

Wir wollen hiermit einen neu erstellten DSA-Heldentypus, den „Alveranischen Diener“, vorstellen. Er erinnert nicht ohne Grund an diverse Paladin-Versionen, seine Grundwerte beruhen jedoch auf dem Krieger (soweit nicht modifiziert – was jedoch die meisten Werte notgedrungen sind ...☺).

Es ist ein Char, der besser als andere sein soll, quasi ein Überheld, viel zu gut, um wahr zu sein, der jedoch stets glaubwürdig sein soll (☺), weswegen wir es (bedauernd) unterlassen haben, TaW höher als einschließlich 8 zu verwenden und gute Eigenschaften höher als 13. Um jedoch seine Sonderstellung im Vergleich zu „herkömmlichen“ UND offiziellen Typen zu betonen, sind mit diesem Helden diverse (NUR zum Vorteil gereichende) Sonderregeln kreiert worden.

Wir hoffen, dass ihr ebensoviel Spass beim lesen habt, wie wir beim erschaffen. Denn dieser Held ist eine PARODIE!!!! Ach ja – die Beschreibung dieses Typus ist ziemlich ausufernd! ;-)

Einführungsbeispiele

Die Festung wurde schon seit Monaten von aufrührerischen Orks belagert. Ihre Besatzung, seit Wochen auf gekürzten Nahrungs- und Wasserrationen gesetzt, mit ramponierten Rüstungen und Waffen und mit zusehends schwindender Hoffnung, hatte mehr und mehr Mühe, die immer wieder vorstürmenden wilden Schwarzipelze zurückzuschlagen.

Bei einem erneuten brutalen Ansturm geschah es - die Orks hatten eine Bresche geschlagen, und es sah so aus, als sollten sie dieses Mal Erfolg haben! Doch – hatten die Zwölfe die Gebete der hoffnungslosen Besitzer vernommen? Eine mächtige Gestalt, auf einem prächtigen Pferd sitzend, gekleidet in schimmernder Rüstung, in der rechten Hand ein blitzendes Langschwert, in der Linken ein in der Sonne glitzerndes Kurzsword, den Ruhm der Götter preisend, bahnte sich mit weit ausholenden Bewegungen einen Weg durch die gedrungenen Orks. Die Schwertstreiche waren ungeheuer schnell, fast gar nicht mit den Augen zu verfolgen und die Orks fielen ihnen scharenweise zum Opfer. Das Pferd keilte oder stieg und auch seinen Hufen hielten die Schwarzipelze nicht stand.

Der Anblick dieses starken Kämpfers, der die Namen der Zwölfe auf den Lippen trug, stärkte die Moral der Verteidiger. Auch geschah es, dass bereits zerfetzte Rüstungen der Verteidiger im Umkreis des Recken verblüffend gut den Hieben der Orks standhielten. Die Orks schienen diesen Reiter nicht unbeträchtlich zu fürchten und wichen immer mehr zurück. Als schließlich ihr Anführer kaum zwei der gewaltigen Schwerthiebe des Reiters standhielt, bevor er mit zerspaltem Schädel und Brustbein fiel, flüchteten sie endgültig, von Panik erfüllt.

Zurück blieben unzählige Leichen.

Der unbekannte Retter stieg von seinem schnaubenden Streitross und begann, sich umgehend um die Verwundeten zu kümmern. Den schwersten Fällen legte er die Hand auf die Wunde und sprach ein Gebet und durch göttliche Fügung verschlossen sich die Wunden.

Ein glänzender Ball im Horasreich. Schöne Frauen und elegant gekleidete Männer bewegten sich im Saal. Ein Mann zog die Aufmerksamkeit aller Anwesender auf sich. Er tat es nicht mit Absicht, aber seine Ausstrahlung, seine beeindruckende Gestalt, seine eleganten Bewegungen, sein tänzerisches Können und sein tadelloses Benehmen sorgten dafür.

Trotzdem war ihm eine ihm eigene Zurückhaltung anzumerken. Niemals drängte er sich in den Vordergrund, doch vertrat er nachhaltig seinen Standpunkt im Gespräch.

Die Frauen fühlten sich geehrt, wenn er ihnen Komplimente machte, die Männer nahmen ihm seine Artigkeiten in keinsten Weise übel.

Er gab sich in Gesprächen keine Blöße, denn sein Wissen, ob es nun um die Geschichte des Reiches, die aktuelle Politik des Mittelreiches, den Ambitionen der Al'Anfaner oder (im Gespräch mit einem örtlichen Magus) um Magie und ihre Vielfältigkeit ging, war umfassend.

Ein armseliges Bauernhaus, durch nur schlecht geflickte Ritzen drang der Wind, in dem schiefen Verschlag an einer Wand lebte ein letztes, halbverhungertes Schwein.

Ein Reiter (der gleiche wie oben ☺) näherte sich der Hütte. Die Abend ging in die Nacht über und der Feuerschein aus dem schon häufig geflicktem Öltuchfenster lockte ihn an.

Er stieg ab (sein Pferd blieb stehen, als die Zügel den Boden berührten) und klopfte mit behandschuhter Hand an die schiefe Tür. Sie öffnete sich nach wenigen Herzsschlägen, und ein verhärmtes Frauengesicht lugte heraus.

„Den Segen der Zwölfe über euch, gute Frau“, sagte der Fremde mit wohltonender Stimme. „Ich bin ein götterfürchtiger Reitersmann ohne Dach für diese Nacht. Vielleicht habt Ihr einen Platz in eurem Stall für mich frei?“

Von seinem Auftreten und seiner Ausstrahlung (s.o. ☺) sofort eingenommen, öffnete die Frau die Tür für ihn. „Wir haben nicht viel, aber einem göttergefälligen Menschen öffnen wir gerne unsere Tür“, sagte sie.

Er spendete seinen eigenen, nicht sehr reichhaltigen Proviant, damit das Abendessen etwas reicher ausfiel. Die Ärmlichkeit der gastfreundlichen Familie berührte ihn tief, denn sie lebten mit sieben Menschen im dem kleinen Raum und teilten sich ein Doppel- und ein schmales Bett (keine Ahnung, wie das aufgehen soll ☺). Er verhinderte freundlich, aber nachdrücklich, als sie erfuhren, dass er ein Geweihter war, dass sie ihm das kleinere Bett überließen und das Schwein für ihn schlachteten. Er sprach das Abendgebet mit ihnen und zog sich in den kleinen Verschlag zurück, nachdem er sein Pferd versorgt hatte. Früh am nächsten Morgen segnete er die Familie und zog wieder seines Weges, den ihm die Götter in ihrer Weisheit wiesen.

Nun fragen Sie sich bestimmt, was das für ein edelmütiger Held war? Nun, ganz ohne Zweifel schon einmal der Traum einer jeden Mutter als Schwiegersohn und der Alptraum einer jeden Tochter als Ehemann. Aber da DSA-Helden sowieso eher selten heiraten, ist das irrelevant.

Wir haben diesen Typus „Alveranischer Diener“ (kurz: A.D.) genannt: ein Mensch, sei es Mann oder Frau, der gleich allen (!) 12 Göttern geweiht ist. Ursprünglich ein Krieger, der nach der Akademie bei einem anderen A.D. in die Lehre ging, nach rund einem Götterlauf erneuter Ausbildung geweiht wurde und nun für das Gute eintritt, ergo das Böse bekämpft, die Schwachen und Schutzlosen verteidigt und das Wort Zwölfe über Dere trägt.

Zitate

„Macht Euch keine Sorgen um Eure entführte Familie, gute Frau. Ganz Alveran ist auf meiner Seite.“

„Nur 100 Oger? Platz da, hier kommt Unbesiegbar!“

„Nein, nein, dieses Artefakt ist proto-hochelfischen Ursprungs. Allerdings habt Ihr mit dem tripfonischen Cantus schon recht, aber da ist keine reversalierte Kopplung. Schaut genau hin, hier!“

„In einem gesunden Körper steckt auch ein gesunder Geist. Beides muss jedoch regelmäßig trainiert werden. Leibesertüchtigung und Bildung für den göttergefälligen Menschen sollten selbstverständlich sein!“

Wir haben neben den Werten gleich ein konkretes Beispiel für die Vorgeschichte geschaffen, sie ist variabel, aber die Grundlagen sollten doch gleich sein.

Wir haben die meisten Werte kommentiert, damit keine Fragen nach dem ‚Warum?‘ aufkommen, außerdem ist uns aufgefallen, dass gerade Begründungen für z.B. MR-Boni u.ä. gerne unbegründet bleiben. Diese unsere Kommentare sind unserer Meinung nach äußerst hieb- und stichfest! ☺ ☺ ☺

Fangen wir (womit auch sonst?) mit den Grundwerten an.

MU: 13 (er muss ja selbstlos für das Gute eintreten/das Böse bekämpfen)

KL: 13 (wer will schon einen doofen Held, schließlich soll er ja gebildet und gewandt sein)

IN: 13 (er muss ein ausgeprägtes Einfühlungsvermögen für den Willen der Götter haben)

CH: 13 (von den Göttern geliebt, braucht er halt eine entsprechende Ausstrahlung)

FF: 12 (braucht eine Schwäche, soll ja auch nicht unglaublich werden)

GE: 13 (er soll zu seiner Ausstrahlung auch elegante und raubtierhafte Bewegungen haben)

KK: 13 (wer sein Leben dem Kampf widmet, der entwickelt entsprechend Muskeln)

AG: max. 3 (wegen einer schwarzen Katze den Kampf vermeiden? – Niemals!)

HA: max. 4 (wer auf einem hohen Ross sitzt, sollte dort keinen Schwindel bekommen)

RA: max. 4 (er muss in Tempeln beten; eine 6 oder höheres würde auch den Schnitt kaputt machen)

TA: max. 2 (erst die Bösen metzeln und dann Schiss haben, sie borongefällig zu begraben? - Niemals!)

NG: max. 5 (NG ist das Lebenselixier eines Helden, aber eine 6 oder 7 könnte sich doch als zu tödlich auswirken)

GG: max. 3 (müsste eigentlich 0 sein, ist aber natürlich nicht machbar, zu niedrig angesetzte Werte sind zu schwer zu erfüllen, also ist dies ein Kompromiss: gerade noch akzeptabel)

JZ: max. 3 (gerechter Zorn ist etwas löbliches, aber ein blindwütig draufschlagender Geweihter – was macht das für einen Eindruck?)

LE: 35 (wird in Vorgeschichte, s.u., erklärt)

AE: 10 (teilweise ausgebildeter Magiedilletat)*

KE: 25 (ein Bonuspunkt, da Geweihter aller 12 Götter, klingt auch besser)

*Sie müssen nicht notgedrungen ein ungewöhnlich starker und ausgebildeter Magiedilletat sein, aber das trägt ohne Zweifel noch zu Ihrer Ungewöhnlichkeit bei.

Stufenanstieg: 2W6+5, das Ergebnis kann beliebig auf LE, AE und KE verteilt werden (2W6+6 erschien uns zu unrealistisch hoch). Zur Ausgestaltung seiner Talente und Zauberfertigkeiten erhält er 35 Versuche.

MR: +5 (weil: hat noch keiner unseres Wissens! ☺ auch: gefestigte Persönlichkeit und von

Göttern auserwählt)

Größe: 1,75 + 5 W6 (1,80 – 2,05) (er soll seine Mitmenschen auch in Größe überragen oder mind. gleich sein)

Gewicht: Größe –105 Stein (viele Muskeln, aber trotzdem athletisch!)

Stand (W20)*: 1: niederer Adel

2-19: hoher Adel

20: um einige Ecken mit Kaiser verwandt (welchem auch immer)

Startguthaben: Niedriger Adel: 40 D

Hoher Adel: 60 D

Kaiser verwandt: 150 D

*Der A.D. ist deswegen auf JEDEN Fall ein Adeliger, weil er grundsätzlich über Etikette und Bildung verfügen muss und – ganz wichtig!! – er ja kein Geld für seine Taten nehmen würde, ein Leben als berühmter Held mit teurer Ausrüstung (bezahlen Sie mal die Reparatur einer Arkaniumrüstung!) und Streitross jedoch nicht eben billig ist.

Geburtsrecht (W6)*: 1-5: Erstgeborener

6: jüngerer Sohn/Tochter

*Als Erstgeborener wird er natürlich selbstlos Titel und Recht bei Beginn des Noviziats an jüngere Geschwister abtreten, als jüngerer Sohn entfällt dies. Natürlich brauchen Sie nicht würfeln und können – sollten Sie sogar! Schließlich rundet das Ihren neuen Recken erst so richtig ab – direkt den „Erstgeborenen“ wählen.

Besonderheiten: Als Krieger und sowieso als Held behindert jedwede Rüstung Sie grundsätzlich mit einem Punkt weniger.

Nachteile: KEINE (außer vielleicht dem Ehrenkodex (s.dort), aber da Sie sich für einen Geweihten/Krieger entschieden haben, betrachten Sie den Kodex sowieso als Vorteil)

Ehrenkodex: Dieser basiert auf dem Ehrenkodex des Rondrageweihten, ist aber noch ehrenrühriger und strenger!

Vorgeschichte

Denken Sie sich eine möglichst haarsträubende und übertriebene Geschichte aus; falls Ihre Phantasie vor Schreck aussetzt, hier ein Beispiel (unser persönlicher Favorit):

Schon während der Schwangerschaft mit Ihnen hatte Ihre Mutter eine göttliche Vision, die ihr schon andeutete, dass ihr Kind von den Göttern geliebt werden und einen ihnen gefälligen Lebensweg einschlagen sollte. Bereits in jungen Jahren brachten Ihre Eltern Sie zu verschiedenen Geweihten, aber sie alle konnten nur sagen, dass es Ihnen nicht bestimmt sei, ihrem jeweiligen Gott geweiht zu werden.

Eine der Investitionen Ihres Vaters ist die Pferdezucht. Aufzucht, Ausbildung und Verkauf edelster Streitrösse. Da Sie natürlich in Ihrer Kindheit viel Zeit im Gestüt verbracht haben, können Sie reiten und verfügen auch über gute Kenntnisse im abrichten und Tierkunde.

Auch in anderen körperlichen Fähigkeiten sind Sie natürlich nicht ungeübt. Dank eines Freundes des obersten Stallmeisters, einem Jäger, der Sie jeweils für einige Wochen im Jahr mit in den Wald nahm, können Sie schleichen. Auf einem dieser Streifzüge wurden Sie mit einem Eremiten bekannt gemacht, der in den Bergen an einem Bergesee lebte. So hatten Sie die Möglichkeit, sich mit dem Bergsteigen (klettern) vertraut zu machen und in einem selbst noch im Sommer eiskaltem Gewässer (ganz zu Schweigen von Temperaturen im Herbst, denn im Winter war er natürlich zugefroren) schwimmen zu lernen. (Diese und andere Abhärtungen bereits in früher Jugend wie wochenlange Märsche und lagern im Wald führten dazu, dass Sie wesentlich zäher als der Großteil Ihrer Mitmenschen sind.) Dieser Erfahrung hat Sie sicherlich in Ihrer Selbstbeherrschung außerordentlich gestärkt! Und wer reiten, schwimmen, klettern und schleichen kann, dem ist das Wort „Körperbeherrschung“ kein fremdes!

Als GeweihteR ist die Macht des Wortes Ihnen natürlich bestens vertraut, und was wären Sie, ohne nicht – nun ja, überzeugend bekehren könnten? Betören liegt Ihrem Wesen eher fremd, aber das haben Sie bei Ihrem Aussehen und Klugheit und auch gar nicht nötig. Höfische Etikette und ein stets angemessenes Benehmen haben Sie sozusagen mit der Muttermilch aufgesogen, da sie ja auch mit den höchsten Kreisen bestens vertraut sind. Bei Ihrem Lehrmeister sind Sie in die Grundzüge des Lehrens, besonders aber des Lernens, eingeweiht worden. Wer in göttlicher Mission unterwegs ist, ist selbstverständlich auch in der Lage, nach einem kurzen Blick in ihr Gesicht die Einstellung der Person zu erkennen.

Besagter Jäger führte Sie ein in ein Leben unter freiem Himmel: aufnehmen und verfolgen einer Fährte, angeln (der See war bestimmt ein gutes Übungsfeld für das eher ungewöhnliche Eisfischen), nützliche von giftigen Pflanzen unterscheiden, einen guten Lagerplatz finden, noch mehr Tierkunde und Prognosen über das morgige Wetter.

Aufgrund Ihrer Herkunft, aber auch der doppelten Ausbildung, sind Sie (wie wir Sie ja bereits beruhigt haben) bestens allgemein gebildet. Lesen und schreiben, rechnen, Sprachen und Geschichte – um was es auch gehen mag, Sie wissen Bescheid! (Und wenn nicht: überzeugen Sie einfach vom Gegenteil!) Dank Ihres Schwagers, eines Magus, sind Sie sogar recht gut in Magiekunde bewandert. Schon früh wurde Ihr geringes magisches Potenzial erkannt. Zum Magier reichte es nicht, ein streunerhafter Jahrmarktszauberer wollten Sie nicht sein, aber so sind Ihre begrenzten magischen Fähigkeiten doch so gut wie möglich ausgebildet worden unter kundiger Hand.

Zur bestandenen Abschlussprüfung der Kriegerakademie bekamen Sie natürlich von Ihrem Vater ein perfekt ausgebildetes (=geschultes) Streitross geschenkt. Ach ja, Sie haben übrigens die Akademie in Baliho besucht, falls Sie das noch nicht wussten. Die dort vermittelte Bildung ist nicht so umwerfend, aber dafür ist Ihnen ja von Haus keine Etikette unbekannt. Da Sie im Rondra Tsatag haben, haben Sie den meisten der dortigen Abgängern mit dem Schwert eh' etwas voraus, und mit den Zweihänder in der Hand ebnen Sie jeden Rondrageweihten ein.

Schon früh war Ihnen bewusst, dass Ihrem Leben mehr vorherbestimmt war als das Leben eines rondragefälligen Kriegers. Es erschien Ihnen wie ein göttlicher Fingerzeig, als Ihnen quasi vor den Toren Balihos ein bereits ergrauter, aber noch rüstig-vitaler Recke begegnete und Sie ansprach. Er stellte sich Ihnen als ein „Alveranischer Diener“ vor: ein Geweihter von allen Zwölfen (und natürlich auch deren Halbgöttern), der einen Traum gehabt habe, in dem ihm mitgeteilt wurde, dass es nun für ihn Zeit wäre, einen Schüler auszubilden, da er sein Leben göttergefällig verbracht hat und sich in den von den Göttern abgesegneten Ruhestand zurückziehen dürfe. In dem Traum sei angedeutet worden, dass Sie der Auserwählte seien.

Nach einer sorgfältigen Prüfung nahm er Sie als Schüler an. Die Lehre (ca. 1 Götterlauf) endete mit der Weihe.

Talentwerte (+ entsprechende Akademiemodifikation)

Raufen: 2 (unkultiviert, primitiv, würde er nie einsetzen und deswegen Tendenz sinkend = er verlernt es im Laufe der Zeit!)

Boxen: 5 (das ist schließlich eine hohe Kunst)

Hruruzat: -5 (kennt sogar nicht mal er)

Ringen: 4 (ebenfalls eine Kunst)

Äxte und Beile: 2 (A.D. betrachtet solches als grobschlächtig und wird es NIE benutzen)

Dolche: 2 (Messer werden zum Brot schneiden verwendet, aber sind doch keine richtige Waffen!)

Infanteriewaffen: 4 (wird er auch NIE benutzen, da er sich nicht hinter langen Stangen verstecken, sondern den offenen und ehrenhaften Schlagabtausch suchen wird)

Linkshändig: 7 (er muss besser als ein Säbeltänzer sein, aber 8. gibt es nun mal nicht ☹, s. Sonderregel))

Kettenwaffen: 2 (s. Äxte und Beile)

Peitschen: -1 (s. Äxte und Beile, nur schlimmer: Waffen der Knechter!!)

Scharfe Hieb Waffen: 4 (dagegen ist nichts einzuwenden)

Schwerter: 7 (die Waffe des kultivierten Streiters; s. auch Sonderregel, eine 9 hätte sich gut gemacht, hätte aber auch zu sehr auf Unglaubwürdigkeit hingearbeitet)

Speere /Stäbe: 3 (manchmal ist ein Stockkampf auf einer Brücke unumgänglich ☺)

Stichwaffen: 0 (Zahnstocher!)

Stumpfe Hieb Waffen: 2 (wird er nur in äußersten Notfällen benutzen, wofür ist er waffenloser Nahkämpfer?)

Zweihänder: 7 (wenn Sie von Baliho kommen, können Sie das ja schon; auch hier: eine 9 hätte andere Chars vielleicht doch etwas benachteiligt))

Lanzenreiten: 4 (sehr ehrenhafte Sache, aber leider fast nur auf Turnieren anwendbar)

Schusswaffen: 3 (wird er auch weiterhin praktizieren, aber NUR zur Jagd)

Wurf Waffen : 3 (s. Äxte und Beile; Steine schmeißen nur Affen)

Schleuder: 0

Akrobatik: 0

Fliegen: -1

Gaukeln: -2

Klettern: 4 (früh übt sich!)

Körperbeherrschung: 5 (s. ebenfalls Vorgeschichte)

Reiten: 6 (s. Vorgeschichte UND beständiges Training UND muss gute Figur machen, außerdem: wer beidhändig kämpft, muss sein Pferd mit den Schenkeln lenken!)

Schleichen: 4 (ABER: nur zum jagen oder für Befreiungsaktionen, wo ein Sturmangriff/zaubern/Liturgie auch nicht helfen würde)

Schwimmen: 5 (s. Vorgeschichte)

Selbstbeherrschung: 6 (er ist ja ein Auserwählter und kann sich doch nicht von jedem Bauerntrampel hinreißen lassen)

Sich verstecken: 4 (er wird stets offen und stolz gegenüber treten; bestenfalls zum jagen)

Tanzen: 4 (kennt sich auf jedem Tanzboden aus)

Zeichen: 4 (er besäuft sich nicht, sollte aber in der Lage sein, auch bei unumgänglichen Anlässen einen klaren Kopf zu behalten)

Bekehren: 4 (er muss das Wort VIELER Götter verkünden)

Betören: 2 (tut er eigentlich nicht absichtlich, aber die Frauen/Männer liegen auch so zu

Füßen)

Etikette: 5 (ist schließlich adeliger Herkunft)

Feilschen: -1 (klar)

Gassenwissen: 2 (grundsätzliches Verständnis von Infrastruktur; kommt viel herum)

Lehren: 4 (hat persönlichen Lehrmeister, muss eigenes Wissen auch weitergeben)

Lügen: -7 (er ist, was er ist)

Menschenkenntnis: 5 (s. Vorgeschichte)

Schätzen: 0

Sich verkleiden: -2 (er ist halt wirklich, was er ist)

Fährtensuchen: 3

Fallenstellen: 1 (er geht mit Pfeil und Bogen auf die Jagd)

Fesseln: 3 (er muss schließlich Gefangene sichern und übergeben!)

Angeln: 4 (Bäche, Seen, Eisfischen, jeder hat ein Hobby ☺)

Pflanzenkunde: 4 (s. Vorgeschichte)

Orientierung: 4 (die Götter weisen stets den Weg)

Tierkunde: 4 (s. Vorgeschichte)

Wettervorhersage: 4 (die Götter werden ihn nicht im Regen stehen lassen ☺ ☺ ☺)

Wildnisleben: 5 (womöglich sind mal ganze Karawanen auf ihn angewiesen)

Alchimie: 2 (kennt mind. 1 Magier)

Alte Sprachen: 2 (die Punkte entsprechend auf Herkunftsland: Mittelreich = Bosperano)

Geographie: 3 (er kommt viel rum und ist gebildet)

Geschichtswissen: 4 (s. Geographie)

Götter und Kulte: 7 (na, das ist doch wohl klar!)

Kriegskunst: 5 (wo kämen wir hin, wenn eine Amazone besser wäre, die nur eine Hauptgöttin hat?!)

lesen/schreiben: 6 (sehr gebildet)

Magiekunde: 4 (selbst leicht magisch begabt, muss gegen böse Magier antreten, von Magier ausgebildet ...)

Mechanik: 5 (schließlich hat schon ein Zwerg eine 4 und Wissen um Belagerungsmaschinen kann vielleicht einer von Orks belagerten Stadt helfen ...)

rechnen: 5 (wie sähe das aus, auf dem Markt vor allen Leuten über's Ohr gehauen zu werden?)

Rechtskunde: 6 (muss auch schon mal als Richter, Verteidiger, etc. auftreten)

Sprachen kennen: 6 (wie gesagt, er kommt viel herum)

Staatskunst: -3 (als Vorkämpfer des Guten ist ihm solches sowieso verwehrt)

Sternkunde: 4 (guter Draht zu Phex und Hesinde)

Abrichten: 4 (gelernt ist gelernt; sicherlich auch praktisch für scharfe Wachhunde und neues Pferd)

Boote fahren: 4 (manchmal ist der Fährmann krank)

Fahrzeug lenken: 5 (es wäre doch zu peinlich, mit dem Donnersturmwagen aus der Kurve zu fliegen; manchmal wird auch der Kutscher erschossen)

Falschspiel: -8 (er ist ein ALLEN Zwölfen Geweihter!!!! Und ein EHRENmann/frau)

Heilkunde Gift: 3 (Bildung und Belesenheit macht auch nicht vor Giften halt)

Heilk: Krankh.: 3 (s. Gifte)

Heilk. Seelen: 3 (sehr einfühlsam und empfänglich für Sorgen und Probleme anderer)

Heilk. Wunden: 4 (2 oder 3 hat jeder, ein Medicus ist er aber auch nicht)

Holzbearbeitung: 2 (er soll schließlich kleinen Kindern Holzfiguren schnitzen können)

Kochen: 3 (erjagtes Wild muss ausgenommen werden und fachmännisch gegrillt werden)

Lederarbeiten: 0 (er hat a) Unterstützung sämtlicher Tempel, wenn er was zum anziehen braucht und b) Geld)

Malen, zeichnen: 0 (ist nicht wichtig)

Musizieren: 0 (ist in Ordnung)

Schneidern: 0 (s. Lederarbeiten)

Schlösserknacken: -8 (s. Falschspiel)

Singen: 2 (er muss göttergefällige Lieder, Choräle und Liturgien singen und zelebrieren können)

Taschendiebstahl: -8 (s. Falschspiel)

Töpfern: -2

Gefahreninstinkt: 6 (die Götter klopfen auf die Schulter, wenn was passiert)

Glücksspiel: 2 (kann er, aber hat er nicht so wirklich den Draht zu; er zieht sich lieber zurück zum angeln und beten)

prophezeien: 2 (er wird's schon wissen, wenn die Götter meinen, es wär' wichtig)

Sinnesschärfe: 4 (s. prophezeien)

Stimmen imitieren: -3 (wozu auch?)

Sondereregeln

Linkshändig: Natürlich darf ein A.D. schon von Beginn an beidhändig kämpfen. Da er per se ein toller Hecht und Alleskönner ist, hat er natürlich auch drei Aktionen freier Wahl pro KR (na gut, haben wir auch schon bei einem anderen Char erlebt, aber Ausnahmen bestätigen die Regel). Da das bei der Regelung -7/-7 mit zu hohen Mali verbunden wäre (Bsp.: 1. Stufe AT/PA-Grundwert 8/8, + TaW Schwerter + TaW linkshändig -Malus linkshändig wären links AT/PA 9/7 – wie armselig), werden von daher die fehlenden Talentpunkte bis zur 16 stets halbiert, und zwar abgerundet – die Göttlichkeit verbietet das kaufmännische aufrunden. Hat er jedoch die 16 erreicht, stehen ihm sogar vier (!) Aktionen freier Wahl pro KR zu.

Geburtstag: Sollten Sie auf eine Akademie gegangen sein, auf der ein Malus auf Schwerter verhängt wird, dann haben Sie auf JEDEN Fall im Rondra Geburtstag, ansonsten können Sie selbstverständlich wählen zwischen Praios (MU +1), Tsa (CH +1) oder Travia (IN +1).

Zauber

Sie haben drei feste Zauber (wenn Sie den Magiedilettantenmodus gewählt haben):

Axxeleratus (AT/PA + 2, GS verdoppelt, alles wie gehabt): 4

Balsam Salabunde (ebenfalls wie gehabt): 6

Sensattacco Meisterstreich: (wie gehabt; wer so gut ist, kann auch mit schlechteren Zahlen als 1 glückliche AT schlagen): 6

Sie dürfen Ihre Zauber um 2 Punkte pro Stufe anheben, da Sie ja eine Ausbildung genossen haben und mit Hesindes Gnade gesegnet sind. Das anheben eines Zaubers kostet Sie einen Talentpunkt – aber davon haben Sie ja auch 35!

(Auch hier gilt: Scheuen Sie nicht davor zurück, Ihren Spielleiter zu belagern, Ihnen auch mehr Zauber zuzugestehen, falls von irgendeiner Seite [nämlich einem der Helden Ihrer Mitspieler] Konkurrenz drohen sollte. [„In der Charakterbeschreibung steht aber ausdrücklich, dass nichts und niemand besser ist als ein A.D.!“] Aber seien Sie bei der Auswahl vorsichtig: einen Horriphobus oder Ignifaxius z.B. [und vergleichbares] würde der A.D. nicht benutzen, da er ja den offenen, ehrenvollen Nahkampf bevorzugt!)*

* (Ebenso verhält es sich auch mit den weltlichen Talenten: sollten Sie einen Moha in der Gruppe haben – vergessen Sie, dass Ihr Held vielleicht doch nicht alles kennt. In dem Falle hat sein persönlicher Lehrmeister sicherlich genügend Zeit im Dschungel verbracht, um Hruruzat besser zu beherrschen als seine Erfinder: auf einer 5 als Startwert sollten Sie schon bestehen!)

Liturgien/Wunder

Er besitzt alle Liturgien des ersten Grades, die allen Geweihten zustehen (die 12 Segnungen). Zusätzlich verfügt er über eigene Liturgien des I. und II. Grades. Liturgien eines höheren Grades hat er nicht, denn Sie als Spieler wollen sie natürlich a) möglichst früh im Spiel anwenden, um die Großartigkeit Ihres Helden herauszustreichen und b) wenigstens einmal nutzen, bevor Ihre Mitspieler Ihnen genervt nahe legen, diesen Helden doch bitte nicht mehr zu spielen.

Wir haben nicht alle Liturgien, die der A.D. hat, aufgeführt, da es Ihnen als Spieler überlassen ist, situationsbedingt Liturgien zu erfinden. (Oder lassen Sie sich doch einfach von den verschiedenen Paladinversionen, die im Internet erhältlich sind, inspirieren.)

Grundsätzlich gilt jedoch: Die Kosten an KE liegen zwischen 1 und max. 5 KP pro Liturgie des I. Grades und 6 – 10 KP für die des II. Grades – und machen Sie Ihrem Meister einfach gut begründete Vorschläge, warum Sie nicht auch die Hälfte der Kosten sparen können!

Hier eine Liturgie des I. Grades, die Ihr Held auf jeden Fall haben sollte:

Liturgie des geschwinden Kampfes: Kosten: 2 KP, Dauer: 1 KR, Wirkungsdauer: 9 KR + Stufe, Wirkung: AT/PA + 6 (Möglichst in Verbindung mit Axxeleratus!)

Hier eine Liturgie des II. Grades, die sich ebenfalls im Schlachtengetümmel gut macht:

Liturgie des göttlichen Schutzes: Kosten: 6 KP (denn Kosten von 5 KP und damit I. Grad erschienen uns nicht gerechtfertigt ☺), Dauer: 2 KR, Wirkungsdauer: bis Kampfbende (angenehm unpräzise), Wirkung: erhöht den RS aller anwesenden Verbündeter im Umkreis von 20 Schritt um 1

Ausrüstung

Natürlich tragen Sie keine herkömmliche 08/15 Ausrüstung. Sie sind schließlich ein HELD: strahlend, unbesiegbar, gut aussehend, intelligent, etc. pp. ... Sie haben es vor Augen. Und haben Sie eine entsprechende Rüstung (was wäre Siegfried ohne Tarnkappe und Balmung? Oder Batman ohne sein Hightech?).

Da wäre Ihr Langschwert: aus Endurium von Zyklopen geschmiedet und mit mächtigen Zaubern belegt. Es hat einen WV von 8/8, BF -7, TP W6 +8 (das ist die goldene Mitte

zwischen harmlosen +6 und mächtigen +10), doppelter Schaden gegen Untote und Dämonen, da selbstverständlich einmal für alle Ewigkeit geweiht (denn natürlich würden Sie sich niemals unangemessen verhalten). Die Zauber bewirken, dass jeder, der das Schwert in unlauterer Absicht ergreifen will (z.B. ein Dieb, aber nicht einer Ihrer Gefährten, der damit jemandem helfen will), einen „Blitz Dich find“ auslöst. Die Ladungen dieses Zaubers sind unendlich, so dass auch eine Diebesbande von 50 Leuten samt und sonders erblinden würde, würden sie alle nach der Waffe greifen. Natürlich wird der „Blitz Dich find“ solange ausgelöst, wie eine unrechtmäßige Person es festhält (also nicht 2 Sek. blind und dann vorbei). Eine weitere praktische Fähigkeit Ihrer Waffe ist, dass Sie sie sich, wenn Sie es wünschen, in Ihre Hand teleportieren können aus einer Entfernung bis zu einer Meile.

Auf Ihr Kurzsword trifft dies natürlich ebenfalls zu, allerdings mit einem WV von 7/7 und TP von W6+6.

Das gleiche gilt für Ihren mächtigen Zweihänder: WV 8/6, TP 2W6+8

Natürlich wollen Sie nun wissen, woher Sie diese göttergleichen Waffen haben! Ganz einfach: Sie werden von einem A.D. an seinen Schüler weitergereicht. Da er einen Schüler erst annimmt, wenn die Götter es ihm mitteilen, also am Ende seiner Laufbahn, entsteht da auch gar kein Problem, dass da etwa ein A.D. mit herkömmlichen Waffen kämpfen müsste. (Da die Waffen von Lehrer an Schüler weitergereicht werden, können sie halt auch nicht persönliche Waffen samt deren Vorteile sein – aber manchmal sind Traditionen eben doch wichtiger als Powergaming.☺)

Sie führen des weiteren einen Kurzbogen mit einigen Pfeilen mit sich, die aber NUR für die Jagd eingesetzt werden, von daher sind es ziemlich herkömmliche Gegenstände.

Ein Streitross: soweit Sie nicht, wenn nötig, ein Neues aus der Zucht Ihres Vaters (Geschwister) bekommen, wird Ihnen bestimmt jeder Rondra-Tempel gerne weiterhelfen. Mit etwas geringerem als einem perfekt geschultem Ross würden Sie niemals antreten.

Rüstung: Ganz wichtig, schließlich sind Sie aktiv praktizierender Magiedilletat (sollten Sie es doch nicht sein, können Sie natürlich auch auf herkömmliche Rüstungen zurückgreifen, aber spätestens, wenn Sie diese Beschreibung gelesen haben, kommt für Sie NICHTS anderes mehr in Frage!).

Damit Ihre astralen Kräfte in keinster Weise eingeschränkt werden, brauchen Sie eine Rüstung aus Arkanium, das ist logisch. Da es ist nicht zwingend ist, dass Sie als A.D. magisch begabt sind, wird diese Rüstung nicht weitergereicht. Dafür jedoch ist sie genau auf Ihre Adonismaße zugeschnitten, so dass sie glatt noch einmal 1 Punkt weniger behindert!

Doch wie kriegt man genügend Arkanium zusammen, um eine Rüstung zu schmieden? Lassen Sie wieder Ihre Phantasie spielen: ein Traum, in denen Ihnen ein Vorkommen gezeigt wird; eine Karte, auf der ein Vorkommen eingezeichnet ist; an Ihrem zweiten Tag mit Ihrem neuen Lehrmeister stolpern Sie über ein Arkaniumlager; ein sterbender Eremit, dem Sie an Ihrem dritten Tag (leider zu spät!) zu Hilfe eilen, aber mit seinen letzten Worten noch den Inhalt einer Kiste in seiner Hütte an Sie vererbt ...

Damit und Ihrem Startguthaben suchen Sie recht bald einen Zyklopen auf (womöglich wartet er schon auf Sie) und lassen eine 1a sitzende Rüstung (knielanger Kettenmantel, langes Kettenhemd, etwas in der Art) schmieden. Legen Sie Wert darauf, mindestens RS 6 oder 7 zu haben, und vergessen Sie nicht, 2 BE-Punkte abzuziehen, bevor Sie AT und PA neu berechnen. Ja, es wirkt sich schon wieder nachteilig auf ihren Linkshändigwert aus, aber

spätestens nach einem Abenteuer sind Sie schon in der 2. Stufe und können das wieder zurechtrücken!

So, jetzt sollten Sie alles haben, was bestimmt für einen erststufigen Helden komplett überflüssig ist, inklusive der Abneigung Ihrer Mitspieler und des Spielleiters.

Übrigens: Es ist IHREN rollenspielerischen Fähigkeiten überlassen, überzeugend darzustellen, wie Ihr Held gleichzeitig Efferd und Ingerimm, Praios und Phex, Rondra und Tsa, etc, dienen kann, OHNE dabei irgendwelche Gebote und Auflagen zu verletzen!!!! (Ein bisschen Anteil sollen Sie an Erschaffung und Ideen für die Ausarbeitung schon haben!)

Es ist Ihnen natürlich auch freigestellt, diesen Typus „Alveranischer KRIEGER“ zu nennen, wem der Name „Alveranischer Diener“ zu servil und devot klingt oder Sie Sorgen haben, ein NSC oder Gefährte könne den A.D. ob seiner Bezeichnung auslachen

Dieser Char ist WIRKLICH GANZ BESTIMMT NICHT ERNST GEMEINT, aber für Meinungen, Anmerkungen und Statements sind wir trotzdem offen!!

Wir haben diesen Helden erschaffen, weil wir einen Übercharakter kreieren wollten, ohne jedoch dafür übertriebene Start-TaW wie 9 oder 10 zu verwenden (aber trotzdem Superman vor Neid erblassen lassen würde). Er soll alles können, alles wissen, alles haben: also der Alptraum eines jeden Spielleiters und Spielers (wenn er denn von einem anderen gespielt wird) und damit ein Kotzbrocken per Definition sein!

Auch Chars mit im Prinzip nicht zu übertriebenen Werten können zu mächtig sein, wenn Vieren und Fünfen im Übermaß auftreten (von Sechsern und Siebenern mal ganz zu schweigen) und sie noch mit einer wahrhaft göttlichen Ausstattung ins Abenteuer ziehen. Davon abgesehen ist dies als Fun-Charakter zu verstehen.

Nachtrag: Unsere neuesten Studien im Internet ergaben, dass unser erschaffener Held in Sachen körperlichen Talenten und Wissenstalenten wohl doch etwas schwach ausfällt Es gibt tatsächlichen Heldentypen, die IMMER noch bessere Werte haben!! Nach Möglichkeit sollten Sie auch Ihren Meister überreden, dass Sie sowohl bei LE als auch bei AE noch jeweils mindestens 5 Punkte draufpacken dürfen.