

1

**Die
Nordlandtrilogie
Teil 1
Die Schicksalsklinge
Ein
Kleines Handbuch**

Es handelt sich um ein Fanprojekt von Spieler für Spieler

Hallo Suchende, Nandus zum Gruße!

Dieser kleine Helfer soll euch den Einstieg in die Welt der Computerspiel basierenden Welt Aventurien erleichtern. Es richtet sich an die, welche nur wenig bis gar kein Bezug zu der Schicksalsklinge hatten. Es will Erklären, helfen und zur Seite stehen, erfolgreich erste Schritte zu machen, in der Welt die sich dem Spieler erst noch eröffnen muss. Es gibt sicher vieles, welches man anders tun kann, doch nichts muss man, es ist ein jedem frei. So ist dies ein Beispiel, sich zurechtzufinden, es wird Wege aufzeigen, und was man beachten sollte.

Es wird keine Lösungen bieten, keine Rätsel verraten, sondern nur die Handhabung erklären, die mannigfaltigen Möglichkeiten zeigen. Vieles ist auch in der Spielhilfe sowieso selbst enthalten, dies ist also nur Vorabwissen, dass wenn durchgelesen es das Basis Wissen bietet, was man bei Spielerstellung braucht, es ersetzt die Ingame Hilfe aber nicht.

Doch genug , fangen wir einfach mal an ...

Inhaltsverzeichnis

- 1. Oberflächen 4-5
- 2. Nichtmagische Archetypen 6-11
- 3. Magische Archetypen 12-17
- 4. Die Party Zusammenstellung 18-22
- 5. Das Steigern 24-25
- 6. Kleine Taktiken 26-28
- 7. Lagern und Rasten 29-30
- 8. Impressum/Danksagung 31

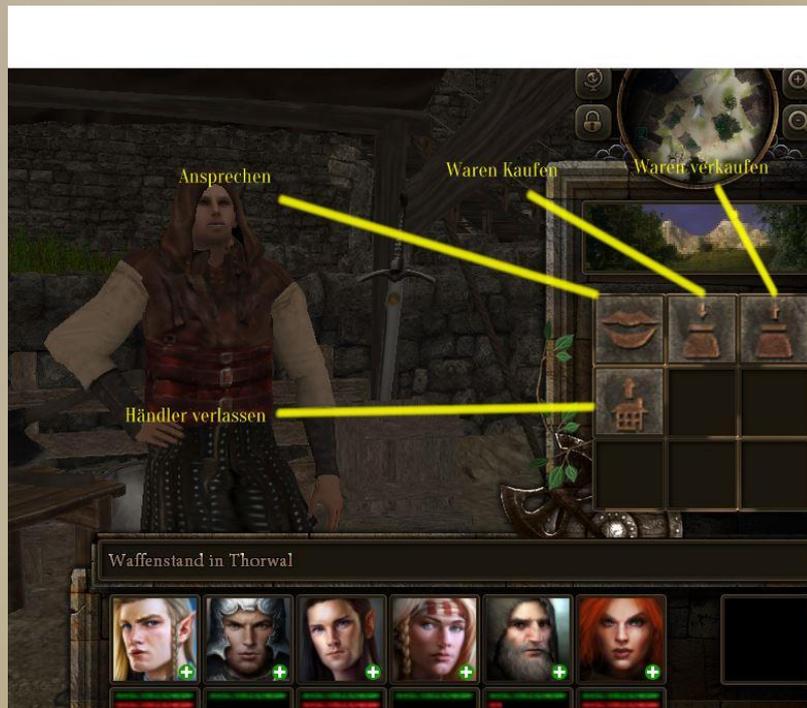
Stadtübersicht

Allgemein

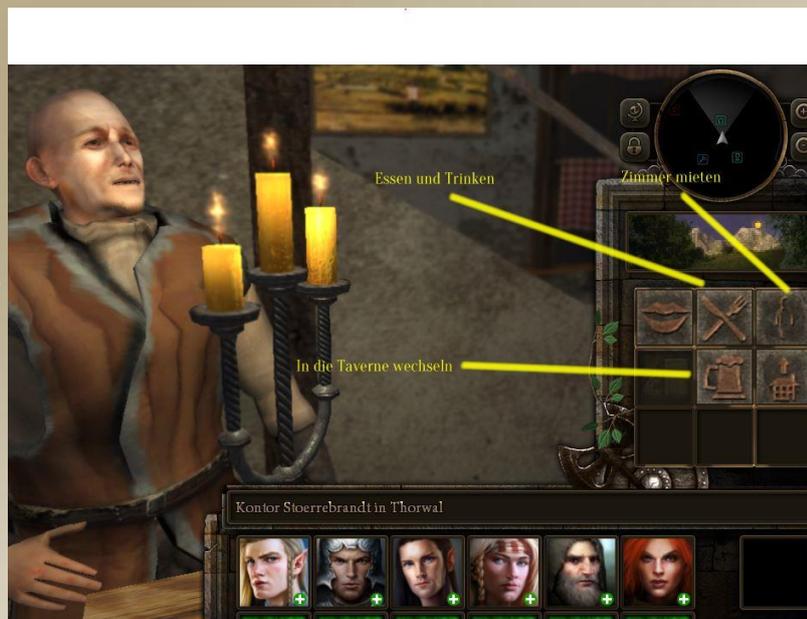


Händler in

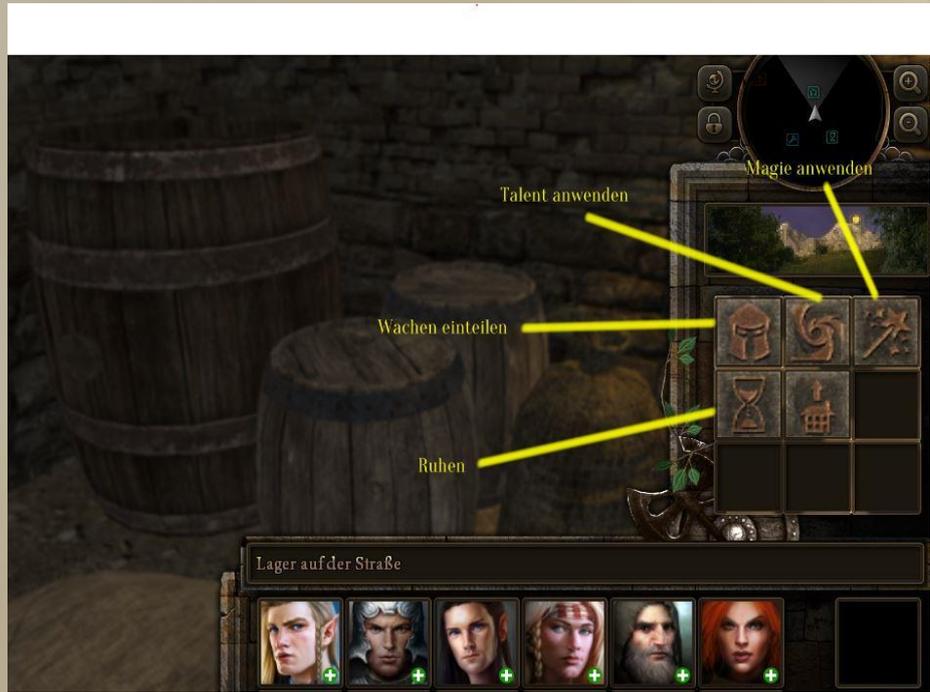
Thorwal



In der Herberge



Rastplatz in
der Stadt



Lager in der
Wildnis

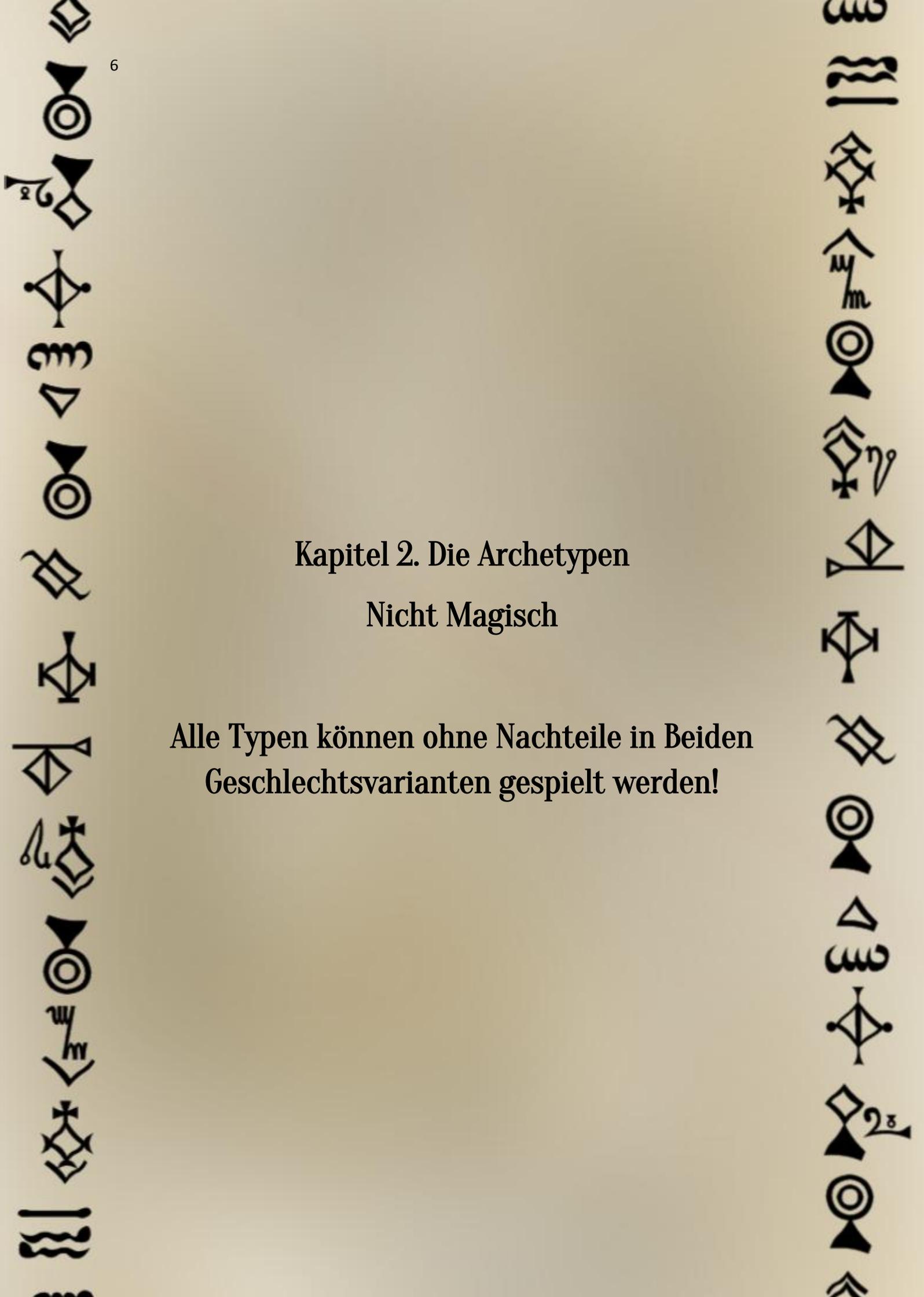


Im Tempel



Kapitel 2. Die Archetypen Nicht Magisch

Alle Typen können ohne Nachteile in Beiden
Geschlechtsvarianten gespielt werden!



Der Krieger



Seine Leittalente sind **Mut** mind.13 und **Kraft** mind. 12. Sie stehen für den reinen Kampf im Bunde mit den Göttern. Geschult in den Kaiserlichen Akademien beherrscht er als Einziger den Kampf mit den mächtigsten Waffen in Aventurien. In entbehrungsreichen jahrelangen Trainingsstunden ist er der Meister im Kampf. Ein kühner Krieger, dessen Sekundärtalent **Jähzorn** nicht höher als 4 sein darf, behält er geschult in Kriegskunst den kühlen Kopf in der Schlacht. Die bevorzugte Gottheit des Kriegers ist die herrin Rondra.

Der Krieger kämpft mit allen Waffen, doch Vorzugsweise schweren Hieb Waffen, Schwert mit Schild oder einen Zweihänder.

Primär Talente

Zweihänder, Schwerter, Hieb Waffen, Waffenlos

Akrobatik, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Etikette, Kriegskunst, Wunden Heilen, Lesen

Tipp!

Der Krieger kann die mächtigste Waffe, den Zweihänder führen, darf aber keine Gifte verwenden !

Der Zwerg



Seine Leittalente sind **Kraft** mind. 13, und **Geschicklichkeit** mind. 12. Sie sind die Leute vom kleinen Volk. Stämmig und Korpulent, werden sie nicht grösser als ein menschlicher Jugendlicher, doch werden sie viel Älter als die Menschen. Wer den Fehler macht sich von Ihren kleinen Wuchs täuschen zu lassen, bezahlt mit Blessuren, denn diese trinkfesten in Bingen lebenden Kämpfer, oft Jähzornig, sind bekannte Raufbolde. Sie sind die Geschicktesten Schmiede in Aventurien. Die Sekundärtalente sind **Goldgier** mind. 7 und **Raumangst** max. 5. Sein Geschick im Umgang mit Schlössern und Mechanik ist ebenfalls legendär.

Die bevorzugte Gottheit des Zwerges ist nur Angrosch, hier Ingerimm genannt.

Er kämpft vorzugweise mit Hieb Waffen oder Äxten sehr oft mit Schild.

Primär Talente

Waffenlos, Axtwaffen, Hieb Waffen, Wurf Waffen

Klettern, Schlösser öffnen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Schätzen, Sinnesschärfe

Tipp!

Der Zwerg und Krieger können im Spiel den höchsten Rüstungsschutz erreichen, der Zwerg eignet sich am besten als Blocker!

Der Jäger



Der verschlossene, in Sich gekehrte Jäger lebt abseits aller Siedlungen in der Natur. Seine Leittalente sind **gewandheit** mind. 12, **Intuition** mind. 12. Im Einklang des Gottes Firun, immer dessen Regeln befolgend, ist er ein Kind der Natur . Als meisterlicher Bogenschütze ist er ebenfalls als Kämpfer zu verwenden, er weiß sich auch mit dem Speer zu verteidigen . In Städten sich unwohl fühlend ist sein Sekundärtalent **Raumangst** mind. 7.

Der Jäger kämpft mit Speer oder mit dem Langbogen.

Primär Talente

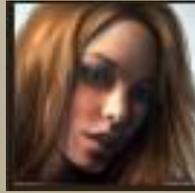
Speer, Schusswaffen, Wurfaffen

Selbstbeherrschung, Schleichen, Verstecken, Fährtsuchen, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben

Tipp!

Der Jäger kann zum besten Fernkämpfer im Zuge des Spieles werden!

Die Streunerin



Der Hansdampf in allen Gassen. Ihre Leittalente sind Mut mind.12, Gewandtheit mind. 13, Fingerfertigkeit mind. 13. Kein Schloss ist sicher, keine Geldkatze zu versteckt am Mann, in der Kneipe weiß der Streuner sich mit Falschen Spiel und Lügerei sich gut zu behaupten, Sie ist der urbanste Charakter und in Städten und Spelunken zu Hause, schnappt dort viele Informationen auf. Dafür ist Sie in der Natur komplett verloren, und würde alleine dort verhungern. Doch um den Händler dazu zu Überreden ist die Streunerin die beste Wahl das Schwert ein paar blinken billiger zu bekommen. Ihre bevorzugte Gottheit Phex, der Gott der Diebe.

Sie kämpft gerne mit eleganten Stichwaffen wie Degen und Rapier, und hat auch schon gerne mal ein verborgenes Wurfmesser in ihren versteckten Taschen.

Primär Talente

Waffenlos, Stichwaffen, Wurfwaffen

Zechen, überreden, Gassenwissen, Menschenkenntniss, Falschspiel, Taschendieb

Tipp!

Die Streunerin ist die Diebin, und es gibt kein Schloss das Sie nicht öffnen kann!

Der Thorwaler



Die Abergläubischen Thorwaler sind das Volk im hohen Norden. Ihre Leittalente sind **Mut** mind.12, und **Körperkraft** mind.13. Sie gelten als die Geißel des Nordens, und viele von Ihnen sind tatsächlich Piraten, die mit ihren Äxten und schweren hölzernen Rundschilden brandschatzen. Immer schnell bei der Hand um ihre Äxte zu schwingen, sind sie doch in der Furcht von grässlichen Seeschlangen und anderen Ungetier selbst verschlungen zu werden. Ihr Sekundärtalent ist **Aberglaube** mind. 7. Seine Gottheit ist Efferd, der Gott der hohen See, oder dessen milderer Sohn Swafnir.

Der Thorwaler kämpft gerne mit Äxten und Hieb Waffen, er ist auch ein guter Raufbold.

Primär Talente

Waffenlos, Axt, Hieb Waffen, Wurf Waffen

Körperbeherrschung, Schwimmen, Zehen, Sinnesschärfe

Tipp!

Der Thorwaler als Urgestein des Nordens sollte in keiner Gruppe fehlen!

Kapitel 3

Magische Archetypen

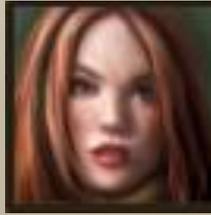
Alle Typen können ohne Nachteile in Beiden
Geschlechtsvarianten gespielt werden!

Tipp!

*Beim Steigern bitte auf die Zauberproben achten, welche Talente
benötigt werden!*

13

Die Hexe



Die Hexe lebt und zaubert sehr Gefühlsbetont. Ihre Leittalente sind **Charisma** mind. 13 und **Intuition** mind. 12. Eine Hexe tötet nur ungern und allesamt sind sie mächtige Heiler. Doch wer eine Hexe tötet, der wird dies sein Leben lang bereuen, zumindest solange er noch lebt. Allen Hexen liegt die Rache in ihrer Natur. Sie leben oft unerkannt in Städten, oder auch als fahrende Gaukler, eint sie die Hexennacht, zu der sie mit ihren Besen einmal im Jahr fliegen, das Sekundärtalent **Höhenangst** darf nicht höher als 4 sein. Auch sie beherrscht das **falschspiel** und versteht wie kein zweiter zu Tanzen, mit der sie schnell ihre Zuschauer zu betören weiß.

Eine Hexe kämpft mit ihren Besen als Hiebwaffe, kann auch einen Dolch führen, und versteht sich auch ein wenig mit kleinen Wurfaffen.

Primär Talente

Hiebaffen, Wurfaffen

Tanzen, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Betören, Falschspiel, Gift Heilen, Krankheit heilen, Wunden heilen, Magiekunde, Gefahrensinn

Primärzauber

Grosse Gier, Blitz dich find, Krähenruf, Radau, Harmlos, Sanftmut, Hexenspeichel, Attributo

Tipp!

Hexen sind die besten Heiler, nicht nur mit Magie!

Der Druide



Der finstere Beherrschungszauberer zaubert lieber als tatsächlich zu kämpfen. Seine Leittalente sind **Mut mind. 12, Klugheit mind. 13**. Sie fürchten nichts, oft studieren sie die Angst ihrer Mitmenschen, was sie unbeliebt macht. Ihr Sekundärtalent muss deswegen **Totenangst max. 4** sein. Seine nicht unbeträchtliche Macht sind die Beherrschungszauber die alle mit Angst zu tun haben, aber er versteht sich auch auf die Pflanzenkunde und ein wenig Heilung, später braut er auch die verschiedensten Gifte.

Der Druide kämpft mit seinem Obsidian Dolch, er schreckt keineswegs davor zurück in auch zu vergiften, er kann auch eine Schleuder oder Kurzbogen verwenden.

Primär Talente

Stichwaffen, Schusswaffen

Selbstbeherrschung, Schwimmen, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Gift Heilen, Alchemie, Magiekunde, Sinnesschärfe

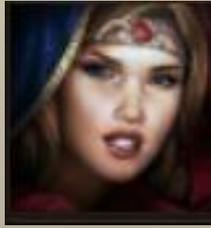
Primärzauber

Beherrschung brechen, Eisenrost und Patina, Böser Blick, Große Verwirrung, Magischer Raub, Herr der Tiere, Zwingtanz

Tipp!

Der Druide ist oft das Zünglein an der Waage, obwohl er wohl der schlechteste Kämpfer im ganzen Spiel ist! Er kann auch als Alchemist im Verlauf gute Dienste leisten!

Die Magierin



Die Magierin kanalisiert die Arkanen Kräfte zu Zaubern großer Macht. Ihre Leittalente sind **Klugheit** mind. 13, **Charisma** mind. 12.

Durch magische Rituale kann sie die Arkanen Kräfte noch besser bündeln und erhält durch diese Rituale noch mehr Macht. Die Stabzauber werden später in ein anderes Kapitel nochmal aufgegriffen. Die Adeptin der Zauberkunst beherrscht die meisten Zauber, durch ihre akademische Ausbildung verfügt sie aber auch über gewisse Gesellschaftstalente. Sie ist klug genug um sich nicht etwas von bösen Seeschlangen erzählen zu lassen, ihr Sekundärtalent **Aberglaube** darf nicht höher sein als 4.

Die Magierin kämpft mit ihren Zauberstab, auch kann sie mit viel Übung auch mehr Recht als schlecht Wurf und

Schusswaffen (nur Schleuder) erlernen.

Primär Talente

Speere, Schuss oder Wurfwaffen

Selbstbeherrschung, Magiekunde, Etikette, Sprachen, Lesen, Götter und Kulte, Alte Sprachen

Primärzauber

Je nach Spezialisierung!

Tipp!

Wisse wann Macht von Nöten ist, nicht immer muss man zaubern!

Die Waldelfe



Geboren in den Salamandersteinen, der Urheimat aller Elfen, ist diese Elfe am besten als Waldläufer mit Zaubern zu bezeichnen. Ihre Leittalente sind **Gewandtheit mind. 13, Intuition mind. 12**. Alle Elfen, ein als einzigstes Lebewesen Dere's ist die natürliche Magie anheim, nutzen Magie freizügig, sie zaubern ständig, oftmals unbewusst. Sie sind in der Lage zweistimmig zu singen, ihre überirdische Schönheit und Kunstverständnis macht sie legendär, An Gold sind sie höchstens als Metall selbst interessiert, deswegen haben alle Elfen **Goldier max 4**. Die wenigen die man je zu Gesicht bekommt sind auch umstritten, manch einfältiger Mensch glaubt das ihre Irislosen Augen mit einen tiefen Blick die Seele stehlen ...

Die Waldelfe kämpft gerne mit dem Langbogen, oder Stichwaffen, doch auch mit Magie!

Primär Talente

Schusswaffen, Stichwaffen

Körperbeherrschung, Verstecken, Pflanzenkunde, Wildnissleben, Musizieren, Ein Heiltalent, Sinnesschärfe

Primärzauber

Sommnigravis, Bannbaladin, Santmut, Fulminictus, Adlerauge, Armatrutz, Visibilli Vanitar, Balsam Salabunde

Tipp!

Die Waldelfe ist zwar nicht so gut im Fernkampf wie ein Jäger, doch kann sie sich mit Magie ordentlich aufhübschen!

Der Auelf



Auch seine Vorväter kamen aus den Salamandersteinen, doch nach dem Krieg mit den Namenlosen vor Äonen, siedelten sie frei auf Dere, ja mischten sich sogar des manches Mal mit Menschen. Ihre Leittalente sind **Klugheit mind. 13, Gewandtheit mind. 12**. Ihre Antlitz dürfte die höchste sein die Menschen sehen, doch sind auch sie kein Alltag. Ihnen ist auch die natürliche Magie inne, sie haben viele Talente die sie den Menschen beibrachten .

Sie kämpfen gut mit Bogen, oder Schwert, gerne kombinieren sie dies mit Magie und werden so zu mächtigen Kämpfern.

Primär Talente

Schusswaffen, Schwerter

Körperbeherrschung, Verstecken, Pflanzenkunde, Wildnissleben, Betören, Musizieren, Ein Heiltalent, Sinnesschärfe

Primärzauber

Sommnigravis, Bannbaladin, Santmut, Fulminictus, Balsam, Armatrutz, Attributo, Visibilli Vanitar

Tipp!

Der Auelf ist von allen was, wenn Talente fehlen kann man ihn zu einen Spezialisten in fast jeden Gebiet ausbilden!

Der Firnelf



Trotzig blickt er gen Norden, der am seltsamste der Elfen. Niemals unnötig ein Wort sprechend, ist er Jäger und Krieger zugleich, seine seltsame Magie setzt er nur bedacht und bestimmt ein, immer ein Blick in die Zukunft gerichtet. Ometheons Volk, dass seit tausenden Jahren im Eisreich gegen Bhardona kämpft. Ein zuverlässiger Gefährte, doch ein niemals nachgebender Feind. Seine Leittalente sind Gewandheit min. 13, Intuition min 13.

Er tötet Eiskalt, doch nur wenn es nötig ist.

Der Firnelf kämpft mit seiner Hiebwaffe dem Robbentöter, welche manchmal Generationen alt ist in Elfenleben (hunderte Jahre) und versteht sich auch auf den Speer und Bogen.

Primär Talente

Hieb Waffen, Wurf Waffen

Körperbeherrschung, Verstecken, Orientierung, Pflanzenkunde, Wildnissleben, Musizieren, Ein Heiltalent, Sinnesschärfe, Magiekunde

Primärzauber

Sommnigravis, Bannbaladin, Band und Fessel, Santmut, Fulminictus, Adlerauge, Balsam, Armatrutz, Attributo,

Tipp!

Dieser mein persönlicher Lieblingself gehört zu den am schwierigsten zu spielenden Chars, doch seine Geschichte ist ebenfalls ungeheuer schön, deswegen!

Kapitel 4

Die Party Zusammenstellung



So, nun schaut ihr ein wenig verwundert ... nicht? Ja es gibt mehr als Krieger und Magier ... doch warum eigentlich?

Erst mal habt ihr insgeheim eure Wahl bereits getroffen, denn beim Durchlesen der Chars, gefallen einfach ein paar mehr als andere!

Man kann sechs Charaktere wählen, zum Ziel ausgewogen zu sein. Alle der Archetypen stellen je einen Spezialisten auf einen Gebiet dar, manche überschneiden sich ein wenig. Das habe ich in den jeweiligen Beschreibungen einfließen lassen.

Was brauche ich denn?

Ärgerlich, denn eigentlich will alle 11 Typen mitnehmen, dann habe ich alles, doch es ist beschränkt auf 6. So muss ich bevor ich beginne zu spielen, bereits spielen. Die Wahl der Charaktere beeinflusst maßgeblich den Spielverlauf, eine wohl überdachte weise Wahl ist hier richtig.

Natürlich kann man die Starthelden wählen, dann ist die Wahl bereits getroffen und man kann zum Abschnitt Steigerung weiter gehen.

Doch wer eine persönliche Truppe spielen möchte muss sich nun Überlegen, was man braucht. Ich kann nicht wählen, wenn ich nicht weiß was ich brauche! Dies wird nun verdeutlicht. Das Spiel ist auf das Schrift und Papier Spiel ausgelegt, es heißt „Das schwarze Auge“. Dieses dem Rollenspiel zugeordnete Genre, hat eine Welt generiert, in dieser man sich interaktiv mit vielen alltäglichen Zufälligkeiten befasst. Vieles wird durch Proben gesteuert, die durch die jeweiligen Talente definiert sind. In Kombination mit den Grundwerten wird so der Wert ermittelt, ob man erfolgreich war.

Ganz einfach! Je höher der Wert ist, in dem geprüft wird, desto eher ist dies also geschafft.

Im folgenden will ich mal aufzählen, welches die nötigsten Talente sind, die man braucht, nicht alle, das sprengt den Rahmen, außerdem

glaube ich das sonst ein Teil des Entdeckens und Erlebens genommen wird. Der Kampf und Magie kommt später!

Der Held wird mit Grundwerten ausgestattet, sowie Nachteilen.

Grundtalente sind:

Mut (MU), Klugheit(KL), Charisma(CH), Fingerfertigkeit(FF),
Gewandtheit(GE), Intuition(IN), und Körperkraft(KK).

Bei einer Probe auf alle diese Talente wird 1 w20 gewürfelt, drunter oder gleich, so gilt die Probe als bestanden.

Nachteile sind

Aberglaube, Höhenangst, Raumangst, Goldgier, Totenangst und Jähzörn

Hier werden 2 w6 Würfel gewürfelt, drunter oder gleich kommt der negative Effekt.

Die Fertigkeiten im speziellen sind auch aufgegliedert. Diese werden durch je ein W20 gegenüber dem Grundwert gerechnet. Die Fertigkeit zählt als Boni und wird zum Schluss darauf gerechnet.

Beispiel Überreden: Der herr Fassbauer findet, das ist sehr gut im Überreden ist und will für Kraftprotz, einen Krieger das Handeln übernehmen, Er hat Mut 13, Intuition 14, und Charisma 9. Sein Talent in Überreden ist 7. Weil Herr Fassbauer auch noch arrogant ist, will er vom Händler gleich 50% Erlass also eine erschwerte Probe um 10.

Er würfelt eine 4, 16 und 12. Die erste Zahl ist weit unter seinen Grundwert, die zweite jedoch ist höher und herr Fassbauer muss bereits 2 von seinen Bonus abziehen. Da herr Fassbauer wenig attraktiv ist, er zum Ausgleich 6 Talentpunkte bräuchte, er aber nur noch 5 übrig hat, so ist die Probe schon deswegen gescheitert, die zusätzlichen 10 Punkte die er sich auferlegt erreicht er nicht mal im

Ansatz, der Zweihänder kostet nun doppelt soviel, was herrn Fassbauer kaum stört, mag er ohnehin keine Metallwaffen, der Krieger jedoch erwirbt nun einen Dolch, weil alles etwas „teurer“ ist, und die Geldkatze für vieles nun zu klein ...

Minimum Talente:

Überreden zum feilschen günstiger Preise MU/IN/CH

Wunden Heilen brauch nichts extra KL/CH/FF

Krankheit heilen nur in Kombi mit nötigen Kräutern MU/KL/CH

Pflanzenkunde und Wildnisleben zum finden von Kräutern ??

Wildnißleben und Tierkunde zum Jagen ??

Sinnesschärfe zum Entdecken von Geheimtüren KL/IN/IN

Gefahrensinn zum Erkennen von Fallen ??

Schlösser Öffnen nur in Kombi mit Dietrich IN/FF/FF

Alchemie zum brauen von Tränken in Kombi mit Intrigienzen und Kräutern 1 w20 muss höher sein als der Trankwert

Falschspiel in Tavernen zum Geldkatze füllen MU/CH/FF

Taschendiebstahl in Tavernen zum Geldkatze füllen MU/IN/FF

Akrobatik in Tavernen zum Geldkatze füllen MU/GE/KK MU/GE/KK

Musizieren mit Instrumenten bessere Ergebnisse um die Geldkatze zu füllen IN/CH/FF

Ohh, Praios, was denn noch alles?

Es gibt noch mehr, doch dies ist das mindeste, doch keine Angst, nicht jeder muss alles können, sondern nur einige ein paar.

So sucht man seine Helden aus, nicht nur in Hinblick auf Kampf, sondern eben mehr als das.

Gut, verstanden, wie steigere ich nun?

Kommt noch, einen kleinen Moment noch!

Wo man nicht explizit den Helden und sein Talent anwählen muss, so wird immer der erste geprüft. Also beim Wandern in der Wildnis den mit Orientierung nach vorne, den mit der meisten Sinnesschärfe und gefahrensinn im Dungeon nach vorne ... eben so, das findet ihr durch gesunden Menschenverstand selbst heraus.

In allen Entscheidend ist natürlich auch der Kampf. Mit nur „Weicheiern“ gewinnt man keinen Blumentopf, genauso wenig mit nur Kämpfern kann man schlecht heilen. Man muss sich arrangieren, in Hinblick auf.. ich nenne sie mal Alltagstalente und Kampftalente.

Was man wissen muss weiß man nun, und stellt sich die Truppe zusammen.

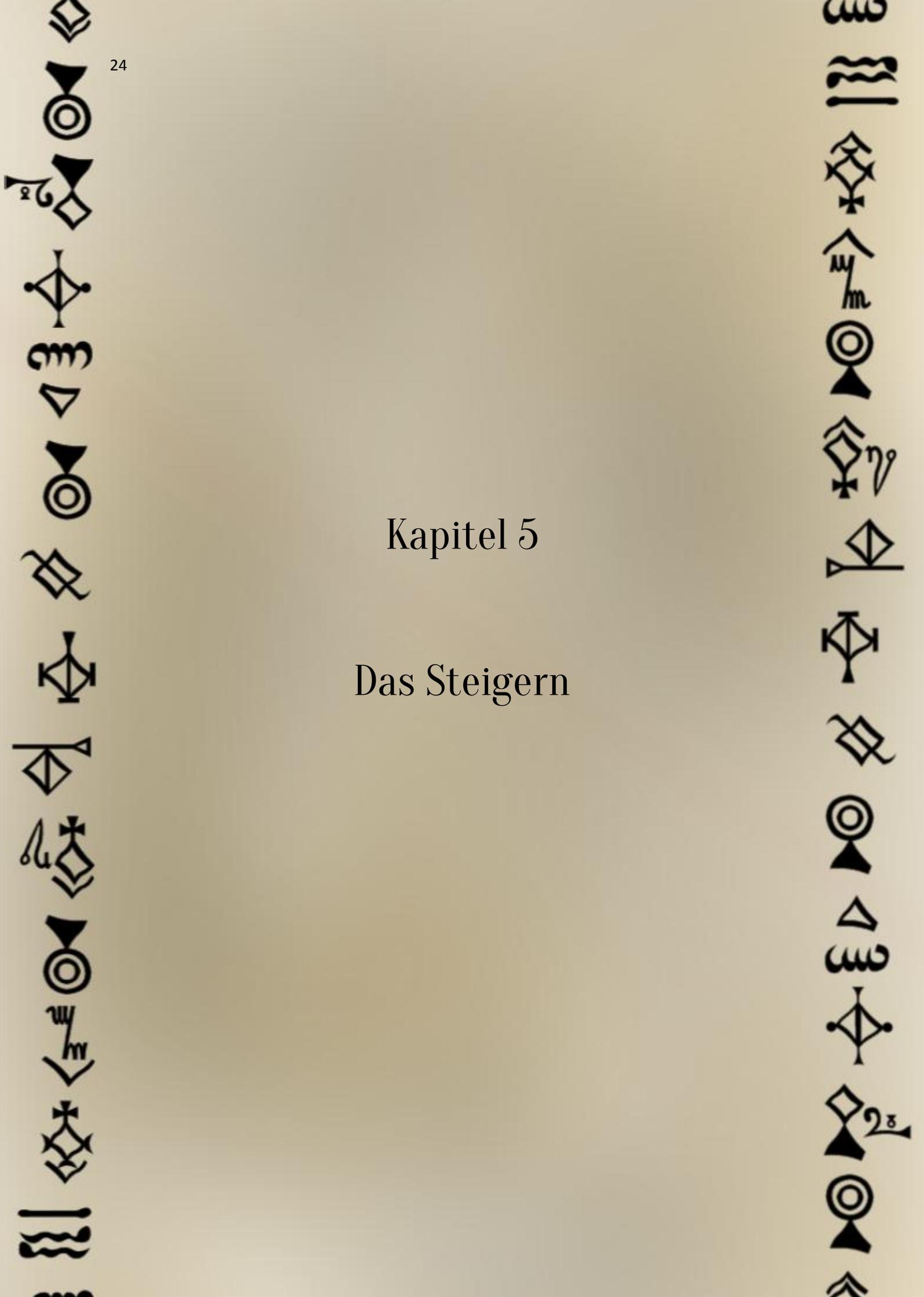
Achja, wenn alles passt, schaut euch die Boni der Geburtsgötter an, dass ist recht sinnvoll, außerdem kann man diese Startwerte in Lebensenergie und Mana durch Wahl des Geschlechtes hin und her maximieren!

Ein kleiner Tipp!

Man kann die Werte (max 13) auf hübschen, indem man die negativ Talent als Ausgleich erhöht. ZB. KK von 12 auf 13 dafür Goldgier von 5 auf 7!

Kapitel 5

Das Steigern



Die Gruppe steht! Lass uns anfangen!

Nur ruhig Blut, wer nun hierher geswitched ist um seine Figuren nun zu steigern, ich meine die Start Truppe ... Pech gehabt, du musst doch den Abschnitt vorher lesen ... ich bin so böse ☺

Die anderen wissen was zu steigern ist, deswegen gehe ich hier nun nur noch auf Magie und Kampf ein.

Was kann ich steigern?

Je ein Leittalent steigern und eine negative Eigenschaft senken.

Dazu sollte man wissen, wer braucht was?

Den Krieger mit Klugheit austatten, das er den Troll gegenüber totredet?

Das wäre schön, doch logischerweise nutzt dies nichts, der Krieger bekommt natürlich Körperkraft, die ihn besser und stärker kämpfen lässt.

Ein Bogenschütze bekommt mehr Intuition und der Druide Mut ...

Der Druide bekommt deswegen Mut, weil er dadurch seine Zauber besser wirken kann.

Wir unterscheiden also grundsätzlich in Kampf Chars und Magie Chars. Nun versteht man auch die Mühe, beim Vorstellen der Chars.

Auch der Kampf richtet und wägt sich nach den Grundwerten. Grundsätzlich gilt, ein hoher Mut, Körperkraft und Intuition und Gewandtheit geben einen schlagkräftigen Kämpfer. Aus diesen Werten werden dein Grund Attacke/Parade Wert ermittelt. Hinzu kommt dann die Fertigkeit mit deiner gewählten Waffe. Dies wird zum Grundattackewert addiert. Abgezogen wird dann wieder die Behinderung der Rüstung. Eine gute Balance zwischen Attacke wert und Rüstungsschutz spiegelt dann die Effizienz im Kampf. Man sollte also darauf achten um Frontschweine mit diesen Attributen auszustatten. Hoher Rüstungsschutz also, bedeutet auch schlechtere Angriffswerte. Das relativiert sich etwas im späteren Verlauf, da die Kämpfer mit steigender Stufe auch besser werden.

Kapitel 6

Kleine Taktiken

Im Kampf



Die Schicksalsklinge ist natürlich keine friedliche Welt. Es gibt immer einen Feind der nach deinen Leben trachtet, die Helden sind ja auch keine Bauern die das Feld im Frühjahr bestellen, sondern hochgerüstete Krieger, immer bereit jedwede Aggression mit Stahl und Magie zu begegnen.

Die Kämpfe sind mitunter sehr schwer, deswegen sollte man wissen, wie man kämpft.

Als erstes, die Initiative. Hochgerüstete Helden, haben eine niedrige, den mit schweren Rüstzeug, ist man nicht nur langsamer, sondern in Sicht und Handeln eingeschränkt. Das wird durch die Initiative dargestellt, oder schlicht, die Reihenfolge wer wann an die Reihe kommt. Das muss man für die Taktik beachten, zum Teil ist dies nützlich, zum Teil nicht. Ziel ist es, die langsamen schweren Helden an die Front zu bringen, die leichtgerüsteten, am besten mit Fernkampfaffen ausgerüsteten Helden dahinter in Schussposition.

Beim Druiden will man dass er der Gegner kommt, seine nützlichen Zauber sind allesamt im Nahkampfbereich, bei einer Bogenschützin will man dies nicht. Es dauert so manches Mal, bis die gerüsteten Kämpen den Gegner erreichen, so sollte man auch mal ein Gegenschlag riskieren, um von der Front zu kommen, bis die „Tanks“ den Gegner blockieren, damit man ihn aufhält. Man sollte mindestens zwei Helden haben mit einen natürlichen RS von mindestens 6 um sinnvoll bestehen zu können, der Zauber Armatruz ist sehr mächtig und Hilfreich, doch auch sehr teuer, immer abwägen ob es nicht auch ohne geht.

So, wir wissen nun wie man Gegner aufhält, und wie man sich taktisch günstig platziert, das sich das Feuer der Gegner nicht auf die Schwachen fokussiert, sondern meine Stärksten, Mit Zauber kann man ebenfalls sehr gut taktieren, das wäre ein Kapitel für sich alleine.

Variante 1 (Aggressiver Kampf)

Der Spieler wählt zwei Krieger, ein Zwerg, eine Hexe und ein Magus.

Den Zwerg will er als Blocker verwenden, die zwei Krieger als Schadensbringer, Hexe und Magus sollen als Heiler und Unterstützung fungieren. Der Zwerg wird voll gepanzert (RS12) und dieser kämpft mit Einhandaxt und Eisenschild, die Krieger erhalten nur leichte Rüstung (RS 4), werden aber beide mit Rondrakamm ausgerüstet welcher zusätzlichen Bonus auf Attacke bietet.

In dieser Variante sollen die Gegner möglichst schnell aus dem Spiel genommen werden, und sind auch erfolgreich darin.

Variante 2 (defensiver Kampf)

Der Spieler wählt zwei Zwerge, Krieger, zwei Jäger und einen Magus.

Die Zwerge dienen hier auch als Blocker, der Krieger teilt auch Schaden aus, doch zu og. Variante sind die Jäger hauptsächlich die Schadensbringer die den Geblockten Feind aus der Ferne gezielt beharken.

Variante 3 (Kombinierter Kampf)

Der Spieler wählt ein Thorwaler, Krieger, Jäger, Auelf, Hexe, und Magus.

In dieser Variante sind Thorwaler und Krieger mittelmäßig gerüstet (RS 6-8) und sind sowohl Blocker als auch Kämpfer, und halten den Feind auf mittlere Distanz. Der Elf fungiert auch als Fernkämpfer, und kann wenn nötig in den Nahkampf treten (mit magischen Support zb. Armatrutz) um Hexe und Magus zu schützen. Hexe ist hier nur als Heiler unterwegs, der Magus blockiert oder bekämpft die Feinde mit verschiedenen Zaubern aus der Distanz.

Es gibt sehr viele Varianten und diese Beispiele vermittelt nur ein Eindruck, wie man es machen kann. Der Weisheit letzter Schluss ist natürlich nur die Lösung, die man selbst wählt, diese ist sicher aber auch die Beste.

Kapitel 7

Lagern und Rasten



Wie im tatsächlichen Leben, so muss auch unsere Gruppe sich ausruhen und sich erholen. In der Stadt kann sie die durch aufsuchen einer Herberge und mieten von Räumlichkeiten, die abhängig vom Füllstand der Geldkatze je nach dem mehr oder wenig üppig sein können und mehr Erholung bieten. Man kann auch in der Stadt selbst rasten, doch dann ist man dem Lichtscheuen Gesindel ausgesetzt, die gerne solche Haberer überfallen.

In allen ist gleich das man die Magierituale nur bei einer Rast ausüben darf, selbiges gilt für Heilung von Partymitgliedern.

Nur bei Rast in der Wildnis kann man zusätzlich Jagen und Wasser finden, sowie die Kräutertasche füllen, oder ein Trank brauen.

Impressum/Danksagung

Sie dürfen:

- **Teilen** — den Inhalt kopieren, verbreiten und zugänglich machen
- Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen

Unter den folgenden Bedingungen:

- **Keine kommerzielle Nutzung** — Sie dürfen diesen Inhalt nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Wobei gilt:

- **Verzichtserklärung** — Jede der vorgenannten Bedingungen kann [aufgehoben](#) werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- **Public Domain (gemeinfreie oder nicht-schützbare Inhalte)** — Soweit das Werk, der Inhalt oder irgendein Teil davon zur [Public Domain](#) der jeweiligen Rechtsordnung gehört, wird dieser Status von der Lizenz in keiner Weise berührt.
- **Sonstige Rechte** — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
 - Die Rechte, die jedermann wegen der Schranken des Urheberrechts oder aufgrund gesetzlicher Erlaubnisse zustehen (in einigen Ländern als grundsätzliche Doktrin des [fair use](#) bekannt);
 - Die [Persönlichkeitsrechte](#) des Urhebers;
 - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel für [Werbung](#) oder Privatsphärenschutz.
- **Hinweis** — Bei jeder Nutzung oder Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für diesen Inhalt gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender Stelle einen Link auf diese Seite einzubinden.

Dank an:

Attic Entertainment

Ullises GmbH

Schmidt Spiele GmbH

Fan Pro GmbH

Crafty Studios

Roleplaying Company