

# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <u>Mittelländes/in</u>	ALTER _____
KULTUR <u>Bornland</u>	GRÖSSE _____
PROFESSION <u>Bernsteinsammler/in</u>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12	LEBENSENERGIE	30	VORTEILE <u>Ausdauernd(+1),</u> <u>Ortskenntnis (heimatliche</u> <u>Küste)</u> NACHTEILE _____ _____ _____
KLUGHEIT	11	AUSDAUER	30	
INITIATION	14	MAGIERESISTENZ	3	
CHARISMA	10	ASTRALENERGIE	-	
FINGERFERTIGKEIT	13	ABENTEUERPUNKTE		
GEWANDTHEIT	11	AP-GUTHABEN		
KONSTITUTION	14	STUFE	1	
KÖRPERKRAFT	12	SOZIALSTATUS	5	

ANGRIFF-BASISWERT: **7**   
 PARADE-BASISWERT: **7**   
 FERTIGKAMPF-BASISWERT: **8**   
 INITIATIVE-BASISWERT: **10**

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Sumpfkundig

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### PANIKAMPFWAFFEN

WAFFE	TP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<u>Dolch</u>	<u>Dolch / -1</u>	<u>H</u>	<u>1W+1</u>	<u>12/5</u>	<u>0</u>	<u>0/-1</u>	<u>10</u>	<u>9</u>	<u>1W+1</u>	<u>2</u>

### FERTIGKAMPFWAFFEN

WAFFE	TP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSTÜCK	RS	BE (-IPi)
SUMME		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR



# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <u>Mittelländer/in</u>	ALTER _____
KULTUR <u>Bornland</u>	GRÖSSE _____
PROFESSION <u>Adelsspross</u>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

### EIGENSCHAFTEN

MUT	14	LEBENSENERGIE	29	VORTEILE
KLUGHEIT	12	AUSDAUER	29	<u>Adelige Abstammung,</u>
INTUITION	11	MAGIERESISTENZ	3	<u>Besonderer Besitz</u>
CHARISMA	12	ASTRALENERGIE	-	<u>(Pferd)</u>
FINGERFERTIGKEIT	11	ABENTEUERPUNKTE		НАЧТЕІІЕ <u>Aberglaube 5,</u>
GEWANDTHEIT	12	AP-GUTHABEN		<u>Arroganz 5, Neugier 7,</u>
KONSTITUTION	12	STUFE	1	<u>Niedrige Magieresistenz(-1)</u>
KÖRPERKRAFT	13	SOZIALSTATUS	8	

ATTACKE-BASISWERT: **8**    PARADE-BASISWERT: **7**    FERNKAMPF-BASISWERT: **7**    INITIATIVE-BASISWERT: **10**

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / МАПӨVER

---



---



---



---

### НАНКАМРФВАFFЕН

WAFFE	ТYP/EBE	DK	TP	TP/KK	iPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<u>Schwert</u>	<u>Schwert/-2</u>	<u>N</u>	<u>1W+4</u>	<u>11/4</u>	<u>0</u>	<u>0/0</u>	<u>12</u>	<u>9</u>	<u>1W+4</u>	<u>1</u>
<u>Dolch</u>	<u>Dolch/-1</u>	<u>H</u>	<u>1W+1</u>	<u>12/5</u>	<u>0</u>	<u>0/1</u>	<u>12</u>	<u>9</u>	<u>1W+1</u>	<u>2</u>

### FERNKAMPFВАFFЕН

WAFFE	ТYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-iPi)
<u>wattierter Haffensack</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
<b>SUMME</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	ТYP	iPi	WM	BRUCHFAKTOR



# ARCHETYPEN UND PROFESSIONEN ZU 'GOLDENE KETTEN'

## FESTENLÄNDISCHER ADELSSPROSS

### HINTERGRUND

Als Adliger hat man ein angenehmes Leben – so denkt der Bauer. Man wohnt auf einer Burg oder einem Schloss, lässt andere für sich arbeiten und zieht ab und zu auf ein Turnier oder in eine ruhmreiche Schlacht.

Die Wirklichkeit sieht mitunter anders aus. So manche Adelsfamilie hat kaum noch mehr als ihren guten Namen und ihre edle Abstammung. Das Erbe ist unter zu vielen Nachkommen zerstückelt, in Kriegen verwüstet worden oder verlorengegangen, der Ruf ist durch Intrigen oder Verrat dahin. Kaum sind die vielen hungrigen Mäuler noch zu stopfen.

Wer es sich als Adliger leisten kann, gibt seine Kinder in Knappschafft bei einem befreundeten Ritter oder schickt sie wenigstens auf eine angesehene Akademie. Für einige Sprösslinge steht dieser Weg aber nicht offen: Für das jüngste Kind ist weit und breit kein Adelshof zu finden, der es als Knappe aufnehmen könnte oder wollte – sei es, weil die Eltern die angemessene Gegenleistung nicht erbringen können, sei es im schlimmsten Falle, weil niemand mehr mit dieser Familie zu tun haben will. Das Schulgeld für die Kriegerakademie können sich Mutter und Vater erst recht nicht leisten. Was bleibt?

Das Kind läuft mit. Es schaut den Eltern über die Schulter, bringt vielleicht einen Sommer bei dem wohlhabenden Onkel, ein Jahr am Hofe des Lehnsherrn. Für eine richtige Ausbildung – ob nun als Knappe oder als Höfling – reicht es nirgends. Aber Kinder lernen schnell: der Adelspross schnappt begierig jeden Fetzen Wissen auf, übt heimlich mit dem Holzschwert die Schläge, die er dem Ritter und seiner Knappin abgeschaut hat.

Bald kommt der Tag, an dem das Kind auf eigenen Beinen stehen soll. Es hat ein wenig Ahnung von allem, was an einem Adelshofe vor sich geht, was einem Ritter abverlangt wird. Es hat einen Namen, der zumindest einst einmal einen guten Klang besaß. Und es

hat den unbändigen Wunsch, seinen ihm zustehenden Platz in der Welt einzunehmen und diesem Namen Ehre zu machen ...

### Der festenländische Adelspross bei Spielbeginn

LeP 29 AuP 29MR 3 SO 8

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

**Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Besonderer Besitz (Pferd), Aberglaube 5, Arroganz 5, Neugier 7, Niedrige Magieresistenz (-1)

**Talentspiegel:** Bogen +5, Dolche +7, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +3, Raufen +7, Ringen +3, Säbel +0, Schwerter +6, Wurfmesser +5, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +6, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +5, Etikette +5, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2, Fährtensuchen +1, Fesseln/ Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3, Geschichtswissen +3, Götter/ Kulte +4, Heraldik +6, Kriegskunst +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/ Legenden +4, Schätzen +2, Staatskunst +3, Sprachen kennen (Muttersprache Garethi) +10, Sprachen kennen (Alaani) +8, Sprachen kennen (Nujuka) +3, Sprachen kennen (Bosparano) +1, Lesen/ Schreiben (Kusliker Zeichen) +5, Abrichten +4, Ackerbau +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2

**Kampfwerte:** Bogen 12, Dolche 12/10, Hieb Waffen 9/7, Infanteriewaffen 10/8, Raufen 12/10, Ringen 10/8, Säbel 8/7, Schwerter 12/9, Wurfmesser 12

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Sumpfkundig

**Ausrüstung:** Lederhose, Hemd, wattierter Waffenrock (RS 2) mit aufgenähtem Wappen, schwere Lederstiefel, Schwert, Dolch, Waffenpflegeutensilien, Umhang aus Wolle, Lederucksack, Holzflasche (2 Schank) mit Met, Tabakspfeife, Lederbeutel mit Tabak, Feuerstein, Stahl, Zunder, 2 Batzen (Goldstücke), 8 Groschen (Silbermünzen), 15 Deut (Kupfermünzen)

### Adelspross (10 GP, zeitaufwendig)

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 11, KK 11, SO 7–10; muss aus den Kulturen Mittelreich, Anergast/Nostria, Bornland oder Yaquirien stammen und jeweils die Variante Landadel gewählt haben

**Modifikationen:** keine

**Kampf:** Armbrust *oder* Bogen +3, Dolche +2, Hieb Waffen *oder* Infanteriewaffen *oder* Säbel *oder* Speere +3, Raufen +4, Ringen +3, Schwerter +4, Wurfmesser *oder* Wurfspeere +2

**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +2

**Gesellschaft:** Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +3, Überzeugen +2

**Natur:** Fährtensuche +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3,

Kriegskunst +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Staatskunst +2

**Sprachen/ Schriften:** Lesen/Schreiben (Muttersprache) +4, Sprachen Kennen (gebräuchliche Fremdsprache) +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +1

**Handwerk:** Abrichten +2, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1

**Sonderfertigkeit:** Finte *oder* Wuchtschlag *oder* Meisterparade  
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Neugier, Prinzipientreue, Schulden

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Titularadel  
**Ausrüstung:** standesgemäße Kleidung (leicht abgetragen, unauffällig geflickt) und Waffe (alt, aber sorgfältig gepflegt), leichte Rüstung, Dolch, Waffenpflegeutensilien

**Besonderer Besitz:** Pferd (ausgedientes Schlachtross oder zur Zucht ungeeignetes Tier), ererbte Waffe oder Rüstung

# BORNISCHE BERNSTEINSAMMLERIN

## HINTERGRUND

Bernsteinsammler sind ein eingeschworesenes Völkchen, Grenzgänger zwischen Wildnis und Zivilisation: Tagsüber sind sie an einsamen Stränden unterwegs – seinen Lebensunterhalt mit der Bernsteinsuche verdienen kann man sich vor allem im Bornland, aber auch an der tobrischen und der thorwalschen Küste, und die Bernsteinbucht im hohen Norden trägt ihren Namen auch nicht ohne Grund. Abends aber kehren sie zurück in ihr Heimatdorf – die Küstenstreifen gehören zu den am dichtesten besiedelten Gebieten Aventuriens, jedenfalls deutlich bevölkerter als der Rest des jeweiligen Landes.

In diesem Ort haben sie nicht nur ihre Unterkunft, sondern auch einen festen Abnehmer für ihre Funde. Das Sprunghafte und Unstete der Goldsucher ist den Bernsteinsammlern deshalb eher fremd: Monatelang nach einem Klumpen zu suchen und den Erlös eines Fundes binnen dreier Tage zu verprassen, ist ihre Sache nicht. Ganz im Gegenteil – viele gehören zu Familien, die schon seit Generationen ihren Lebensunterhalt mit der Suche nach dem Edelstein verdienen. Das Wissen um die lohnenden Stellen und die Erfahrungen mit Wind, Wetter und Gezeiten werden von den Großeltern und Eltern weitergetragen.

Allein diese Tradition wäre schon Grund für einen gewissen Stolz. Dazu kommt noch, dass der Bernstein dem Götterfürsten Praios heilig ist – dass also die Funde der Sammler auch (in seinen Tempel oder andernorts) dem Lobpreis der Zwölfgötter dienen.

Aber es ist der Bernstein, der in die Welt hinausgeht, nicht sein Fin-

der. Doch ein Sammler sucht nicht immer nur mit gesenktem Blick den Strand nach seinen Schätzen ab. Immer wieder hebt er seinen Kopf, lässt sich den Seewind um die Nase wehen und schaut in die Weite – zum Horizont.

### Die bornische Bernsteinsammlerin bei Spielbeginn

LeP 30 AuP 30 MR 3 SO 5

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

**Vor- und Nachteile:** Ausdauernd (+1), Ortskenntnis (Heimatlicher Küstenstreifen)

**Talentspiegel:** Dolche +6, Hieb Waffen +0, Raufen +7, Ringen +2, Säbel +0, Stäbe +4, Wurfmesser +7, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Schwimmen +4, Sich verstecken +1, Singen +4, Sinnenschärfe +7, Tanzen +1, Zechen +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/ Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +5, Geografie +2, Gesteinskunde +4, Götter/ Kulte +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/ Legenden +4, Schätzen +6, Tierkunde +1, Sprachen kennen (Muttersprache Garethi) +9, Lesen/ Schreiben (Kusliker Zeichen) +3, Ackerbau +1, Boote fahren +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Seefahrt +1, Steinschneider/Juwelier +1

**Kampfwerte:** Dolche 10/10, Hieb Waffen 7/7, Raufen 11/10, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Stäbe 9/9, Wurfmesser 15

**Sonderfertigkeiten:** Sumpfkundig

**Ausrüstung:** Wollhose, Leinenhemd, Weste, Lederstiefel, Dolch, Wolldecke, Lederranzen, zwei kleine Lederbeutel, Holzflasche (2 Schank) mit Kwassetz, Sturmlaterne, Fläschchen mit Lampenöl, Feuerstein, Stahl, Zunder, Angelhaken und Schnur, 6 Groschen (Silbermünzen), 10 Deut (Kupfermünzen)

### Bernsteinsammlerin (Variante zu Prospektorin, AH 81; 0 GP, keine Erstprofession)

Die genannten Modifikationen gelten zusätzlich zu den bei der Grundprofession Prospektorin (AH 81) genannten Werten.

**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 12, SO 4–8

**Kampf:** Raufen +2

**Körper:** Klettern –3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1

**Wissen:** Gesteinskunde +4, Götter/ Kulte +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Schätzen +4

**Sprachen/ Schriften:** Lesen/ Schreiben (Muttersprache) +2

**Handwerk:** Boote Fahren +1, Steinschneider/ Juwelier +1

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Herausragender Sinn (Sicht), Zeitgefühl; Aberglaube, Goldgier, Neugier

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung; Farbenblind, Meeresangst, Platzangst

**Ausrüstung:** robuste Kleidung, Dolch, Lederranzen, Wasser-schlauch, mehrere kleinere Beutel, Decke, kleine Schaufel, großes und feines Sieb

**Besonderer Besitz:** wie Grundprofession