delo, ein junger Magus aus Andergast, wohl auch frisch von der Akademie, Swanja, eine Seefahrerin aus Prem, die mit Leichtigkeit eine Axt in einer Hand hielt, für die selbst mein Fechtlehrer Alrik beide Hände benötigt hätte, Gurbosch Sohn des Gradobar vom kleinen Volk, der seinen Platz nur dann und wann verließ, um sich von den Traviageweihten einen Humpen Bier zu organisieren und ansonsten eine Weise der Bergeleute vor sich hinsummte, Rhenaya, offensichtlich ebenfalls eine Zauberkundige, die sich hier nicht so recht wohlfühlen schien, und - ich wagte meinen Augen kaum zu trauen - eine Elfe von fast überirdischer Schönheit, Erinnila mit Namen, die das Gegrummel des Zwergen mit einer amüsiert hochgezogenen Augenbraue kommentierte.

Wir haben uns nur kurz unterhalten, aber es scheint, dass alle hier genauso fremd sind wie ich, und so haben wir uns entschlossen, heute ein wenig die Stadt zu erkunden.

Thorwal, 24. Travia

Schon in den frühen Morgenstunden herrschte auf dem Platz vor dem Travia-

tempel reger Betrieb, denn dies ist der Ort, wo der tägliche Markt stattfindet. Hier hat praktisch jede Art Händler mindestens einen Stand aufgeschlagen. Dafür - so heißt es - ist die Qualität der angebotenen Waren von Tag zu Tag sehr schwankend. Aber immerhin gibt es hier in Thorwal auch im Winter jeden Tag Markt. In den weiter in der Wildnis liegenden Orten kann es schon einmal passieren, dass man mehrere Wochen warten muss, bis ein fahrender Händler ins Dorf kommt.

Erinnila hat eine wunderbare Laute gefunden, und wir haben alle noch ein paar Silbertaler dazugelegt - und dann konnten wir einen Zwerg beim Feilschen beobachten... Ich glaube, der Händler wusste nachher nicht mehr, wo ihm der Kopf stand, und Gurbosch hat bestimmt ein Drittel weniger gezahlt als der Krämer verlangt hatte.

Danach haben wir uns noch in der Stadt umgesehen. Ausrüster, Waffenhändler und Kräuterhändler hat es ja mehr als genug, und auch Heiler und Schmiede gibt es an jeder Ecke; auch eine Menge Tempel haben wir zu Gesicht bekommen, leider keinen unserer Herrin, so dass ich in die Halle des Swafnir gegangen bin, um für die glückliche Überfahrt zu danken.

Thorwal, 25. Travia

Heute ist uns ein arges Missgeschick passiert: Rhenaya debattierte gerade mit einem Kräuterhändler über die Qualität seines Wirselkrauts, als plötzlich ein Fuhrwerk in irrem Tempo um die Ecke bog und sie fast über den Haufen gefahren hätte. Sie konnte sich nur mit einem gewagten Sprung in die Auslage eines Töpfers retten und hat dabei natürlich einige Schrammen abbekommen - war aber weniger lädiert als die Pötte.

Wir sind natürlich sofort zu einem Heiler gegangen, ein gewisser Noro Mystico in der „Fremdenstadt“ (dem Westteil Thorwals, wo nur wenige Einheimische leben), der zwar etwas dubios wirkte, aber sein Handwerk offensichtlich versteht: Zumindest geht es Rhenaya schon deutlich besser. Wir hatten uns für einige Tage in einer Herberge einquartiert. Das „Hetmann Oremo“ in der Nähe des Perainetempels schien uns eine gute Wahl zu sein, obwohl es nicht das billigste Haus ist. Dafür ist es sauber und bietet bequeme Betten.

Thorwal, 27. Travia

Ich glaube, wir müssen schon wieder einen Heiler oder den Perainetempel aufsuchen, zumindest fühlt sich mein Kopf so an, als hätte man ihn mit einem Kriegshammer bearbeitet. Diese Thorwaler saufen ja wie die Ochsen, nur dass es kein Wasser, sondern „Feuer“ ist, ein Prämer Schnaps, wie mir Swanja stolz erklärte. (Sie hat den Brannt weggesteckt, ohne mit der Wimper zu zucken, und ich glaube, sie hat uns auch noch heimgeschleift.) Aber lustig war's in den „Vier Winden“ allemal. Da trifft sich viel seefahrendes Volk, und die Maate und Matrosen geben hier eine Geschichte nach der anderen zum Besten. Die mit dem Geisterschiff, das hier noch irgendwo rumschippern soll, hat mich wirklich fasziniert...

Thorwal, 28. Travia

Irgendwie lässt mir das mit dem Geisterschiff keine Ruhe. Ich habe mir die Geschichte heute Abend noch einmal angehört (und dieses Mal etwas weniger „Feuer“ getrunken), und mir kam es vor, als sei dies nicht das übliche Seemannsgarn, das man in jedem Hafen für einen Rum und drei Heller feilbietet. Ach, und außerdem treibt es mich, die Stadt vor dem Winter noch einmal zu verlassen; vielleicht findet sich ja noch ein Schiff im Hafen.

Thorwal, 29. Travia

Glück gehabt. Es fährt tatsächlich noch ein Kutter nach Varnheim. Wir müssen zwar einen Tag warten, aber dann geht's los. Gurbosch war zwar alles andere als begeistert, als er von meinem Plan hörte, ließ sich dann aber doch überreden, weil das Geisterschiff vielleicht eine Menge Schätze birgt. Der Hafenmeister meint, es würde wohl auch noch ein weiteres Schiff in drei Tagen fahren, aber ich will raus aus der Stadt.

Auf der Goldwoge, 2. Boron

Die Fahrt nach Varnheim ist bisher eher ereignislos verlaufen. Die Seeleute wussten zwar auch von dem Geisterschiff zu erzählen, zu sehen bekommen haben wir es jedoch nicht. Sie sagen, dass es weiter westlich über das Meer der Sieben Winde fährt. Nun ja, vielleicht bekommen wir es morgen noch zu Gesicht

Varnheim, 3. Boron

Alles in allem war die Fahrt eine ziemliche Enttäuschung. Wir haben das

Schiff natürlich auch gestern nicht gesehen, dafür war die See sehr rau, und Gurbosch und Delo haben den ganzen Tag die Fische gefüttert. Jetzt hängen wir hier in Varnheim, und es sieht so aus, als würde demnächst kein Schiff nach Thorwal zurückfahren. Interessante Händler oder Kneipen gibt es hier auch nicht, also werden wir uns morgen wohl auf den Rückweg nach Thorwal machen.

Auf der Küstenstraße, 5. Boron

Heute Morgen haben wir uns noch Vorräte für die Reise gekauft und dann dieses langweilige Nest so schnell wie möglich hinter uns gelassen. Der Händler hat uns gewarnt, wir sollten auf die Orks aufpassen, die in letzter Zeit immer frecher würden und sogar ihre Plünderer bis an die Küste schickten. Nun, bis Mittag haben wir noch keine Schwarzpelze oder sonstiges Kropfzeug gesehen. Der Marsch ist zwar etwas anstrengend (vor allem für unseren kurzbeinigen Freund und den Akademicus), aber das Wetter hält sich und wir sind guter Hoffnung, übermorgen Thorwal zu erreichen.

Auf der Küstenstrasse, 6. Boron

Gerade haben wir unseren ersten Kampf siegreich hinter uns gebracht. Da dachten einige Goblins, sie könnten durch schiere Übermacht (sie waren zwei mehr als wir) einen Wegzoll aus uns herauspressen. Ha! Nichts dergleichen. Schon im ersten Augenblick war Ihre Übermacht dahin als Delo und Erinnila fast gleichzeitig einen Blitz schleuderten. Dann sprachen die Schwerter. Swanja und Gurbosch hatten Ihre Gegner binnen zweier Schläge zu Boden gezwungen, und auch meinem Angreifer gelang es nicht, einen Schlag zu landen, stattdessen hieb ich ihn mit meinem Schwert voll in die Seite, worauf er wie vom Blitz getroffen zusammenbrach. Rhenayas Knüppel war bei ihrer ersten Parade zerbrochen, aber als der Goblin sah, dass sich Erinnila und Delo ihm zuwandten, suchten er und seine restlichen Kumpane das Heil in der Flucht.

Wir haben ihre rostigen Säbel aufgesammelt und die Leichen vom Weg geräumt. Von uns war keiner ernsthaft verwundet, nur Swanja hatte einen Kratzer abbekommen. Wir haben die Wunde sofort ausgewaschen und verbunden - man weiß ja nie, was einem sonst so zustossen kann. Jetzt werden wir gleich weitermarschieren. Ich glaube nicht, dass uns weitere Wegelagerer belästigen werden, zumal wir auch nicht mehr weit von Thorwal entfernt sind.

Thorwal, 7. Boron

Da wären wir wieder, nach dem anstrengenden Marsch ist es doch ganz gut, mal wieder in einem richtigen Bett zu liegen. Heute Abend haben wir uns noch ganz nett einen „auf die Lampe gegossen“. Wir waren im „Verlorenen Heller“ und haben noch eine ganze Menge über die Stadt erfahren, mehr zumindest als man einem griesgrämigen Krämer oder Herbergsvater aus der Nase ziehen könnte.

Gleich wollen wir mal sehen, was die Schmiede hier so draufhaben. Swanjas Axt ist durch den Kampf mit den Goblins doch ziemlich schartig geworden und auch der Stiel ist abgebrochen. Für einen Thorwaler Schmied sollte es eigentlich ein Leichtes sein, das wieder hinzukriegen.

Thorwal, 8. Boron

Dass sie hier in Thorwal auch eine Kriegerakademie haben, wusste ich ja schon. Aber es heißt, dass einer des kleinen Volkes sie leitet. Wahrscheinlich lernen sie hier dann nur das Axtschwingen. Gurbosch ist jedenfalls ganz besessen von der Idee, einen entfernten Verwandten (das sind wohl alle Zwerge) zu besuchen und ihm aus der Patsche zu helfen.

Ach ja, das hatte ich noch gar nicht erwähnt. Wir haben nämlich heute morgen von unserem Wirt erfahren, dass sie dort oben im „Alten Ugdalf“ (wie die Feste wohl heißt), in letzter Zeit Probleme mit Dieben hätten, die aus den unteren, vermauerten Etagen heraufkämen. Nun, wir werden sehen.

Thorwal, 9. Travia

Wir waren heute bei Meister Drabosch. Die Torwachen vor der Kriegerakademie sind ziemlich verschlafen, und man kommt eigentlich am besten ohne das Lösungswort weiter. Sie scheinen wirklich ernste Probleme zu haben. Nicht nur, dass Ihnen in letzter Zeit ständig Ausrüstung gestohlen wird, zudem ist einer Ihrer Zöglinge vor wenigen Tagen spurlos verschwunden. Und es scheint als hätten sie nicht genügend Kämpfer zur Verfügung (von Zauberern ganz abgesehen), um diesem Übel Herr zu werden. Gurbosch, Delo und Swanja waren sofort Feuer und Flamme, was ich von Erinnila und Rhenaya nicht behaupten kann. Ihnen scheint die Aussicht, mehrere Tage in finsternen Kellern herumzukrauchen, nicht sonderlich zu behagen.

Thorwal, 10. Boron

So, jetzt haben wir uns auch für eine Verlieserkundung ordentlich ausgestattet. Wir waren beim Ausrüster Stroerrebrandt-Grassberger und bei Grollo Gumblasson, dem zwergischen Waffenhändler, beides die besten (und teuersten) Adressen in der Stadt. Dafür haben wir aber auch alles, was das Herz begehrt. Vor allem natürlich für jeden von uns beste Waffen und Seile, Fackeln, Zunder, ja sogar Wurfhaken, Brecheisen und Schaufel und auch Nahrung und Wasser für mehrere Tage.

Wir müssen noch einmal richtig ausschlafen, damit wir morgen auch richtig einsatzfähig sind. Delo hat vorletzte Nacht noch irgendein magisches Ritual mit seinem Stab gemacht und benötigt die Ruhe am dringendsten, aber wir anderen genießen auch noch die weichen Betten - wer weiß, wann wir das nächste Mal so bequem schlafen können...

Thorwal, 11. Boron

Mal sehen, ob ich hier unten in den finstern Gewölben überhaupt zum Schreiben komme. Ich bete zu den Göttern, dass wir hier lebend herauskommen, und zu Rondra, dass wir es siegreich tun, damit unsere Namen in den langen Winternächten in den Liedern der Skalden widerklingen, und dass man uns mit etwas wirklich ehrvollem betraut - wie einer Mission in die Weiten des Orklands...

Aber jetzt auf, nicht verzagt, es gilt der Finsternis mutig ins Angesicht zu sehen. Für Rondra! Für den Hetmann! Für Meister Dramosch!



Manrin

Brendhil

Overthorn

Vidsand

Liskor

Tylon

Clanegh

Tjanset

Thoss

Orkanger

Ala

Orvil

Rovik

Hjalsingor

HJALDORBERGE

Rybon

Oberorken

Vilnheim

Bodon

Guddasunden

Skjal

Daspota

Varnheim

Auplog

Angbodirtal

STEINEICHENWALD

GOLF VON PREM

Ljasdahl

Hjallanden Hof

Vaermhag

Rukian

Fahre

Tjoila

Breida

Kord

Aryn

Treban

Runinshavn

Leuchtturm

Thorwal

Serske

Merske

Efferdun

Rovamund

Nordvest

Skeellen

Kraavik

Groenvelden

Phexcaer

Einsiedlersee



MEER DER SIEBEN WINDE



HELDENTYPEN

Krieger



Krieger sind Meister in allen bewaffneten Kampftechniken und für das Überleben einer Gruppe in diesen finsternen Zeiten oftmals notwendig. Sie haben das verbriefte Recht, auch schwerste Rüstungen zu tragen und Zweihänder zu führen.

Die Grundbedingungen für einen Krieger sind MU 13, KK 12, JZ höchstens 4.

Streuner



Ob Taschendieb oder Schwindler, ein Streuner ist in den Städten und unter Leuten zuhause, denen er seine Talente beweisen kann. In der Wildnis dagegen ist ein Streuner verloren.

Die Grundbedingungen für einen Streuner sind MU 12, FF 13, GE 13.

Zwerg



Das kleine Volk versteht sich ausgezeichnet auf die Schmiedekunst und die Einschätzung von Wertgegenständen. Zudem sind sie gefürchtete Axtkämpfer.

Die Grundbedingungen für einen Zwerg sind FF 12, KK 13, GG 7, RA höchstens 5.

Thorwaler



Lebenslust und Freude am Wettkampf (mit anderen oder mit den Naturgewalten) sind die Merkmale der hünenhaften Thorwaler, die als Krieger wie als Seefahrer gleichermaßen geachtet wie gefürchtet sind.

Die Grundbedingungen für einen Thorwaler sind MU 12, KK 13, AG mindestens 7.

Jäger



Diese zurückgezogen lebenden Einzelgänger sind profunde Kenner der Wildnis und ihrer Gefahren und erfahren im Umgang mit Fernwaffen aller Art.

Die Grundbedingungen für einen Jäger sind GE 12, IN 12, RA mindestens 7.

Magier



Die Adepten der magischen Künste verstehen sich selbst als Wissenschaftler, deren größte Freude die Entdeckung neuer Formeln oder arkaner Mysterien ist. Ihre Zauberfertigkeiten gestatten ihnen das Überleben in feindlicher Umgebung, selbst wenn ihre weltlichen Fertigkeiten es nicht so scheinen lassen.

Die Grundbedingungen für einen Magier sind KL 13, CH 12, AG höchstens 4.

Auelf



Dieses Elfenvolk pflegt den engsten Kontakt mit den Menschen. Ihre Zauber gehören auch für viele Magier zur Grundausbildung.

Die Grundbedingungen für einen Auelf sind KL 13, GE 12, GG höchstens 4.

Waldelf



Waldelfen leben zurückgezogen in den dichten Wäldern Nordaventuriens. Sie gelten als Meister des Kurzbogens und vieler Überlebenstalente in der Wildnis.

Die Grundbedingungen für einen Waldelf sind GE 13, IN 13, GG höchstens 4.

Firnelf



Nur wenige dieses Volkes sind bisher in südliche Breiten vorgedrungen. Sie verfügen über annähernd unbekannte Zauber und gelten allgemein als sehr ausdauernd.

Die Grundbedingungen für einen Firnelf sind GE 13, IN 12, GG höchstens 4.

Hexe



Im Gegensatz zu den Magiern ist die Quelle der Hexenkünste nicht das Bücherwissen von Jahrhunderten, sondern die intuitive Kenntnis der menschlichen und tierischen Natur.

Die Grundbedingungen für eine Hexe sind CH 13, IN 12, HA höchstens 4.

Druide



Sowohl die Kenntnis finsterner Beherrschungszauber als auch die Liebe zur Natur sind typische Eigenschaften der verschlossenen Druiden. Ihr Glaube verbietet ihnen die Benutzung metallener Waffen und Rüstungen. Die Grundbedingungen für einen Druiden sind MU 13, KL 12, TA höchstens 4.

EIGENSCHAFTEN

MU - Mut

Ein hoher Mut-Wert bedeutet, dass ein Charakter sowohl hohe Entschlussfreudigkeit als auch hohe Willensstärke besitzt. Dies mag ihm sowohl im Kampf als auch beim Widerstand gegen Zauberei von Nutzen sein.

KL - Klugheit

Diese Eigenschaft ist ein Maß für das theoretische oder „Bücherwissen“, das der Held besitzt, für sein Erinnerungsvermögen und die Fähigkeit zu abstraktem Denken und vorausschauender Planung und ist damit die Grundlage fast aller Zauberei.

CH - Charisma

Ein Held mit hohem Charisma hat es leichter, sein Gegenüber zu beeinflussen oder zumindest friedlich zu stimmen, auch werden seine Ratschlüsse leichter von seinen Mithelden akzeptiert.

FF - Fingerfertigkeit

Diese Eigenschaft bestimmt, wie gut ein Held mit seinen Händen kleine Gegenstände manipulieren kann. Bestes Beispiel ist das Entschärfen von Fallen oder das Öffnen von Schlössern, aber auch die richtige Fingerstellung bei bestimmten Zaubersprüchen.

GE - Gewandtheit

Die Fähigkeit, sich geschickt und elegant zu bewegen, plötzlich auftretenden Hindernissen auszuweichen oder einen Hieb zu unterlaufen. Hohe Gewandtheit ist für den Einsatz körperlicher Talente ein klares Muss.

IN – Intuition

Während Klugheit das erlernte Wissen umfasst, ist eine hohe Intuition eher ein Maß für angeborene geistige Beweglichkeit und die Fähigkeit, „aus dem Bauch heraus“ die richtigen Entscheidungen zu treffen.

KK – Körperkraft

Nicht nur die schiere Muskelkraft, sondern auch das Wissen, sie richtig einzusetzen. Unabdingbar für das Bewegen schwerer Gegenstände oder den Gebrauch schwerer Waffen. Von der Körperkraft hängt auch die maximale Traglast eines Helden ab.

AG – Aberglaube

Das Wissen um das magische und gar nicht zufällige Zusammenreffen zwischen Zeichen und Ereignissen - schwarze Katzen, rote Haare und dergleichen. Ein hoher Aberglaube führt oft dazu, dass ein Charakter sich leicht verzaubern lässt.

HA – Höhenangst

Angst vor großen Höhen, Schwindelgefühl. Große Höhenangst ist hinderlich beim Überqueren von Hängebrücken oder am Rande eines Abgrunds.

RA – Raumangst

Die Angst vor dem Eingeschlossensein in engen Räumen und niedrigen Gängen, die jeden Helden einmal überfallen kann.

GG – Goldgier

Das Streben nach Gold und Edelsteinen oder anderen wertvollen Gegenständen. Ein Charakter, der von seiner Goldgier überwältigt wird, vergisst oft alles andere um sich herum.

TA – Totenangst

Die Angst vor Gebeinfeldern und vor allen untoten Wesenheiten - Mumien, Zombies und Skeletten. Ein Held mit hoher Totenangst weigert sich, diese Wesen zu bekämpfen und sucht statt dessen sein Heil in der Flucht.

NG – Neugier

Eine gesunde Neugier ist jedem Helden angeraten, aber zuviel des Guten kann dieselben negativen Effekte nach sich ziehen wie hohe Goldgier. Vor allem Magier werden beim Anblick von magischen Artefakten und Schriftrollen oft von der Neugier gepackt.

JZ – Jähzorn

Ein Held mit einem hohen Jähzornwert ist leicht reizbar und greift schnell zum Schwert, wenn er seine Ehre gekränkt sieht.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Die Erfahrung eines Helden wird in Abenteurpunkten (AP) gemessen. Diese Punkte erhält er für das Lösen schwieriger Situationen, die besonders gelungene Anwendung eines Talents oder Zauberspruchs und für die Überwindung von Monstern und menschlichen Gegnern.

Wenn eine bestimmte Anzahl an AP überschritten wird, erreicht Ihr Held eine neue Stufe - was einen einschneidenden Moment darstellt: Neue Lebens- und Zauberkraft kommen hinzu, Eigenschaften werden verbessert und die Möglichkeit zum Steigern von Talenten und Zauberkünsten wird gegeben.

Zauber

Antimagie

Gardianum Zauberschild	Schützt vor magischem Schaden	Magier
Beherrschung brechen	Hebt Beherrschungszauber auf	Alle
Verwandlung beenden	Hebt Verwandlungszauber auf	Hexe
Illusion auflösen	Hebt Illusionszauber auf	Magier
Geisterbann	Bannt Geister	Magier, Druiden, Hexe

Beherrschung

Bannbaladin	Opfer wird zum Freund	Magier, Elf
Horripobus Schreckgestalt	Opfer verjagen	Magier
Somnigravis tiefer Schlaf	Ziel einschläfern, erwacht sofort bei Schaden	Magier, Elf
Band und Fessel	Verhindert Bewegung eines Opfers	Elf, Hexe
Böser Blick	Mut sinkt auf die Hälfte	Druide
Herr über das Tierreich	Einem Tier Befehle geben können	Druide
Sanftmut	Tier besänftigen	Elf, Druiden, Hexe
Zwingtanz	Ziel tanzt, kann nichts tun	Druide
Große Verwirrung	Opfer ist verwirrt	Druide
Skelettarius Totenherr	Skelett(e) beschwören	Magier
Geisterruf	Totengeist beschwören (Kampfgefährte)	Druide
Respondami Wahrheitszwang	Ziel muss die Wahrheit sagen	Alle
Magischer Raub	AE von einem Opfer klauen	Druide
Krähenruf	Einen Schwarm Krähen zu Hilfe rufen	Hexe

Elemente

Aeolitus Windgebraus	Weht Gegner von den Beinen	Alle
Foramen Foraminor	Schloss öffnen	Magier
Motoricus Geisterhand	Gegenstand anheben und schweben lassen	Magier, Elf, Hexe
Solidirid Weg aus Licht	Brücke aus Licht erschaffen	Elf
Nihilogravo Schwerelos	Schwerelosigkeit in einer Zone erschaffen	-
Silentium Schweigekreis	Totale Stille in einem bestimmten Radius	Magier, Elf
Flim Flam Funkel	Licht erzeugen	Magier, Elf, Druiden, Hexe

Heilung

Balsam Salabunde	Heilung	Alle
Klarum Purum	Vergiftungen heilen	Magier
Ruhe Körper, Ruhe Geist	Heilsamer Schlaf	Magier, Elf
Hexenspeichel	Heilung	Hexe
Tiere Besprechen	Tier wird geheilt	Hexe

Hellsicht

Blick aufs Wesen	Fähigkeiten eines Gegners erfahren	Alle
Odem Arcanum	Zauberei in weltlichem Wirken erkennen	Elf, Druiden, Hexe
Penetrizell Tiefenblick	Durch Wände sehen	Magier, Elf
Analys Arcanstruktur	Analysiert Magisches	Magier
Adlerauge Luchsenohr	Wahrnehmungsvermögen verbessert	Elf
Sensibar Empathicus	Gefühle des Gegenüber erkennen	Alle
Exosami Lebenskraft	Lebewesen entdecken	Elf, Druiden
Hexenblick	andere Hexe erkennen	Hexe

Kampf

Transversalis Teleport	Teleportation in der Kampfarena	-
Hexenknoten	Illusionsbarriere für Gegner schaffen	Hexe
Eisenrost und Patina	Eisen zerstören (z.B. Waffe des Gegners)	Magier, Druiden
Falkenauge Meisterschuss	Erleichtert einen Fernkampfschuss	Elf
Blitz dich find	Ziel ist geblendet	Alle
Fulminictus Donnerkeil	Kampf-Schadenszauber ‚Mental‘	Magier, Elf
Ignifaxius Flammenstrahl	Kampf-Schadenszauber ‚Feuer‘	Magier
Plumbumbarum schwerer Arm	Lähmt das Ziel teilweise	Alle
Karnifilo Raserei	Kampfrausch	Magier
Radau	Besen greift als eigenständiger Kämpfer an	Hexe

Verwandlung

Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	Beschleunigung	Elf
Harmlose Gestalt	Zaubernder erscheint Harmlos	Hexe
Leib des Feuers	Schutz vor Feuerschaden	Hexe
Arcano Psychostabilis	Magieresistenz des Ziels erhöhen	Alle
Armatrutz	Rüstungsschutz des Ziels erhöhen	Magier, Elf
Paralysis starr wie Stein	Ziel erstarrt und wird unverwundbar	Magier
Visibili Vanitar	Unsichtbarkeitszauber	Magier, Elf
Attributo	Wählbar, welches Attribut	Alle
Wasseratem	Unter Wasser atmen	Elf
Adlerschwinge Wolfsgestalt	Verwandlung in ein Tier	Elf

KRANKHEITEN

Im Verlauf ihrer Suche nach der Schicksalsklinge kann es den Helden durch widrige Umstände passieren, dass sie sich die eine oder andere Krankheit zuziehen.

Manche davon werden durch einen Biss infizierter Tiere oder Monster übertragen, andere entstehen aus dem Ungeschick der Helden. Einige der im Spiel vorkommenden Krankheiten sind so ansteckend, so dass die Heldengruppe schnell Heilung finden muß; andere wiederum betreffen nur einzelne Mitglieder der Gruppe, sind dafür umso gefährlicher. Die folgende Liste bietet Ihnen eine Übersicht über die im Spiel auftretenden Krankheiten.

Wundfieber

Mit dieser gefährlichen Krankheit werden die Helden sicherlich einmal in Kontakt kommen. Wundfieber entsteht durch schlecht verheilte Wunden, die von rostigen Waffen oder dem Biss von Monstern stammen. Unbehandelt kann diese Infektion tödlich verlaufen. Daher sollten Ihre Helden sich angewöhnen, nach jedem Kampf ihre Wunden entsprechend zu säubern und zu versorgen.

Dumpfschädel

Der vom Dumpfschädel betroffene Held fühlt sich schlapp und lustlos und erleidet auch geringen Schaden. Die größte Gefahr bei einer Dumpfschädel-Erkrankung ist jedoch die Möglichkeit, sich die Blaue Keuche einzufangen. Ursache der Erkrankung ist meist zu langer Aufenthalt in kaltem Wasser ohne nachheriges Abtrocknen und Aufwärmen. Dumpfschädel kann mit fast jedem Heilkraut bekämpft werden.

Blaue Keuche

Die Blaue Keuche kann nur als Folgeerkrankung von Dumpfschädel auftreten. Der Patient sollte absolute Bettruhe wahren, um die Krankheit nicht zu verschlimmern. Dies kann sich zwar über eine geraume

Weile hinziehen, ist aber der einzige Weg, eine Blaue Keuche loszuwerden, von der frühzeitigen Behandlung von Dumpfschädel einmal abgesehen.

Paralyse

Diese gefährliche Krankheit, die zu einer vollständigen Lähmung des Betroffenen führen kann, wird vor allem von Untoten übertragen. Schnelle Hilfe und Verabreichung von Donf sind die einzige Garantie für ein Überleben des Charakters.

Schlachtfeldfieber

Ghule und Untote sind die Überträger dieser heimtückischen Krankheit, die vor allem für Elfen oft tödlich endet. Der Verlauf dieser Infektion ist schwerwiegend, zumal sowohl Einbußen an Körper- als auch an Lebenskraft den Patienten ans Bett fesseln. Einzige bekannte Behandlungsmethode ist die kombinierte Verabreichung von Joruga und Gulmond.

Erfrierungen

Erfrierungen können kaum richtig behandelt werden. Statt dessen empfiehlt sich eine Vorbeugung durch festes Schuhwerk und Winterkleidung. Bei extremen Wetterbedingungen - zumal im Winter - sollten die Helden ohnehin auf längere Märsche verzichten.

Tollwut

Die Tollwut wird ausschließlich durch den Biss von Wildtieren übertragen. Sie ist zwar recht selten, dafür verläuft sie in vielen Fällen tödlich. Außerdem besteht die Gefahr, dass der Infizierte seine eigenen Kameraden angreift. Zur Heilung ist strenge Bettruhe vonnöten. Das einzige Kraut, welches den Heilungsprozess unterstützt, ist Joruga.

TALENTE

Auch die Talente sind in verschiedene Gruppen eingeteilt, die sich - und dies gilt gleichermaßen für alle Helden - verschieden gut steigern lassen. Bei den Talenten gibt es keine Beschränkung, ab welchem Talentwert sich eine Fertigkeit einsetzen lässt.

Kampf

Auf die Kampftechnik-Talente werden keine Proben abgelegt. Vielmehr dienen sie der Festlegung der Attacke- und Paradowerte in den verschiedenen Kategorien. Kampftechnik-Talente können um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden.

Waffenlos

Boxen, Ringen und Tretèn werden in diesem Talent zusammengefasst, auf das Charaktere im Notfall (zerbrochene Waffe) zurückgreifen können.

Hieb Waffen

Als Hieb Waffen gelten sowohl scharfe Hieb Waffen (wie Säbel, Entermesser und Khunchomer) als auch stumpfe Hieb Waffen, wie Streitkolben und Morgenstern.

Stich Waffen

Degen, Rapièr und Florett, aber auch alle Messer und Dolche fallen in diese Kategorie.

Schwerter

Schwerter werden in erster Linie zum Schlagen, seltener zum Stechen eingesetzt. Sie sind recht einfach zu führen und fast überall zu erhalten.

Äxte

Gerade in Thorwal sind Äxte und Beile aller Art sehr beliebt und daher leicht erhältlich. Äxte (wie z.B. die Orknase und die Barbarenstreitaxt) richten großen Schaden an, sind aber recht schwierig zu führen.

Speere

Dieses Talent regelt nicht nur die Handhabung von Speeren und Stangenwaffen, sondern auch der ähnlich geführten Kampfstäbe und Zweililien.

Zweihänder

Hierunter fallen alle zweihändig geführten Schwerter wie das Tuzakmesser und der Rondrakamm. Für gewöhnlich erlernen nur Krieger den Umgang mit solch unhandlichen Waffen.

Schuss Waffen

Die beiden verbreitetsten Typen von Schusswaffen sind Armbrust und Bogen, die jeweils in verschiedenen Ausführungen vorkommen.

Wurfwaffen

In den Bereich Wurfwaffen fallen Wurfspeere, -messer, -sterne und -äxte.

KÖRPER

Talente der Körperbeherrschung regeln alle „athletischen“ Aktionen, sei es nun Klettern, Verstecken oder Reiten. Für ein Gelingen dieser Proben sind auch gute Werte in den Eigenschaften Körperkraft und Gewandtheit vonnöten. Talente der Körperbeherrschung können um 2 Punkte je Stufe gesteigert werden.

Akrobatik (MU/GE/KK)

Mit Salti und Flickflacks lässt sich in erster Linie gutes Silber verdienen. Um in überraschenden Situationen akrobatisch zu reagieren, ist eher das Talent Körperbeherrschung gefragt.

Klettern (MU/GE/KK)

Sowohl mit als auch ohne Hilfsmittel ist Klettern, zumal in großer Höhe, eine riskante Angelegenheit. Schon ein kleiner Fehler kann üble Folgen nach sich ziehen.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)

Mit einer gelungenen Probe auf Körperbeherrschung kann ein Held die Folgen eines Sturzes mindern, sich aus gegnerischem Griff entwinden oder durch einen Spalt quetschen.

Reiten (CH/GE/KK)

Die Fertigkeit, sich auch bei gewagten Manövern auf dem Pferderücken zu halten.

Schleichen (MU/IN/GE)

Die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen. Auch abhängig vom Untergrund und von der Rüstung, die der Held trägt.

Schwimmen (MU/GE/KK)

Legt fest, wie lange ein Held sich über Wasser halten kann. Alle Arten von Rüstungen sind beim Schwimmen höchst hinderlich.

Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)

Die Fähigkeit, Schaden einzustecken, ohne durch den Schmerz behindert oder gar kampfunfähig zu werden.

Tanzen (CH/GE/GE)

Mit einem genügend hohen Tanztalent lässt sich so manches Silberstück verdienen.

Verstecken (MU/IN/GE)

Hier geht es darum, in möglichst kurzer Zeit ein möglichst gutes Versteck zu finden.

Zechen (KL/IN/KK)

Die Fertigkeit, große Mengen Bier, Schnaps oder Wein zu sich zu nehmen, ohne dass man betrunken wird.

GESELLSCHAFT

Hier geht es um den Umgang mit anderen Menschen (Elfen, Zwergen, Orks...), diese Talente werden meist von Spionen, Dieben, Kurtisanen, Streunern, aber auch von Diplomaten zur Perfektion gebracht.

Betören (IN/CH/CH)

Das Zusammenspiel von Gesten, schmeichelnden Worten, anmutigen Bewegungen und koketten Blicken – alles mit dem Ziel ein Gegenüber des jeweils anderen (oder auch gleichen) Geschlechts um den Finger zu wickeln.

Überreden (MU/IN/CH)

Die Kunst, jemanden mit geschickten Worten dazu zu bringen, sich auf ein Wagnis einzulassen, von dem ihm die Vernunft eigentlich abräät.

Gassenwissen (KL/IN/CH)

Allgemein hilft dieses Talent, die richtigen Leute in den verwinkelten Straßen einer Stadt nach dem richtigen Thema zu befragen, aber auch, um die richtigen Gegenden für zwielichtige Informanten oder potentielle Hinterhalte zu errahnen.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Lügt mich mein Gegenüber schamlos an? Ist der ehrliche Jörg wirklich so ehrlich, wie er behauptet? Ist die Freundlichkeit des Hetmanns uns gegenüber echt oder gespielt? Mit einem hohen Wert in Menschenkenntnis weiß man instinktiv Bescheid.

Schätzen (KL/KL/IN)

Schätzen liefert die Antwort auf Fragen wie: Sind in diesem Beutel wirklich 50 Silberstücke? Ist das Schwert wirklich 3 Dukaten wert? Stehen am Marktplatz 100 oder doch eher 200 aufgebrachte Einwohner die uns lynchen wollen?

NATUR

Natur-Talente sind für ein Leben in der Wildnis unabdingbar. Sie lassen sich um 2 Punkte pro Stufe steigern.

Fährtsuchen (KL/IN/GE)

Dieses Talent dient dem Aufspüren von Wildfährten und der Einschätzung, um welche Tierart oder menschliche Fährte es sich handelt.

Fesseln (FF/GE/KK)

Geeignet, um eine Jagdbeute sicher zu verpacken, aber auch, um sich aus Fesseln zu befreien.

Orientierung (KL/IN/IN)

Nicht nur in der Wildnis, sondern auch in finsternen Verliesen ist ein guter Orientierungssinn von Nutzen.

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Mit diesem Talent können Pflanzen nicht nur gefunden, sondern auch identifiziert und verarbeitet werden.

Tierkunde (MU/KL/IN)

Die Kenntnis von Tieren ist vor allem dann wichtig, wenn es zum Kampf kommt. Hier mag das Wissen um eine verwundbare Stelle den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Wildnisleben (IN/FF/GE)

Um einen geeigneten Lagerplatz, eine Quelle oder einen geeigneten Jagdort zu finden ist dieses Talent von großem Nutzen.

WISSEN

Fast jede theoretische Kenntnis lässt sich von einem Wissens-Talent abdecken. Wissens-Talente lassen sich um 3 Punkte pro Stufe steigern.

Alchimie (MU/KL/FF)

Erkennen und Herstellen von Tränken und Elixieren.

Alte Sprachen (KL/KL/IN)

Damit gelingt es, alte Schriftrollen zu identifizieren.

Geographie (KL/KL/IN)

Regelt das Wissen um ferne Länder

Geschichte (KL/KL/IN)

Kenntnis der geschriebenen und erzählten Geschichte.

Götter/Kulte (KL/IN/CH)

Das Wissen um die Rituale des Zwölfgötterkults.

Kriegskunst (MU/KL/CH)

Fähigkeit, im Kampf Entscheidungen zu treffen.

Lesen (KL/KL/FF)

Lesen und Schreiben in der Muttersprache.

Magiekunde (KL/KL/FF)

Auch für Nicht-Magiebegabte. Für Zauberer als theoretische Basis unabdingbar.

Sprachen (KL/IN/CH)

Bestimmt, wie viele Fremdsprachen gut beherrscht werden.

HANDWERK

Alle handwerklichen Talente sind das Ergebnis von Übung und Anwendung und können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

Abrichten (MU/IN/CH)

Dient der Ausbildung von Tieren, wie Reitpferden, Hunden und Jagdfalken.

Fahrzeuge (IN/CH/FF)

Dieses Talent bestimmt, wie gut ein Held mit Kutschen und Schlitten umgehen kann.

Falschspiel (MU/CH/FF)

Der Umgang mit gezinkten Würfeln oder Karten. Enttarnten Falschspielern droht meist kurzer Prozess.

Heilkunde Gift (MU/KL/IN)

Heilkunde Krankheit (MU/KL/CH)

Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)

Die drei Heilkunde Talente sollten von mehreren Helden einer Gruppe beherrscht werden.

Musizieren (KL/IN/FF)

Mit diesem Talent kann man leicht etwas Silber dazuverdienen.

Schlösser knacken (IN/FF/FF)

Eine essentielle Fertigkeit zum Überleben in Städten und Verliesen. Zum Öffnen von Türen und Truhen.

Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Hoch riskante Einnahmequelle.

INTUITION

Intuitive Talente lassen sich nicht trainieren, sondern nur durch Erfahrung verbessern und daher pro Stufe nur um 1 Punkt steigern.

Gefahrensinn (KL/IN/IN)

Dies ist eine Art „Sechster Sinn“, der vor unmittelbarer Gefahr warnt, wie z.B. einem Meuchler im Hinterhalt oder einer Falle.

Sinnesschärfe (KL/IN/IN)

Mit diesem Talent lassen sich verborgene Zeichen, Geheimtüren, Bewegungen am Horizont und Geräusche hinter der nächsten Tür wahrnehmen.

GÖTTLICHE INTERVENTION

In einer fantastischen Welt wie Aventurien haben natürlich auch unzählige Götter ihren Platz. Die wichtigsten von ihnen sind die Zwölfgötter - das Pantheon, dem die meisten Aventurier anhängen - und ihr finsterner Widersacher, der Gott ohne Namen.

Die Helden können göttlichem Wirken fast ausschließlich in den Tempeln begegnen, von denen fast jede zivilisierte Ortschaft mindestens einen hat.

Was genau passiert, wenn die Abenteurer den Beistand einer Gottheit erleben, können wir nicht verraten, denn eines ist sicher: Wunder auf Abruf können Sie nicht erwarten.

Es mag jedoch wichtig sein, zu wissen, dass die Geweihten, die für die Helden den Kontakt mit der Gottheit aufnehmen, um so eifriger beten, je mehr Silberstücke in ihrem Opferstock liegen.

Dem Namenlosen und seinen Geweihten werden sie in keinem Tempel begegnen können, aber es mag sein, dass Ihnen diese Diener der Finsternis andernorts über den Weg laufen...

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten aventurischen Gottheiten mit einer kurzen Beschreibung ihrer Charakterzüge (so, wie die Menschen sie sehen) aufgeführt, damit Sie abschätzen können was Ihre Heldengruppe in den Tempeln erwartet.



Praios

Der Gott der Sonne und der Gerechtigkeit, Reichsgott des Mittelreichs, des größten aventurischen Staatsgebildes. Mut und Wahrhaftigkeit sind die Eigenschaften, die er am meisten liebt - Gnade hingegen ist von ihm kaum zu erwarten.

Rondra

Die Göttin des Krieges, des Sturms und des ehrbaren Zweikampfes. List und Tücke sind ihr fremd; Mut und Opferbereitschaft werden bei ihren Anhängern groß geschrieben



Efferd

Gott des Wassers, sowohl als Herr der Meereswogen als auch des lebensspendenden Regens in der Wüste. Efferd gilt allgemein als launisch und unberechenbar.



Travia

Göttin des Herdfeuers, Bewahrerin des Heims, Schutzpatronin der Treue und ehelichen Liebe. Traviatempel gelten als Zufluchtsstätten für Verfolgte aller Art, da niemand - auch keine Stadtgarde - auf heiligem Boden eine Waffe ziehen würde.



Boron



Der Herr des Totenreichs, der sich kaum erweichen lässt, die von ihm gehüteten Seelen wieder in die Welt zu entlassen. Zudem ist Boron der Gott des Schlafs und der Träume.

Hesinde



Göttin der Weisheit und der Magie. Hesindetempel enthalten oft große Bibliotheken und wahre Schatzhorte voller magischer Artefakte.

Firun/Ifirn



Herr des Winters und des ewigen Eises, Gott der Jagd und Schutzpatron der Jäger, die ihre Kräfte mit dem mächtigsten Wild messen. Die Bitten und Gebete der Menschen rühren ihn nicht, weswegen viele lieber zu seiner Tochter Ifirn beten, der auch eigene Tempel errichtet werden.

Tsa



Göttin des Lebens, der Neuschöpfung und der Wiedergeburt. Ihre Diener dürfen kein Leben nehmen, und sie selbst gibt gelegentlich die Lebenskraft zurück und entreißt eine Seele so Borons Zugriff.

Phex



Gott der Nacht, der Diebe und Händler. Nichts menschliches oder allzumenschliches ist ihm fremd - und so kann man in seinen Tempeln mit einem gut gefüllten Geldbeutel selbst einiges für das Gelingen eines Phexwunders tun.



Ingerimm

Der Gott der Schmiedekunst und des schaffenden und zerstörenden Feuers, der vor allem von Zwergen - oftmals als einziger Gott - verehrt wird.



Rahja

Göttin des Weins, des Rauschs und der geschlechtlichen Liebe. In ihren Tempeln werden häufig wilde Orgien und wüste Feste gefeiert.



Swafnir

Von den Thorwalern verehrter Gott, Sohn Rondras und Efferds. Er ist der Beschützer der Drachenschiffe und bisweilen ein launischer Sturmgott.



Peraine

Die Gigantin Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von der überwiegenden Mehrheit der aventurischen Bevölkerung verehrt, da diese ländlich strukturiert ist. Das Wappen Peraines ist eine goldene Ähre auf grünem Grund. Eine als peraineheilig geltende Frucht ist der Goldapfel.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Was ist DSA?

DSA steht für "Das Schwarze Auge"; das erfolgreichste und meistgespielte Pen & Paper Rollenspiel in deutschsprachigen Ländern. Pen & Paper bedeutet, dass die Spieler mit Papier (ihrem Heldenbrief, auf dem Eigenschaften, Talente, Ausrüstung eingetragen sind) und Bleistift (und Würfeln!) ein Abenteuer bestreiten, durch das sie ein Spielleiter, auch Meister genannt, führt. „Die Schicksalsklänge“ basiert auf einer Regelmischung aus 3. und 4. Edition des DSA Regelwerks. Wir haben das Spiel so gestaltet, dass es die Rolle des Meisters übernimmt (inklusive der gesprochenen Situationsbeschreibungen),

während der Spieler die Helden (und zwar alle) und deren Interaktionen leitet. Die Würfel hat ein unbestechlicher Zufallsgenerator inne!

Was sind die Grundregeln von DSA, die das Spiel betreffen?

Ganz vereinfacht gesagt: die Eigenschaften, Kampfwerte, Talente und Würfelproben!

Positive Eigenschaften wie Mut, Klugheit und Körperkraft zeigen an, wie mutig, klug oder stark ein Charakter (=Held) ist.

Dabei wird ein Wert von 10 als unterer Durchschnitt angenommen, je höher, desto besser, wobei Werte von 16, 17 oder höher nur von erfahrenen Helden nach mehreren überstandenen (und überlebten!) Abenteuern erreicht werden.

Werte unter 8 entsprechen schon einer deutlichen Einschränkung auf diesem Gebiet, ein Held mit Fingerfertigkeit 7 wäre schon sehr tollpatschig.

Werte von 5 oder weniger entsprechen einer drastischen Behinderung. Ein Held mit Körperkraft 5 wäre kaum in der Lage sich selbst von Ort A nach Ort B zu bewegen, geschweige denn dabei noch eine Waffe zu tragen..

Negative Eigenschaften wie Goldgier oder Totenangst werden zwar seltener abgefragt, sind aber dennoch wichtig. Kann der gierige Zwerg einer verlockend glänzenden, aber garantiert verfluchten Goldmünze widerstehen, die er in einem düsteren Tempel in der Ecke glitzern sieht? Nimmt der ach so heldenhafte Krieger Reißaus, sobald sich ihm die ersten Untoten entgegen stellen?

Bei negativen Eigenschaften gilt je kleiner, desto besser. Werte unter 3 können als „normale Aversion gegen...“ betrachtet werden, der Durchschnitt bei schlechten Eigenschaften pendelt sich meist bei 4-5 ein. Das Maximum bei der Charaktergenerierung ist hier der Wert 7, der bereits einer krankhaften Phobie oder Kleptomanie entspricht.

Kampfwerte berechnen sich einerseits aus Eigenschaften, andererseits aus Talenten. Das klingt kompliziert, ist es aber nicht. Zumindest nicht sehr.

Aus den körperlichen Eigenschaften ergeben sich Attacke und Parade Basiswerte. Das ist einleuchtend, da beispielsweise ein sehr starker und gleichzeitig gewandter Krieger andere körperliche Voraussetzungen für den Schwertkampf einbringt als ein schwacher, ungeschickter aber extrem kluger Heraldik-

Gelehrter. Dazu wird dann aber noch der Talentwert „Schwert“ zugeschlagen, denn dieser sagt, wie erfahren und gut ausgebildet man im Schwertkampf ist. In unserem Beispiel würde das bedeuten, dass der Heraldiker mit 10 Jahren Schwertkampf Erfahrung einem Krieger, der bis dato nur Infanteriekampf mit Lanzen gemacht hat, zumindest in einem Schwertduell doch überlegen wäre. Und damit kommen wir zu den Talenten:

Talente sind im Prinzip die Fähigkeiten auf bestimmten Fachgebieten. Egal ob „Schwimmen“, „Betören“, „Zweihandwaffen“, aber auch „Heilkunde Wunden“, „Sagen und Legenden“ oder „Geografie“ - alles kann von jedem irgendwie erlernt werden, wenn auch mit unterschiedlichen Voraussetzungen. (Ausnahme: Zauber stehen nur magiebegabten Charakteren zur Verfügung!)

Ein Talentwert von -5 bis 0 bedeutet, das man ein Talent prinzipiell nicht beherrscht, aber es versuchen kann. Ein Wert von 1 bis einschließlich 5 bedeutet „man hat die Grundlagen erlernt“, 6–10 entspricht einem „begabten und eifrigen Amateur“ oder einem geschulten Handwerker, 11–15 einem wirklichen Könnern seines Faches und alles über 16 sind Meister ihres Fachgebietes.

Ein Beispiel: Alrik hat sich in den ersten Jahren seines Abenteuerlebens beim Kochen auf 8 gesteigert. Das erlegte Wild und der gefangene Fisch werden immer von ihm zubereitet, und meistens entsteht eine schmackhafte Mahlzeit für die Heldengruppe, die ihn lobt und motiviert, immer ausgefeiltere Gerichte zu bereiten. Nach einigen Jahren ist Alrik so auf den Talentwert 12 gestiegen und ein zyklöpäischer Händler bietet ihm die Stelle des Schiffskochs auf seinem großen Handelskahn an. Nach einem aufregenden Jahrzehnt auf hoher See, in denen er exotische Gewürze, fremdländische Speisen und auch Kochen unter Zeitdruck perfektioniert hat, kehrt Alrik nach Gareth, seine Geburtsstadt zurück. Mit einem Kochenwert von 18-19 kann er sich nun gegen fürstliche Entlohnung bei jedem adeligen Feinschmecker als Küchenchef bewerben – oder mit seiner Heuer ein Spezialitätenrestaurant eröffnen.

Was sind Proben und was genau tun mir die an?

Keine Angst, es geht hier nicht um Mutproben (naja, manchmal schon, aber nicht im Sinne von „am Brückengeländer balancierend auf Hochspannungsleitungen runterpinkeln“), sondern darum, festzustellen, ob eine Handlung gelungen ist.

Positive Eigenschaftsproben: Man versucht, mit einem 20seitigen Würfel den Eigenschaftswert zu UNTERWÜRFELN. Beispiel: Alriks Schiff wird während rauer See von einem Brecher getroffen, er muss auf Gewandtheit würfeln. Seine Gewandtheit beträgt 11, das heißt, wenn er 11 oder weniger würfelt, bleibt er auf den Beinen – darüber kommt er zu Sturz und verschüttet den Inhalt des Suppentopfes in seinen Händen.

Negative Eigenschaftsproben: Wie oben, nur dass man die negative Eigenschaft ÜBERWÜRFELN muss. Beispiel: Ein sehr betrunkenen und sehr reicher Gast hat in Alriks Restaurant seine Geldkatze vergessen. Alrik muss nun gegen seine Goldgier (6) würfeln. Ist er darauf oder darunter, wird seine Goldgier dafür sorgen dass er das Geld behält, liegt er darüber, wird er es dem Gast zurückgeben.

Kampfproben: Hier muss man mit einem 20seitigen Würfel seinen eigenen Attackewert (im Angriff), Paradowert (in der Defensive) oder Fernkampfwert (Bogen, Armbrust) UNTERWÜRFELN.

Beispiel: Ein betrunkenen Seemann versucht nachts Schnaps aus Alriks Kombüse zu stehlen. Alrik schnappt sich seine Bratpfanne, dank seinem Basiswert und seinem Talent Hiebaffen hat er mit der Bratpfanne Attacke 12 und Parade 11. Jedes mal, wenn er im Angriff 12 oder weniger würfelt, trifft er den Halunken, jedes Mal, wenn dieser auf ihn mit einem Küchenmesser einstecken will, muss Alrik eine Parade 11 oder weniger würfeln.

Talentproben: Talente erfordern mehrere verschiedene Eigenschaften. Für Schwimmen ist beispielsweise nicht nur Kraft, sondern auch Gewandtheit von Bedeutung. Klettern ohne Mut ist ebenfalls unmöglich. Deswegen werden Talentproben mit drei 20seitigen Würfeln auf drei Eigenschaften gewürfelt. Das klingt wieder kompliziert, ist aber ganz einfach.

Beispiel: Alriks Restaurant wird überraschend vom Herzog von Weiden, der sich zu Gast am Kaiserhof aufhält, besucht. Der bodenständige Adelige, auch liebevoll „Bär“ genannt, will ein „ordentliches Überraschungsmahl!“. Die Probe „Kochen“ richtet sich auf Klugheit, Intuition und Fingerfertigkeit. Alrik würfelt eine 6 bei Klugheit, seine Eigenschaft ist 11, dieser Teil ist gelungen. Er erinnert sich an die Geschichten über den Bären und schließt daraus, dass er es eher deftig mag. Blitzschnell stellt er im Kopf das passende Mahl zusammen.

Bei Intuition würfelt er hingegen eine 18, 6 über seinem Wert von 12. Da er allerdings insgesamt 18 Talentpunkte in Kochen hat, kann er damit ausgleichen und intuitiv richtig würzen.

Die übrigen 12 Punkte bleiben auch erhalten, da er auf Fingerfertigkeit genau 13 würfelt – was seinem Wert entspricht.

Die Probe ist gelungen, die übriggebliebenen 12 Punkte zeigen, wie gut sie gelungen ist. In diesem Fall so gut, dass der Bär begeistert die Arme in die Höhe reißt, Alrik zum Abschied herzlich umarmt und ihm sogar den berühmten „Bärenorden“ verspricht, wenn er sich für ein Jahr als Koch in Weiden verpflichten lässt.

Welche Aufgabe (Ziel) hat der Spieler?

Der Meister (Spielleiter, unser Erzähler) wird dem Spieler sehr früh mitteilen, was die Aufgabe des stolzen Thorwals an die vom Spieler geführten Helden ist. Ohne allzu viel verraten zu wollen – ein Schwert namens Grimring, seltsamerweise auch manchmal Schicksalsklinge genannt, spielt eine gewisse Rolle.

Wie dieses Ziel denn nun erreicht wird? Das bleibt dem Spieler überlassen. Er kann mit seinen Helden ganz Thorwal bereisen, die Räuberpopulation dezimieren, Kräuter suchen und Tränke brauen, eine Bordell- und Wirtshaus-tournee durch den Norden starten – aber es gibt ein Zeitlimit für die Hauptaufgabe.

Was genau ist die Party?

Ein Besäufnis mit Schnaps, Ferdoker Bier, leichtbekleideten... **nein, halt!** Die Party ist der Fachbegriff für die Heldengruppe, also die Zusammenstellung der Charaktere, die gemeinsam durch die Lande ziehen. Da unterschiedliche Charakterklassen unterschiedliche Vor- und Nachteile, Stärken und Schwächen, Vorlieben und Aversionen haben, ist die Zusammenstellung nicht unwichtig. Eine gesunde Mischung aus gepanzerten Nahkämpfern, Fernkämpfern und Magiebegabten ist empfehlenswert!

Welche Steuerungsmöglichkeiten habe ich für meine Party?

Viele! Du kannst dich frei in der Gegend um und in den Städten sowie den Dungeons mit WASD und den Cursortasten bewegen. Den „Mauslook“ kannst du mit der rechten Maustaste aktivieren, Kisten / Türen / Gebäude

mit linker Maustaste anklicken. Den Mauszeiger über einen interessanten Gegenstand halten (wie eben der Kiste) liefert einen Hinweis.

Welche Möglichkeiten der Interaktion mit der Umwelt habe ich?

Die Interaktion läuft in Form von kontextabhängigen Menüoptionen, angezeigt durch Icons auf der rechten Seite, und natürlich in den Dialogoptionen ab. Achtung – dieses Spiel ist kein Ponyhof: Gewählte Dialogoptionen haben fast immer unterschiedliche Konsequenzen. Und je nachdem, was man wann und wie zu wem sagt, kann man entweder beträchtliche Vorteile oder Verachtung, ja sogar Kämpfe aus den Dialogen ernten.

Wie funktioniert ein Kampf?

Der Kampf in DSA ist rundenbasiert. Das heißt, man kann sich gemütlich zurücklehnen, Kaffee trinken und seine Aktionen wohlüberlegt planen. Die Reihenfolge, welche Gegner und welche Helden wann an der Reihe sind, wird durch einen Initiative-Wurf festgelegt. Nahkämpfer müssen auf ein direkt benachbartes Feld den Gegner ihrer Wahl stehen haben, um diesen attackieren zu können. Fernkämpfer benötigen eine direkte Sichtlinie, ebenso Fernzauber.

Welche Werte sind die absolut wichtigsten, wenn ich schon zu faul bin, das Handbuch ganz zu lesen?

Dein eigener Talentwert Lesen / Schreiben! Überprüfe bitte, ob dieser -3 übersteigt. Ok, im Ernst, es gibt ein paar Faustregeln:

Nahkämpfer: Mut, Gewandtheit, Körperkraft, Talentwert Hauptwaffe, Rüstungsschutz, Lebenspunkte

Fernkämpfer: Gewandtheit, Intuition, Fingerfertigkeit, Talentwert Schusswaffen

Magiebegabte: Intuition, Klugheit, Charisma, Astralenergie, Mut (für manche Zaubersprüche, besonders Beschwörungen)

Allgemein nützlich: Schlösser knacken, Überreden, Wildnisleben, Fahrten-suche, Sinnesschärfe, Gefahreninstinkt

Kann ich mit einer Gruppe nur aus Elfen / Magiern / wasauchimmer spielen?

Können ja, aber wir empfehlen eine ausgewogene Mischung.

Kann ich eine rein männliche oder rein weibliche Gruppe spielen?

Prinzipiell ja, aber du wirst einige, nun ja, „interessante“ Dialogoptionen und sogar eine bestimmte Questreihe nicht spielen können.

Wie soll ich mich den NPCs gegenüber verhalten?

Das ist ein Rollenspiel – und du bist der Beherrscher deiner Helden. Wenn du der Meinung bist, dass sich diese wie Rüpel benehmen sollen, kannst du sie das machen lassen. Aber das hat dann natürlich entsprechende Konsequenzen.

Wie kann ich in die nächste Stadt reisen?

Klicke einen der Wegweiser, bzw. eines der Reiseportale an den Ausgängen des Orts an, in dem du dich befindest. Von dort kannst du zu den jeweils nächstgelegenen Orten reisen.

Wozu brauche ich Proviant, Wachen, Nahrungsmittelsuche, Schlafsäcke, Decken... ?

Noch einmal: DSA ist kein Ponyhof! Wer keinen Proviant mitnimmt und Pech bei der Nahrungsbeschaffung hat, wird verhungern. Wer keine Wachen aufstellt, wird in der Nacht wahrscheinlich überfallen werden. Wer keine Schlafsäcke oder Decken gegen die Kälte hat, wird beim Campieren krank werden. Thorwal ist wunderschön, aber tödlich für leichtsinnige Reisende.

Warum kann ich mit den Passanten in den Städten nicht sprechen?

In der Original Nordlandtrilogie waren die Straßen und Orte menschenleer. Als Dekoration wurden nun Passanten und Tiere hinzugefügt, aber sie haben keine spielerische Bedeutung.

Wo kann ich meine Würfelwürfe und Proben anzeigen lassen?

In der Konsole, die mit F9 geöffnet werden kann.

Wie schmeckt Einhorn?

So wie Drache, nur viel zarter.

MITWIRKENDE

© 2013 by Role Playing Company a label of UIG Entertainment. All rights reserved.
Developed by Crafty Studios.

Nordlandtrilogie & Die Schicksalsklinge
Copyright ©2013 by Attic Entertainment Software GmbH. Das Computerspiel Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy Medienrechte GbR.

Publishing - The Roleplaying Company
www.uieg.de
Development - Crafty Studios Game Development -
www.craftystudios.com

DEVELOPMENT

User Interface Design, Game Design,
Level Design, Grafik, Community
Betreuung, Organisation, Erweiterte Texte,
Beta Betreuung Programmierung, KI
Programmierung: Ronald Haider (kreativ)
und Chris Weinmüller (technisch)

Producing, Quests, Dialogues: Johann Ertl,
Homegrown Games

BETA TESTING

Alex Baczyk, Ronny Becker, Rico Clauf, Janos David Ommert, Moritz Dreher, Dennis Dünkel, Thorsten Ewert, Christoph Giffey, Stefan Heidenberger, Tobias Henze, Christian Hilfinger, Sven Hinze, Gudrun Hoffmann-Schoenborn, Sascha Jerzembek, Kai Jurczyk, Thomas Krämer, Tom Krause, Henrik Kropp, Thomas Luda, Raimund Markus Vielnascher, Marius May, Max Meier, Manuel Pantolsky, Hendrik Radke, Dirk Ruebsam, Matthias Rützel, Christoph Sauer, Patrick Schadt, Thorsten Schmidt, Christian Schmitz, Patrick Schubert, Axel Seibel, Gerrit Strakosch, Sonning Strauß, Michael Weiß, Michael Zwick

SUPPORT

Regina Weinmüller (Beta-Orga), Dieter Graschopf (Quest Coding), Julia Mayer (interne Beta-Tests), Tom Krause (Tool Coding), Andy Suter (Tool Coding), Silvio Krüger (Texting Support), Luna Riedler (2D Char Art), Melanie Maier (2D Char Art), Peter Siedl (2D Char Art), Mihai Niculai (Add. 3D Chars), Fabio Brasiliense (Add. 3D Chars), Gerhard Daurer (Music Remastering), Michael Holdinghausen und Tanja Haller (Voice Over, Horchposten Verlag)

PUBLISHING

Robin Gibbels (Producing)
Stefan Berger (Business Development)
Sabine Schmid (Graphic Artist)
Ekrem Demircan (DTP)
Bernhard Kasch (Sales Manager)
Tamara Berger (Marketing und PR)
Angela Roggenkamp (Sales-Assistent)

DANKE

Ein spezieller Dank ergeht an die Familien und Freunde, welche uns während der Entwicklung der Schicksalsklinge unterstützt haben, welche auf uns verzichtet haben und welche uns ertragen haben.

Ein Danke auch an:

Matthias Hampe, Christian Hampe,
Thomas Krüger, Sascha Lange, Clara Bauer,
Matthias Bach, Martin Gebcke

Original Spielinhalte

attic Entertainment Software GmbH

Cover Artworks

Melanie Maier
Ugurcan Yüce (Original)

Original Musik

Rudi Stember

SUPPORT

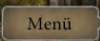
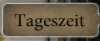
Haben Sie Fragen zu diesem Produkt, so haben Sie folgende Möglichkeiten, mit uns in Kontakt zu treten:

- 1.) Endkundensupport von Crafty Studios per E-Mail:
support@nordlandtrilogie.de
- 2.) Endkundensupport der UIG GmbH per E-Mail:
support@uieg.de
- 3.) Über das Internet unter www.nordlandtrilogie.de
und dort im Support-Forum
- 4.) Telefonisch unter 01805-908088
(14 Cent/Min. dt. Festnetz; abweichend Mobil)





© 2013 by Role Playing Company a label of UIG Entertainment. All rights reserved. Developed by Crafty Studios.
Nordlandtrilogie & Die Schicksalsklinge Copyright ©2013 by Attic Entertainment Software GmbH. Das Computerspiel Das Schwarze
Auge - Die Schicksalsklinge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der
Significant Fantasy Medienrechte GbR.



Aktueller Ort PREM

Heldenportrait



Status



Leben / Magie

ARBOSH

HJALDIS

RHENAYA

TALIMEE

TAMION

YARANO

Toter Held