



Horasischer Cavalliere aus Bethana

blaue Augen, hellbraunes Haar, adlig, ledig, 1,63 Schritt groß, 62 Stein schwer, 22 Götterläufe alt, will sich einen Namen machen und Kontakte zur Elite knüpfen

Vorteile

Adel I, Begabung: Betören [w20 neu würfeln], Flink [GS+1], Gutausschend I [Betören, Überreden, Handel +1], Herausragende Kampftechnik: Fechtwaffen [KTW+1], Herausragender Sinn: Gehör [Sinnesschärfe +1], Waffenbegabung: Fechtwaffen [Krit Bestätigung wiederholen]

Nachteile

Farbenblind [z.B. Heraldik]; **Kälteempfindlich** [Kältestufe+1]; Niedrige Seelenkraft; Schwäche [-1]: **Arroganz, Eitelkeit**; Angewohnheit: **Langschläfer**; Laster [Willenskraftprobe]: **Spielsucht, Verschwendungssucht**; Verpflichtung I: gegenüber Lehnsherrn

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fächersprache; Spezialisierung: Kartenspiele [FW+2]; Etikette: Benehmen [FW+2]; Heraldik; Lippenlesen; Ortskenntnis Bethana; Schmerzen unterdrücken [Selbstbeherrschungsprobe]

Kampfsonderfertigkeiten

Einhändiger Kampf [AT+1 PA+1 TP+1]; Finte I [AT-1→PA-2]; Präziser Stich I [AT-2→TP+2]; Verbessertes Ausweichen I

Mut Klugheit Intuition Charisma Fingerfertigkeit Gewandtheit Konstitution Körperkraft

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	15	8	14	12	12

Abenteuerpunkte (AP)	1100, 3 übrig
Lebenspunkte (LeP)	29
Astralpunkte (AsP)	0
Seelenkraft (SK)	1
Zähigkeit (ZK)	1
Ausweichen (AW)	7
Initiative (INI)	w6+14
Geschwindigkeit (GS)	9 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	6
Schicksalspunkte	3

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Bosparano III

Schriften: Kusliker Zeichen, Altimperiale Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Rapier +1/0 Krit.Best. wiederholen	15 +1	9 +1	13	mittel	w6+3 +1
Dolch	13 +1	8 +1	12	kurz	w6+1 +1
Raufen	13	8	12	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Dolch	6	6	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kleidung	0	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz [Geschwindigkeit]	22	15	7	5
Furcht [Geschwindigkeit %]				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent	Probe	FW
Körpertalente		
Fliegen	MU IN GE	13 13 14 0
Gaukeleien	MU CH FF	13 15 8 0
Klettern	MU GE KK	13 14 12 7
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 12 7
Kraftakt	KO KK KK	12 12 12 0
Reiten	CH GE KK	15 14 12 10
Schwimmen	GE KO KK	14 12 12 7
Selbstbeherrschung	MU MU KO	13 13 12 7
Singen	KL CH KO	13 15 12 7
Sinnesschärfe Gehör+1, Lippenlesen	KL IN IN	13 13 13 7
Tanzen	KL CH GE	13 15 14 7
Taschendiebstahl	MU FF GE	13 8 14 0
Verbergen	MU IN GE	13 13 14 4
Zechen	KL KO KK	13 12 12 4

Gesellschaftstalente		
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	13 10 15 7
Betören w20 neu würfeln, g.a.+1	MU CH CH	13 15 15 10
Einschüchtern	MU IN CH	13 13 15 7
Etikette Heraldik, Farbenblind	KL IN CH	13 13 15 10
Gassenwissen	KL IN CH	13 13 15 0
Menschenkenntnis	KL IN CH	13 13 15 7
Überreden gutaussehend+1	MU IN CH	13 13 15 7
Verkleiden	IN GE CH	13 14 15 4
Willenskraft	MU IN CH	13 13 15 10

Naturtalente		
Fährtensuchen	MU IN GE	13 13 14 0
Fesseln	KL FF KK	13 8 12 0
Fischen & Angeln	FF GE KO	8 14 12 0
Orientierung	KL IN IN	13 13 13 0
Pflanzenkunde	KL FF KO	13 8 12 0
Tierkunde	MU MU CH	13 13 15 0
Wildnisleben	MU GE KO	13 14 12 0

Wissenstalente		
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	13 13 13 7
Geographie	KL KL IN	13 13 13 4
Geschichtswissen	KL KL IN	13 13 13 4
Götter & Kulte	KL KL IN	13 13 13 0
Kriegskunst	MU KL IN	13 13 13 0
Magiekunde	KL KL IN	13 13 13 0
Mechanik	KL KL FF	13 13 8 0
Rechnen	KL KL IN	13 13 13 4
Rechtskunde	KL KL IN	13 13 13 7
Sagen & Legenden	KL KL IN	13 13 13 4
Sphärenkunde	KL KL IN	13 13 13 0
Sternkunde	KL KL IN	13 13 13 0

Talent	Probe	FW
Handwerkstalente		
Alchimie	MU KL FF	13 13 8 0
Boote & Schiffe	GE KK FF	14 12 8 7
Fahrzeuge	CH KO FF	15 12 8 0
Handel gutaussehend+1	KL IN CH	13 13 15 7
Heilkunde Gift	MU KL IN	13 13 13 0
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	13 13 12 0
Heilkunde Seele	IN CH KO	13 15 12 0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	13 8 8 0
Holzbearbeitung	GE KK FF	14 12 8 0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	13 8 8 0
Lederbearbeitung	GE KO FF	14 12 8 0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	13 8 8 0
Metallbearbeitung	KK KO FF	12 12 8 0
Musizieren	CH KO FF	15 12 8 0
Schlösser knacken	IN FF FF	13 8 8 0
Steinbearbeitung	KK FF FF	12 8 8 0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	13 8 8 0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Rapier	200	1
	Dolch	45	0,5
	Kleidungsset Niederadel	150	
	Geldkatze	2	0,1
	Dolchscheide	5	0,25
	Spielkarten		
	Umhängetasche	8,5	0,5
	Waffenpflegeset	1	1
	Federkiel	0,1	0,05
	Tinte	1	0,1
	Tagebuch	11	1,5
	Kamm	1	0,1
	Seife	1	0,5
	Parfüm	120	0,1
	Puder	5	0,05
	Puderdöschen	6	0,25
	Nagelfeile	20	0,05
	Handspiegel	60	0,5
	Silberne Halskette	157	0,3
	Tragkraft	663,5	6,949

8 Dukaten 6 Silber 5 Heller 0 Kreuzer

Bethana

Die kleine, etwas verschlafene Hafenstadt Bethana am **Meer der Sieben Winde** gilt als **älteste Siedlung** des Horasreichs. Der Überlieferung nach landeten hier die Siedler aus dem Gùldenland. Die **Heilige Lamea**, Gemahlin des Horas, soll hier aus Dankbarkeit dem Meeresgott Efferd einen Altar errichtet haben. 902 v. BF fand die Heilige Bethana nach einer Traumvision den verfallenen Altar wieder und gründete den Tempel, um den die heutige Stadt entstand, welche auch den **Hauptsitz der Efferd-Kirche** umfasst.

In den sehr engen Altstadt-Gassen stehen noch immer uralte Häuser, wohingegen die Hafengegend geschäftiger und weitläufiger ist. Die besondere Atmosphäre zieht Barden aus ganz Aventurien an. Hier findet alle vier Jahre das **Aventurische Bardentreffen** statt.

Zu Ehren **Harika ni Coalghas** wurde hier ein Grabdenkmal, der Kenotaph der Königin der Meere, errichtet.

Wurde 902 v. BF auf den Ruinen des ersten aventurischen Efferd-Tempels gegründet
5 500 Einwohner (1045 BF)
Stadtrat unter Hesindiane Aralzin

Lehreinrichtungen

Halle des Vollendeten Kampfes,
Akademie der Destruktiven Hermetik (Dunkle Zeiten)

Handelskontore

Sitz der Cayserlych Adventiurischen Compagnye, Kontor der Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie

Besondere Orte

Efferd-Kloster **Sancta-Bethana-Konvent**,
Hesinde-Kloster **Grünenwies** (in der Nähe der Stadt),
Kenotaph der Königin der Meere, Übersee-Museum

Handelswaren

Glaslinsen und Fernrohre aus dem Haus **Meulenar**,
Druckerzeugnisse aus dem Haus **Bleywercker**, Waffen aus dem Haus **Bander ya Merilla**, **Bethaner Weizengold**

Militäreinheiten

1 Kompanie Erzherzöglich Horasianische Bogner,
10 Stadtbüttel

Unterwelt

Wahrer des göttlichen Funkens

Organisationen

Loge der Geschwister der wogenden Erkenntnis,
Journal für angewandte Hermetik, Seewind

Grafschaft Bethana

Gräfin Hesindiane von Aralzin

Die Grafschaft Bethana liegt an der Westküste des Horasreichs zwischen Vinsalt, Kuslik und Bethana. Die frühere Grafschaft Yaquirien wurde nach ihrer Metropole benannt und teilweise in neuen Grenzen gefasst. Deutlich ist der Einfluss der umliegenden Metropolen auf die Provinz. Die meisten Landgüter sind in Besitz Hofadliger aus einer der beiden Städte und die Bewohner der Provinz verschaffen ihnen als Fronarbeiter oder Zinsbauern ein angenehmes Leben. Dennoch besitzt die Bevölkerung einen beträchtlichen Stolz auf ihre Heimat, der höchstens mit den Bauern der Garether Kaisermark vergleichbar ist. Horasia im Zentrum der Grafschaft ist eigenständiges Lehen des Horas.

Hesindiane von Aralzin

Sie gilt sowohl in politischer Hinsicht wie auch in der Erziehung ihrer Töchter als alles andere als mild. Durch die Heiratspolitik ihrer Mutter nicht sehr glücklich verheiratet, lässt sie ihre besondere Leidenschaft heute der Falknerei und der Jagd zukommen.

Küstenfestung Arxona

Die Küstenfestung Arxona am Meer der Sieben Winde ist Stammsitz des Hauses Aralzin und damit meist Regierungssitz der Grafschaft Bethana.