

SEITENWEISE

D A S S C H W A R Z E A U G E

UNOFFIZIELLE ONE-SHEET-SPIELHILFEN ZU DIVERSEN AVENTURISCHEN THEMEN



FANPRODUKT

EINE AUSWAHL AN ONE-SHEET-SPIELHILFEN

Die folgenden One-Sheet-Spielhilfen sind zur Nutzung am Spieltisch gedacht und sollen dazu dienen, Spielern und Spielleitern einige komplizierte Regelmechaniken auf einer Seite übersichtlich zusammenzufassen.

Diese Datei enthält folgende Übersichten:

ANÄL咽E FÜR PROFÄNE

3

Diese Spielhilfe gibt einen Überblick darüber, wie man ohne Zauberwirken eine Analyse magischer Phänomene durchführen kann. Sie berücksichtigt die Möglichkeiten profaner Talente wie *Pflanzenkunde*, *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* ebenso wie passende Liturgien.

BELEUCHTUNG

4

Hier findet sich eine Übersicht über profane, magische und liturgische Möglichkeiten, Licht ins Dunkel zu bringen.

BESCHWÖRUNG

5

In dieser Spielhilfe sind Probenerschwernisse und -erleichterungen, die Modifikatoren und alles, was man sonst so bei der Dämonenbeschwörung beachten muss, aufgeführt.

DIE GESELLSCHAFT DES HORÄSREICH

6

Was ist nochmal der Unterschied zwischen Patriziat und Nobilität? Und wie spricht man im Horasreich noch gleich einen Adligen oder Geweihten an? Diese Spielhilfe fasst das Wichtigste zusammen.

DIE HOHEN HÄUSER DER OPTIMÄTEN

7

Hierbei handelt es sich um eine Übersicht über die Optimatenhäuser des Imperiums. Aufgeführt sind jeweils Namen, Wappen, wichtige Interessen und die Verbreitung der Häuser.

HEILKUNDE WUNDEN

8

Hier finden sich die Regeln zum genannten Talent, von Erstversorgung über erste Hilfe bis zu Nachbehandlung.

HJÄLDINGSCHE RUNEN

9

Diese Übersicht beinhaltet eine vollständige Aufzählung aller 38 hjaldingschen Runen mit möglichen Bedeutungen für das Propheteien durch Runenwerfen. Achtung – hier wurden auch einige Runen ergänzt, da offiziell nicht alle 38 Stück festgelegt sind. Das betrifft alle der mystischen/arkanen Runen, denen eine Ergänzung in Klammern folgt.

LUFT- UND UNTERWÄSSERKÄMPF

10

Nach den Regeln von **Efferds Wogen** und dem alten **Myranor Hardcover** (die Regeln in **Wege nach Myranor** sind demgegenüber abgeändert worden) findet sich in dieser Übersicht alles, was man zum Kampf in der Luft oder unter Wasser wissen muss.

REITERKÄMPF

11

In dieser Übersicht finden sich Aufschläge, Regelbesonderheiten und sonstige wichtige Dinge, die es beim Reiterkampf zu beachten gibt.

ÜBERSICHT ÜBER RÄNGE UND GEHÄLTER DER

HORÄSISCHEN MÄRINE

12

Wer wissen will, wie viele Hohlfinger Rum ein Leichtmatrose bekommt, nach wie vielen Jahren man Steuermann werden kann und was ein Hauptmann in der horasischen Marine eigentlich am Tag verdient, dem kann mit dieser Übersicht geholfen werden. Achtung: Auch hier gab es nicht zu allen Rängen offizielles Material, so dass auch hier von uns ergänzt wurde.

AUTOREN

SEDEF İBN FEYHACH (SO GUT WIE ALLES), LENA RICHTER (HJÄLDINGSCHE RUNEN)

SATZ & LAYOUT

DANIEL BRUXMEIER

COVER

DANIEL BRUXMEIER

(MIT GRAFIKEN AUS DEM OFFIZIELLEN ULISSES-FANPAKET UND DEM NANDURION-FANPAKET)

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

ANALYSE FÜR PROFANE

INTENSITÄTSBESTIMMUNG – WIE STARK IST DIE MAGIE?

Möglichkeiten:

- Sicht auf Madas Welt
 - Magiegespür
 - Blutblatt (TaW Pflanzenkunde)
- ⇒ Eine Probe erschwert um die Analyse-Schwierigkeit und ...
- erleichtert/erschwert nach Menge der gespeicherten AsP (wie Odem Arcanum)
 - erschwert, falls die Magie nicht mehr vorhanden ist (wie Odem Arcanum)
 - erschwert durch Verhüllung/Verschleierung

Ergebnis: Detailgrad

- 0-2 TaP* Ist aktive Magie vorhanden oder nicht?
- 3-6 TaP* Wie viel Magie ist vorhanden?
- 7-11 TaP* Wo konzentriert sich die Magie? Blutmagie? Dämonisch?
- 12 TaP*+ Flussrichtung der Magie? Ungefährre Wirkung des Zauberuns?

Dauer:

Je nach Methode, Blutblatt einige SR bis zu mehreren Stunden

STRUKTURANALYSE – WELCHE WIRKUNG HAT DIE MAGIE?

Möglichkeiten:

- Analyse nach Augenschein (Elixiere, Zauberzeichen und evtl. Artefakte): TaW Alchimie/Magiekunde
 - Laboranalyse (nur Elixiere): TaW Alchimie; Kochen (Tränke)
 - Blick der Weberin
 - Infundibulum der Allweisen
- ⇒ Mehrere Proben erschwert um Analyse-Schwierigkeit,
- erleichtert um $TaP^*/2$ der Intensitätsbestimmung einer früheren Strukturanalyse
 - erleichtert um 1/2/3 ab Magiekunde 10/13/16 etc.
 - weitere Erschwernisse und Erleichterungen je nach Methode (**WdA 175 ff.**).

Ergebnis (allgemein):

- 0-3 TaP* Allgemeines – was für eine Art Magie/Wesen liegt vor?
- 4-7 TaP* Repräsentation und Wirkungsdauer
- 8-12 TaP* Merkmale wirkender Zauber, Anzahl der wirkenden Zauber
- 13-18 TaP* Intensität einzelner Wirkungen, Modifikationen, Varianten, Auslöser
- 19+ TaP* Versteckte Wirkungen, vollständige Entschlüsselung.

Dauer:

Eine Probe pro 6 SR; nach jeder Probe muss eine Selbstbeherrschungsprobe gelingen, die mit jedem Mal um +1 schwerer wird.

BELEUCHTUNG

LICHTQUELLEN

Lichtquelle	Leuchtkraft	Gewicht(Unzen)	Preis	Anmerkungen
<i> profane:</i>				
Kienspan	1-2	1	1K	brennt nur kurz, und nur, wenn richtig gehalten
Binsenlicht	2	2	2K	3 Spann lang
Talglicht	2-3	3	5K	auch Schmalz- oder Fischtranlicht
Kerze	3	2	1H	nur bei Reichen und in Tempeln
Öllampe	3-5	10	1S	auch als größere Leuchter, verschiedene Öle
Pechfackel	4-6	20	5H	rußt und sprüht; Brandgefahr.
Laterne	3-4	20	5S	mit Öl oder Kerze/als Prunkstück auch aus Glas
Sturmlaterne	3-6	30	8S	
Blendlaterne	2-8	30	12S	fokussiert nach vorne, abblendbar
Feuerkorb	7-8	200	5S	Nur auf großen Plätzen oder in Zwerghallen
Lagerfeuer	7-9	var.	-	
Gwen-Petryl	2-12	30 (Faustgroß)	100D	Größere an Efferdtempel abzugeben (Strafe droht)
<i> magische:</i>				
Flim Flam	ZfP* + zusätzl. AsP	-	-	kaltes Feuer in verschiedenen Varianten
Ewige Flamme	wie Pechfackel	-	-	kein Rauch, braucht keine Luft
Auris Nasus	nach Illusion	-	-	nur in Variante <i>Selbst leuchtend</i>
Manifesto (Feuer)	variabel	-	-	Feuer-/Lichteffekt nach Wunsch und ZfP*
<i> karmale:</i>				
Feuersegen	wie Kerze	-	-	brennt nur kurz (siehe WdG 252)
Bann der Schatten	Zone wird taghell	-	-	hebt auch magische Verdunklung auf
Licht des Herrn	wie Tageslicht	-	-	gilt als echtes Tageslicht gegen Kreaturen

REGELN ZUR DUNKELHEIT

- Das Licht scheint Leuchtkraft in Schritt um die Lichtquelle herum.
- Die Dunkelheit verringert sich dort um die Leuchtkraft.
- Mehrere Lichtquellen ergänzen sich in ihrer Wirkung.
- Wer die Lichtquelle im Sichtfeld hat, wird von der Leuchtkraft geblendet: Fern der Lichtquelle (2x Leuchtkraft in Schritt) wirkt es noch dunkler (Dunkelheitsstufe + Leuchtkraft der blendenden Lichtquelle).

Helligkeit	Dunkelheitsstufe
Dämmerung	3
Mondlicht	6
Sternenlicht	10
Sternenlos/bewölkt	16

Abzüge:

- Fernkampf erschwert um Dunkelheitsstufe.
- Im Nahkampf gleichmäßige Verteilung auf AT und PA, überschüssige Punkte auf PA.
- Talentproben, die gute Sicht erfordern, können um die Dunkelheitsstufe erschwert sein.
- Dämmerungssicht* halbiert die Abzüge. Mit *Nachtsicht* gilt maximal Dunkelheit der Stufe 4.

STAND DER REGELN

Liber Cantiones (HC) inkl.

Errata vom 01.07.2008

Katakomben und Kavernen,

Seiten 122 und 133

Wege des Entdeckers, Seite 136

Die Regeln in **Handelsherr** und **Kiepenkerl** passen nicht zu den übrigen und wurden daher nicht berücksichtigt.

BESCHWÖRUNG

ANRUFUNG

Grundwert:	ZfW INVOCATIO MAIOR oder INVOCATIO MINOR
	ZfW +7 bei Integra-Ritual
	ZfW +3 bei Tieropfer, +7 bei intelligentem Wesen (nur bei Integra-Ritual)
Aufschläge:	+Beschwörungsschwierigkeit des Dämons
	+Summe der Hörner der Dämonen; niedere = 1 Horn (nur bei mehreren, ohne Integra)
	+Anzahl der gerufenen Dämonen (nur Integra)
	-Qualität des Wahren Namens des Dämons
	+7, falls kein Wahrer Name vorhanden
	-1 für ein Bannschwert
	<i>Zauberkreide:</i> A, C = 0; B, D = -1; E = -2; F = -3
	<i>Beschwörungskerzen:</i> A, C = 0; B, D = -1; E = -2; F = -3
	-3 bis +7 für passende/unpassende Zeit (in der Regel -3 bis +3)
	-7 bis +7 für Affinität des Ortes
	-1 oder -2 pro passendem Donarium (max. -7), unpassende auch bis +7
	+ Erschwernis für zusätzliche Eigenschaften (WdZ 231f.)
	- Kreis der Verdammnis bei Paktierern (wenn Beschwörung aus Domäne des Erzdämonen)
	- TaP*/2 aus <i>Magiekunde (Dämonologie)</i> -Probe + halbe Beschwörungsschwierigkeit (nur Integra)
	- TaP*/2 aus <i>Malen/Zeichnen</i> -Probe + halbe Beschwörungsschwierigkeit (nur Integra)
	je +3 für gescheiterte <i>Malen/Zeichnen-</i> oder <i>Magiekunde</i> -Probe (nur Integra)
	± Kleidung, SpoMods, LeP, Wunden, (A)-Zauber etc.
ZfP*-Einsatz:	je 3 ZfP* Kontrollproben -1
	je 4 ZfP* für einen zusätzlichen Dienst
	je 3 ZfP* 10% Kostenreduzierung für einen Dienst (max. 50%)
	je nach Modifikation des Wesens (WdZ 178)

KONTROLLE

Grundwert:	Kontrollwert (niedere Dämonen) oder (gehörnte Dämonen) + Affinität zu Dämonen
	Erhöhungen des Kontrollwerts werden berücksichtigt, wenn sie min. 1SR halten
	bei mehreren Beschwörern gilt der Kontrollwert des Befehlshabers
	bei mehreren Beschwörern können Befehle nur gemeinsam gegeben werden
Aufschläge:	+Beherrschungswert des Dämons (x2 wenn nicht der gerufene Dämon erscheint)
	-1 für je 3 dazu eingesetzte ZfP*
	-2 für passende Kleidung
	-(Kreise der Verdammnis +3) bei Paktierern
	-1 für Bannschwert (-2 bei Übernahme der Beherrschung)
	<i>Zauberkreide:</i> E = -1; F = -2
	<i>Beschwörungskerzen:</i> C = -1; D = -1; E = -2; F = -3
	-1/3 der Qualität des Wahren Namens
	-1 bis +2 für passende/unpassende Zeit
	-2 bis +2 für Affinität des Ortes
	-1 oder -2 für passende Donaria (nicht bereits zur Beschwörung verwendete)
	+2, falls der Dämon durch Blutmagie beschworen wurde
	Dauer: bis zu 50 KR: +0; 1SR: +1; 1 Stunde: +2; 8Stunden: +3; 1 Tag: +4
	-3 bis +7 für Gesinnung des Befehls
	-1 für je 20% höhere Kosten (max. -3)
	± Kleidung, SpoMods, LeP, Wunden, (A)-Zauber etc.

ÜBERNAHME

- Vergleichende Kontrollprobe von Beherrschter und Übernehmenden
- 13 Schritt Entfernung für Übernehmenden, beliebig für den Beherrschter
- Niedere Dämonen 6 AsP, gehörnte Dämonen 10 AsP
- (Beherrschungswert des Dämons)/2 in Aktionen
- ab der 1. Aktion für Dämon und Beherrschter bemerkbar (IN-Probe für Beherrschter)
- Misslingen beider Proben: Beide erleiden Folgen einer misslungenen Beherrschung (**WdZ 191**)

DIE GESELLSCHAFT DES HORASREICHS

Stand und Gesellschaftsschicht mit Beispielen	Titelträger (Adel) mit Beispielprivilegien
Hochadel / Comitat (SO 13-21) Vornehmste Familien mit sehr großem Einfluss und Einzelne der höchsten Beamten der Krone, ca. 150 Personen insgesamt. Familien Firdayon, Berlinghan, Marvinko, Oikaldiki, Aralzin, Garlischgrötz, Tegalliani, Balirri, Sâingor und wenige weitere.	Horas, König Fürst, Herzog, Erzherr Marchese, Graf <i>Münzrecht, Blutgerichtsbarkeit</i>
Patriziat (SO 10-16) Alteingesessene, reiche und ehrbare Familien von Kaufleuten, Magiern und Kirchen	Baron, Baronet <i>Friedensrichter, Leumundsprivileg</i>
Das Volk (SO 4-9) Jeder, dessen Steuer gezahlt wird; von der Dirne bis zu Großbauern und Handwerksmeistern	Cavalliere <i>Züchtigung von Vagabunden</i>
Vagabunden (SO 1-3) Landstreicher, Bettler, Hausierer, Wanderarbeiter, Gaukler, Zahori	Esquirio, Domicello, Nobile <i>Führen eines Wappens</i>

TITULATUR UND ANREDE

Titel	Anrede	Anrede in Briefen
Meister, Magister etc.	mit Titel oder „Maestro“	
Akoluth	Generoso/a	
Geweihter	Grazioso/a	
Ordensmitglied	Fra/Sor	
Erzpriester	Reverendo	
Tempelvorsteher	Reverendissimo	
Erzprätor	Exzellenz	
Niederadel	Signor/-a	der/die Ehrenwerte
deren Kinder	Signorino/a	der/die Ehrenwerte
Hochadel durch Familie/Amt	Comto/Comtessa	der/die höchst Ehrenwerte
Erbe des Titels	Comto/Comtessa	der/die Edelhochgeborene
Hochadel aus eigenen Recht	Comto/Comtessa	Seine/Ihre Herrlichkeit
König	König/Königin	Seine/Ihre Majestät
Prinz von Geblüt	Prinz/Prinzessin	Seine/Ihre Hoheit
Horaskaiser	Kaiser/in	Seine/Ihre horaskaiserliche Majestät

Die Hohen Häuser der Optimaten

GRÖßERE

Haus Aphirdanos
(drei goldene Augen auf Grün)
Rechtswahrer, Exorzisten, Treue zum Imperium
Imperiale Großstädte, der Thearch

Haus Eupherban
(goldene, offene Hand auf Schwarz)
Nachrichten, Boten, Diplomatie
Gesamtes Imperium

Haus Kouramnion
(silbern gekreuzte Kentemen über Pflug auf Purpur)
Pioniere, Heerführer, traditionell
Militär und Grenzgebiete

Haus Partholon
(rot zwei um einen Speer gewundene Rosen auf Silber)
Kampf, Etikette, Heldentum
Zentrales Imperium

Haus Phraisopos
(rotes Herz in goldenem Ehrenkranz auf Grün)
Landwirtschaft, Tierzucht, Heilung
Gesamtes Imperium

Haus Quoran
(silbernes, geflügeltes Speichenrad auf Blau)
Alchimie, Technomantie, unpolitisch
Gesamtes Imperium

Haus Tharamnos
(Ouroboros um Heptagramm in Purpur auf Weiß)
Zauberei, Magokratie
Xarxaron

Haus Atalantinos
(drei goldene Kronen auf Grün/Rot/Grün)
Gesellschaft und Diplomatie, dezentral organisiert
Gleichmäßig verteilt

KLEINERE

Haus Aldangara
(weißer Hirsch auf Grün)
Einzelgänger, individuelle Stärke, naturverbunden.
Überwiegend in Wildnis, Norden

Haus Ennandu
(silbernes, geflügeltes Einhorn auf Blau)
Reformer, Rebellen, Idealisten
Serovia

Haus Icemna
(goldene Göttin mit Ähren und Speer auf Grün)
Mutter & Tochter Kult, Heilung, abtrünnige Phraisopos
Era'Sumu

Haus Onachos
(weißes Stundenglas auf schwarzem Feld)
Tod, Vergangenheit, Nekromantie, unpolitisch
Metropolen, Nekropolen, historische Ruinen

Haus Illacrion
(silberne Lyra in goldenem Blütenkreis auf Grün)
Unpolitisch, Freigeister, Künstler
Imperiale Metropolen

Haus Rhidaman
(Goldenes Banner mit Logogramm des Hauses)
Kaufleute, Handel
An wichtigen Handelspunkten

ENTMACHTE

Haus Celiu-Brajanos
(goldene Sonne auf Rot)
Religiöse Fanatiker

Haus Carybalis
(schwarzer Dekapus auf Blau)
Charypta-Kirche, Flotte

Haus Chrysotheos
(goldener Blitz auf Purpur)
Verehrer des Schädel-Gottes

Haus Melarythor
(roter Schweifstern auf Schwarz)
Dämonologen, Paktierer

Haus Nesseria
(schwarzes Wabenmuster auf Gold)
Insektenforscher

HEILKUNDE WUNDEN

- erfordert Handwerkzeug (z.B. Verbandszeug, Kräuter zum Blutstillen, Pinzette, Skalpell; vgl. H&K 178).
- nur möglich gegen LeP-Verluste aus Verletzungen

Erstversorgung: Dauer: 4 SR; stoppt Blutung, verhindert Wundfieber.
Scheitern: KO-Probe gegen Wundfieber +3.

Wundversorgung: Nach Erstversorgung
Dauer: 6 SR

nächste Regeneration + TaP*/2
Je 2 TaP* KO-Probe um 1 erleichtert bei nächster Regeneration.
Je 7 TaP* heben den Effekt einer Wunde sofort auf.
Die Versorgung der Wunden ist um die Summe aller Wunden erschwert. Nur Regenerationserleichterungen sind nur wie üblich erschwert.
Scheitern: W6 SP, keine Heilung für 24 Stunden.

Nachbehandlung: Einen Tag nach Erstversorgung oder letzter Nachbehandlung
Dauer: 6 SR
pro 3 TaP* Regeneration +1
pro 3 TaP* KO-Probe für Wundheilung um 1 erleichtert
Erschwerisse und Scheitern wie bei Wundversorgung.

Erste Hilfe: Dauer: 2x (LeP unter 0) KR – TaP* (mindestens 2 KR)
Erschwert um Anzahl der LeP unter 0
Keine Modifikation nach Wunden
Patient hat bei Gelingen genau 1 LeP
Scheitern: Patient erleidet 1 SP.

Modifikationen: Es gilt der Zuschlag der schwersten Wunde, außer bei der Wundversorgung.
zum *Behandeln* der Wunden: + alle Wunden
bis zu -7 je nach Werkzeug
+3 für fehlendes Spezialwerkzeug
+7 bei improvisiertem Werkzeug
+3 für erste Wunde Arme/Beine
+5 für erste Wunde Kopf/Rumpf
+7 für zweite Wunde Arme/Beine
+9 für zweite Wunde Kopf
+12 für zweite Wunde Rumpf
+12 für dritte Wunde Arme/Beine
+15 dritte Wunde Kopf/Rumpf
weitere ggf. nach Situation und Zustand des Heilers (Wunden etc.).

Wundheilung bei Regeneration: KO-Probe
+Zuschlag der schwersten Wunde (nicht, wenn Wunde behandelt)
-1 pro 2 TaP* aus der Wundversorgung (siehe oben)
-1 pro 3 TaP* aus der Nachbehandlung (siehe oben)

Reihenfolge der Wundheilung:
es heilt immer zuerst die höchste Mehrfachwunde (bzw. verringert sich)
bei Wunden gleicher Zahl heilt die Wunde mit dem geringeren Zuschlag
BALSAM / WUNDSEGEN können auf bestimmte Wunden gewirkt werden
magische Heiltränke heilen eine Wunde pro 7 LeP

HJALDINGSCHE RUNEN

PROFANE RUNEN

Rune	Buchstabe	Mögliche Bedeutungen
Möwe, Vogel	A	Aufbruch, Freiheit, Flucht, Bote, Nachricht
Vieh, Rind	V, B, Hv	Nahrung, Reichtum, Fest, Hof
Pflug, Feld	D, T	Arbeit, Fleiß, Erde, Bauer, Land
Axt, Waffe	E, Ö, Ä	Schmied, Schmiedekunst, Handwerk, Kampf
Feuer, Licht	F, P	Wärme, Sommer, Tag
Fels, Berg	G, K	Stärke, Härte, Sturheit, Starrsinn, Sicherheit
Schild, Schutz	H, Hj, Ch	Zuflucht, Geborgenheit, Verteidigung
Haus, Burg	I, J	Heimat, Herkunft, Ursprung, Sippe, Heimkehr
Pfeil, Speer	L	Angriff, Entschlossenheit, Manneskraft, Jagd
Ähre, Korn	M	Nahrung, Arbeit, Feld
Wolf, Wildtier	N, Ng	Jagd, Angriff, Wildnis, Gefahr
Schlange, Echse	O, U	Gefahr, Bösartigkeit, Hranngar, Seeschlangen
Krieger, Kampf	R, Hr	Krieg, Mut, Überfall, Heerfahrt, Ruhm, Truppen
Fisch, Hering	S	Fischerei, Nahrung, Meerestiere
Schiff, Boot	Sk, Sh, Sch	Ottajasko, Reise, Gemeinschaft
Quelle, Süßwasser	Y, Ü	Leben, Rettung, Zentrum, Ursprung

ARKANE UND MYSTISCHE RUNEN

Rune	Mögliche Bedeutungen
Beskydruna	(Schutzrunen); Schutz, Glück, Segen
Blut	Opfer, Verwandtschaft, Leben
Drache	Überderische Gefahr, Ungeheuer, Furcht
Driftruna	(Notrunen); Not, Zwang, Elend, Schicksal, Widerstand, Mangel
Glödruna	(Glutrunen); Flamme, inneres Feuer, Liebe, Leidenschaft
Guldsmedruna	(Goldschmiedrunen); Gold, Besitz, Macht, Erschaffung, Gier
Hederruna	(Ehrenrune); Ehre, Ruhm, Ehrenwort, Eid
Isruna/Firunsrune	Eis, Winter, Kälte, Stille, Stillstand, Tod, Firun
Jordruna	(Erdrune); Kraft, Gesundheit, Erde, Erdkraft
Mondsichel	Gezeitenwechsel, Gemütswechsel, Veränderung
Pottwal	Swafnir, Heiligkeit, Zorn, Mut, Walwut
Runja	Schicksal, Vorherbestimmung, Runjas
Sannruna	(Ordnungsrunen); Recht, Gerechtigkeit, Ordnung, aufrechter Kampf
Sonne	Licht, Kraft, Wärme
Stern, Komet	Weg, Ziel, Richtung, Zukunft, Reise
Tillkomstruna	(Ursprungsrune); Herkunft, Abstammung, alte Heimat, Hjaldingard
Triskal	Arkane Kräfte, Zauberkünste
Trygdarruna	(Treuerune); Treue, Gefolgschaft, Gabe, Großzügigkeit
Urskiljaruna	(Erkenntnisrune); Erkennen, Verstehen, Begreifen, Verstand, Wissen
Walknoten	Kreislauf von Geburt, Leben und Tod, ewiger Kampf
Wasser, Meer	Ewigkeit, Unerbittlichkeit, Unendlichkeit
Wind, Sturm	Unwetter, Blitz, Flutwellen, Naturgewalt

PROPHEZEN MIT HJALDINGSCHEN RUNEN

Die Tradition der Thorwaler, durch das Werfen oder Ziehen von Runen die Zukunft vorherzusagen, ist uralt und stammt vermutlich noch aus dem Güldenland. Die Runen werden auf kleine Plättchen aus Holz oder Knochen geschnitten. Dabei finden neben den heute noch benutzten profanen Zeichen (die auch vereinfacht als Schriftzeichen benutzt werden) auch die mystischen und arkanen Runen Verwendung, aus denen sich z. B. auch die vor einigen Jahren wiederentdeckten magischen Runen zusammensetzen.

Für eine Weissagung kann eine bestimmte Anzahl von Runen aus einem Beutel gezogen werden, wobei der oder die Godi (thorwalsch: Seher) dies entweder selbst tut oder aber denjenigen bzw. diejenige ziehen lässt, dessen Zukunft gedeutet

wird. Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine Handvoll Runen zu ziehen und über die Schulter zu werfen (meist auf ein Tuch, ein Fell oder ähnliches) und sie dann zu deuten. Hierbei ist auch die Lage der Runen auf dem Untergrund (aufrecht, seitlich, auf dem Kopf stehend, etc.) sowie die der Runen zueinander wichtig.

Diese Spielhilfe beinhaltet alle aus **Unter dem Westwind** und **Wege der Alchimie** bzw. **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** bekannten Runen. Diese wurden, um auf die erforderliche Anzahl von 38 Zeichen zu kommen, durch selbst ausgearbeitete Runen ergänzt.

LUFT- UND UNTERWASSERKAMPF

POSITIONSWERT

(Tiere nutzen ihre INI als PoW):

Zu Beginn jeder Kampfrunde Moduswahl (offensiv, defensiv, Bewegung); Positionsprobe:

Maximal vier normale (oder acht kleine, 16 winzige) auf einen positionierte Kämpfer.

Waffe mit DK S	+1	Größe sehr groß	-4
Waffe mit DK P	+2	Größe klein (auch Helden mit klein/Zwerg)	+2
GS 20 +	+1	Schwimmer gegen Boot, Steg etc.	-3
Größe winzig	+4	Taucher gegen im Wasser Stehenden	-2
Größe sehr klein	+3	Taucher gegen Flugwesen	-1
Größe groß	-2	Taucher ohne SF Unterwasserkampf	-6
		Pro Verbündeter in Reichweite	+1

STAND DER REGELN

Efferds Wogen und **Myranor Hardcover**. Neuregelung in **Wege nach Myranor** inkompatibel mit **Efferds Wogen** und daher nicht berücksichtigt.

+ Punkte je nach genutztem Talent ergibt den **PoW** (keine Probe bei erfolgreichem Hinterhalt):

Schwimmen	TaP*	
Freies Fliegen	TaP*	
Fliegen	TaP*/2	
Reiten (Luft/Wasser)	TaP*/2	
Reiten (Am Boden)	TaP*/4	
Zu Fuß	0	
Fahrzeug lenken	TaP*/5	(für Kutscher; für alle bei kleinen Geräten (max. 3 Plätze))
Fluggerät steuern	TaP*/2	(nur für Piloten; s.o.)
Boote fahren:	TaP*/3	(nur für Ruderer / Steuermann; s.o.)
Körperbeherrschung	TaP*/3	(nur für Passagiere; Scheitern kann Sturz von Bord bedeuten, scheitert automatisch, falls PoW des Piloten etc. scheitert)

Differenz des PoW mit dem *jeweiligen* Gegner wird beliebig auf AT/PA verteilt¹.

Die Differenz kann bei Modus Bewegung für nächste KR gespart werden:

- diese KR dann PoW = 0.
- maximal können TaW Punkte angespart werden.
- angesparte Punkte verfallen, wenn Schaden durch Treffer erlitten wird.

FERNKAMPF UNTER WASSER UND IN DER LUFT

FK-Probe modifiziert (unmöglich mit Wurfwaffen außer Speeren, Blasrohren und Schleudern):

Selbst fliegend	+2	Reittier unter Wasser	+5; vorher Reiten-Probe +6
Reiter/Pilot (Luft)	+0 bis +8	Unter Wasser	+3 (+Dunkelheit!)

Unter Wasser RW/4 (außer Harpune), TP -4, Ausweichen erschwert um 4

NAHKAMPF IM WASSER:

- nur Dolche, Speere und Ringen (Halten und Würgegriffe) machen vollen Schaden
- nicht mit: Kettenstäbe, Kettenwaffen, Peitschen, Zweihandflegeln
- AT/PA +6, +2 mit Hilfsmitteln (Alchimie, Tauchgerät), +0 mit SF Unterwasserkampf
- TP/2 mit Hiebwaffen, Säbeln, Schwertern sowie Raufen (Tritte und Schläge)
- TP/2; WM -2/-4 mit Anderthalbhänder, Infanteriewaffen, Stäbe, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/Säbel
- TP -2 bei Fechtwaffen; Schild-PA +2/4/6 nach Schildgröße
- Keine WM-Abzüge Waffenlos gegen Nahkampf.
- Mögliche Manöver: Ausweichen, Finte (+4), gezielter Stich, Todesstoß, Entwaffnen, Gegenhalten, Waffe zerbrechen, Doppelangriff, Tod von Links, Meisterparade, Formationsparade, Beidhändiger Kampf, Waffenlos außer Beinarbeit, Fußfeiger, Schmutzige Tricks, Lanzenreiten. Kein Schaden durch Niederringen und Wurf.

STURZFLUGANGRIFF

(erfordert SF *Sturzflugangriff*, MyrHC 218):

AT +15 – TaW/2 Flugtalent; keine AT-Erleichterung aus Position.²

- maximal TaW Flugtalent Sturzflugstrecke, max. 20 Schritt; Maximal PoW Differenz
- nur außerhalb von DK P

PA +Sturzstrecke/2; TP +Sturzstrecke

Patzer mit Stolpern & Sturz = Absturz ohne Probe zum Abfangen

Kombinierbar mit Wuchtschlag, Niederwerfen, Gezielter Stich, Todesstoß, Doppelangriff.

¹ **Efferds Wogen**: Erst Rundentaktik wählen. Es können TP erhöht und AT/PA des Gegners gesenkt werden.

² Positionsvorteil außerhalb der DK P ergibt keinen Sinn, TaW Fliegen ist bereits berücksichtigt.

REITERKAMPF

Zuschlag auf *Reiten*-Proben

je nach Pferd:

je nach Reiter:

bei Scheitern der Probe:

* alle Erschwendnisse /2; keine Probe für Aktion Position

** alle Erschwendnisse /4

+SP auf Reiter/Pferd für Probe wegen des Treffers
bis zu +6 wegen des Geländes

Ungearbeitet: +6; Unerfahren: +3 Erprobt: +0

Geschult: -3 (-1 bei nicht für den Kampf geschulten Pferden)

+3 pro Wunde des Pferdes

mit Schild: +4/+2*/+0**

mit Zweihandwaffe: +8

Ohne Sattel/Steigbügel +6

Freihändig +4

für *Reiten*-Proben gilt eine eBE von BE -2.

mehr als 10 fehlende Punkte oder Patzer: Sturz (**WdS 101**), sonst einfaches Misslingen.

Behinderung:

Für Kampfaktionen BE/2, bei Lanzenreiten BE=0.

Bei Ermittlung der INI wird nur die halbe BE abgezogen.

Initiative:

Der W6 wird durch die TaP*/2 einer *Reiten*-Probe ersetzt.

Reiter gegen Fußkämpfer:

Grundsätzlich: -3, +2 TP mit einigen Waffen*.

Sturmangriff zu Pferd* (**WdS 104**) und
diverse AT des Pferdes** (**ZBA**) möglich.

Treffer erlitten: *Reiten*-Probe +SP

Mit Schild: +3/+1** auf Aktionen der Waffe.

Schild-PA nur auf Schildseite.

AT nur in DK N möglich.

Mit Zweihandwaffe: 1. +8 auf AT und PA

2. AT nur auf DK N möglich.

Für Fußkämpfer: AT+3 bei DK H und N

Manöver Niederwerfen, Ausfall, Umreißen (s.u.) nicht möglich

Manöver Umreißen mit Infanteriewaffen reißt Reiter vom Pferd.

Reittier gegen Fußkämpfer

Ausweichen mit PA-Wert (-3**), +4/+8 bei DK N/S

Spezialmanöver und AT möglich** (vgl. **ZBA**)

Für Fußkämpfer AT -3.

Lanzenangriff gegen Fußkämpfer

Probe zum Anreiten (entfällt*); ab 2. Angriff: 2 Aktionen zum Wenden

AT erschwert nach Tabelle (**WdS 106**), Wucht./Finte möglich

PA: Ausweichen.+ 4, Schild-PA +8, Gegenhalten ab DK S.

Bei Treffer: TP nach Tabelle; Reiter lässt Lanze los.

Reiter gegen Reiter im Nahkampf

Bei Kampfbeginn Probe zum Anreiten:

- gegen mehrere +3 pro Gegner
- bestimmt INI (TaP*/2)
- Misslingen: PA +8, AT unmöglich (entfällt**)

Manöver Niederwerfen wirft Gegner vom Pferd

AT auf Pferde möglich, Parade des Reiter +2.

Ausfall, Festnageln, Finte, Formation, Spießgespann, Windmühle

Parierwaffen, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Klingewand, Klingenstein, Meisterparade, Todesstoß, Umreißen, Waffe zerbrechen.

Zusatzaktionen des Reiters aus Schildkampf/Parierwaffen/Beidhändiger Kampf verfallen.

Trefferzonen: Treffer des Reiters nach Reiter-Tabelle. Treffer des Fußkämpfers: W20-6 auf der Tabelle.

Der **Lanzengang zweier Reiter** folgt eigenen Regeln (**WdS 106**).

Sternchenmarkierungen:

* nur mit SF *Reiterkampf*

** nur mit SF *Kriegsreiter*

ÜBERSICHT ÜBER RÄNGE UND GEHÄLTER DER HORASISCHEN MARINE

Rang Flotte	Voraussetzung	Heer	Sold / Tag	Verpflegung (Flotte)	Kommando
Schiffsjunge	-	-	-	einfaches Essen	-
Leichtmatrose	14 Jahre alt	-	5 Heller	+ 1 Hohlfinger Rum	-
Vollmatrose	4 Jahre auf See	Soldat	15 Heller	mehr Essen & Fleisch	-
Maat	-	Corporal/-a	20 Heller	mehr Essen & Fleisch	-
Bootsmann (1. Maat)	10 Jahre auf See	Sergeant/-essa	5 Silber	noch mehr Essen, Fleisch, Rum	-
Steuermann	10 Jahre auf See	-	3 Silber	noch mehr Essen, Fleisch, Rum	-
Ensignio/-a	Offiziersausbildung	Cornett	-	Offiziersverpflegung	auf Geheiß
Leutnant/-a zur See	Offiziersprüfung	Leutnant/-a	15 Silber	Offiziersverpflegung	Mannschaft
Bordmagier	Adept		15 Silber	s.o.	-
Kaplan	Geweilter		15 Silber	s.o.	-
Bordmedicus	Medicus		15 Silber	s.o.	-
Geschützmeister	Artillerist		15 Silber	s.o.	Schiffsschützen
Navigator	10 Seejahre & 2. Prüfung		2 Dukaten	s.o., kein Rum	Schiffsbesatzung
Capitan/-a zur See	15 Seejahre & 3. Prüfung	Capitan/-a	4 Dukaten	Offiziersverpflegung	Schiffsbesatzung
Commodor/-a		Major [alt]	6 Dukaten	Offiziersverpflegung	Geschwader
Konteradmiral/-in		-	8 Dukaten	s.o., sofern auf See	Flottille / Hafen
Admiral/-in		Colonello	10 Dukaten	s.o., sofern auf See	Teilflotte / Marinegericht
Großadmiral	Ernennung durch Horas	Marschall		s.o., sofern auf See	Oberbefehl, Flaggschiff