

Gaia
ein freies Rollenspiel
Version 0.6

Jörgen "Mnementh" Kosche

24. Februar 2017

Inhaltsverzeichnis

1.	Ilsona	9
2.	Einleitung	11
2.1.	Was ist ein Rollenspiel?	11
2.2.	Was bedeutet frei?	11
2.3.	Was ist Gaia?	12
2.4.	Kontakt zum Entwickler	12
2.5.	Danksagungen	12
3.	Die Welt von Gaia	13
3.1.	kurze Geschichte Gaias	13
I.	Regelwerk	15
4.	allgemeine Grundlagen	17
4.1.	Begriffe	17
4.2.	Spielvoraussetzungen	19
4.3.	Würfelproben	20
4.4.	Magie	21
4.5.	Technik	21
4.6.	Glück	21
4.7.	Regelmathematik	21
4.8.	Charakterbogen	21
5.	Charaktereigenschaften	23
5.1.	Aspekte	23
5.2.	Glück	24
5.3.	Veranlagungen	25
5.4.	abgeleitete Eigenschaften	26
5.5.	Talente	27
5.6.	Fertigkeiten	27
5.7.	Techniken	27
5.8.	Spezies	27
5.9.	Geld, Ausrüstung und Lebensstil	29
5.10.	Beziehungen	29
6.	Charaktergenerierung	31
6.1.	Hintergrund	31
6.2.	Startpunkte	31
6.3.	Karma und Stufe	31

6.4.	Spezies	31
6.5.	Aspekte	33
6.6.	Maximalwerte von Zustandsmonitoren	33
6.7.	Glück	33
6.8.	Veranlagungen	33
6.9.	Talente	34
6.10.	Fertigkeiten und Techniken	34
6.11.	Geld und Ausrüstung	34
6.12.	Lebensstil	34
6.13.	Beziehungen	34
6.14.	abgeleitete Eigenschaften	35
7.	Charakterentwicklung	39
7.1.	Karma	39
7.2.	Stufen	40
7.3.	Maximalwerte der Zustandsmonitore	40
7.4.	Glück	40
7.5.	Veranlagungen	41
7.6.	Talente	41
7.7.	Fertigkeiten	41
7.8.	Geld und Beziehungen	42
8.	Kampf	43
8.1.	Grundlagen	43
8.2.	Initiativerunde	43
8.3.	Überraschung	43
8.4.	Angriff	44
8.5.	Ausweichen	44
8.6.	Schaden	45
8.7.	Niederwurf	45
8.8.	Bewegung im Kampf	46
8.9.	Fernkampf	47
8.10.	Nachladen	47
8.11.	aggressive und defensive Angriffe	47
9.	Abenteuer bestehen	49
9.1.	Größenkategorien	49
9.2.	Fertigkeitsproben	49
9.3.	Wunden	49
9.4.	Kampfunfähigkeit und Tod	50
9.5.	limitierte Aktionen	50
9.6.	Einsatz von Glück	50
9.7.	Verbrauch und Regeneration von Zustandsmonitoren	51
9.8.	Heilung	52
9.9.	Fallschaden	53
9.10.	einfache Aktionen	53
9.11.	Zaubersprüche	54
9.12.	Entdecken	54
9.13.	feste Erfolge	55
9.14.	Verstärkungen	55
9.15.	Leiden	55
9.16.	Reiten	56

9.17. Aktionspunkte ansammeln	56
10. Talente	57
10.1. gute Sammlung	57
10.2. verbesserte Sammlung	57
10.3. perfekte Sammlung	57
10.4. schnelle Sammlung	57
10.5. flinke Sammlung	59
10.6. gute Moral	59
10.7. verbesserte Moral	59
10.8. perfekte Moral	59
10.9. schnell Mut fassen	59
10.10. flink Mut fassen	59
10.11. guter Fokus	59
10.12. verbesserter Fokus	60
10.13. perfekter Fokus	60
10.14. schneller Fokus	60
10.15. flinker Fokus	60
10.16. Eisenhaut	60
10.17. Glücksritter	60
10.18. Sonntagskind	61
10.19. Glückskind	61
10.20. Glücksmagnet	61
10.21. angriffslustiges Glück	61
10.22. glückliche Defensive	61
10.23. Stehaufmännchen	61
10.24. Zähigkeit	62
10.25. verbesserter Widerstand	62
10.26. Lastesel	62
10.27. Lastenträger	62
10.28. Erzfeind	62
10.29. Aufmerksamkeit	62
10.30. Intuition	63
10.31. Selbstsicherheit	63
10.32. Aura der Selbstsicherheit	63
10.33. Ausweichfinte	63
10.34. Sprungfeder	63
10.35. Sprinter	63
10.36. Heilung	63
10.37. Adept	64
10.38. Maester	64
10.39. Federfall	64
10.40. Fernmagie	64
10.41. Resistenz	64
10.42. trickreich	65
10.43. Katzenauge	65
10.44. Adlerauge	65
10.45. Eulenhoren	65
10.46. Fledermaussinne	65
10.47. Meisterschaft	65

11. Fertigkeiten und Techniken	67
11.1. Fertigkeiten	67
11.2. Techniken	67
11.3. Typen von Techniken	68
11.4. Standardtechniken	68
11.5. Wissen	75
11.6. Handwerk	79
11.7. Akrobatik	86
11.8. Überleben	90
11.9. Tierführung	95
11.10. Nahkampf	97
11.11. Fernwaffen	106
11.12. Blutmagie	109
11.13. Unterstützungsmagie	114
11.14. Elementarmagie	121
11.15. Illusionsmagie	137
11.16. Chaosmagie	141
11.17. Gebet	143
12. Ausrüstung	149
12.1. Waffen	149
12.2. Rüstung	154
12.3. Schilde	156
12.4. Abenteurerausrüstung	157
12.5. Werkzeuge	158
12.6. Lasttiere	158
12.7. Reittiere	158
12.8. Dienstleistungen	159
12.9. Gegenstandsverzauberungen	159
12.10. Artefakte	161
12.11. Lebensstil	162
13. Isonas Rache	165
II. Hintergrund	167
14. Geographie Gaias	169
14.1. Machtblöcke	169
15. Geschichte Gaias	173
15.1. Legende vom Windland (Kentaurensage)	174
15.2. frühe Kentauriherrschaft (bis 950)	174
15.3. Falyt (957)	175
15.4. Yoryn (958)	176
15.5. freie Menschen (959)	177
15.6. Narrika und das Königreich der freien Menschen (961)	178
15.7. Shyiar und das Centro-Kaiserreich (968)	178
15.8. Verbannung der freien Menschen – Nexus und Seraphim (974)	178
15.9. Das Waldkönigreich (992)	180
15.10. Dolionen und Zyklopen (970–1010)	180
15.11. Die Pontos-Expedition und die Minotauren (453)	180

15.12. Tod Shiyars und die Kentauri des Windlands (999–1061)	182
15.13. Die Zoncrubo-Zyklar-Eisenbahn (1009–1067)	183
15.14. Exodus der Harpyien (1031)	184
15.15. Rückkehr der Verbannten (1053)	184
15.16. heute ... (1083)	185
16. Kultur	187
16.1. Sprachen von Gaia	187
16.2. Götterwelt	188
III. Anhang	191
A. Lizenz	193

1 | Ilsona

Ilsona saß auf einem Stein, ließ sich von der Sonne wärmen und schaute von der Felsklippe hinunter zur entfernten Eisenbahnlinie, die von hier aus wie ein Strich in der Landschaft aussah. Ilsona kam gern hierher. Hier war sie allein, konnte nachdenken und von fernen Orten träumen.

Ilsona war ein 12jähriges dolionisches Mädchen. Sie hatte ihre 6 Arme mit Schleifen und Armbändern verziert, wodurch sie beim Laufen und Herumhüpfen wie ein wildgewordenes Knäuel mit unterschiedlichen Fäden aussah.

Im Moment saß sie jedoch ruhig auf dem Stein und schaute zur Eisenbahn hinunter. Tarak, der Bürgermeister des Ortes Gandan, in dem Ilsona mit ihrer Mutter wohnte, hatte ihr einmal durch ein Fernrohr die Eisenbahnlinie gezeigt. Durch das Fernglas löste sich die Linie zu Schienensträngen auf, und die Würmer die ab und zu darauf herunkrochen wurden zu Wagen, die über die Schienen holperten. Sie konnte sogar durch die Fenster die Silhouetten von Reisenden erkennen. Seitdem träumte Ilsona davon, selbst einmal mit der Eisenbahn zu fahren.

Die warmen Strahlen der Sonne und die beruhigenden Geräusche der sie umgebenden Natur schläferen Ilsona ein und sie döste weg... Was war das, war da ein Geräusch? Etwas verschlafen schaute sich Ilsona um und rieb sich die Augen. Die Sonne schickte sich an unterzugehen und Ilsona fröstelte ein wenig. Sie hatte offensichtlich mehrere Stunden geschlafen. Mutter würde sich Sorgen machen. Ilsona stand auf und begann nach Hause zurückzulaufen. Einen letzten sehnsüchtigen Blick warf sie zurück zur Eisenbahn.

Ihre Mutter Marika hatte sie allein großgezogen und Ilsona liebte sie über alles. Ihrer Meinung nach konnte Mutter alles. Marika war in dem Dorf hochangesehen, wegen ihrer magischen Kenntnisse und Fähigkeiten. Sie hatte begonnen auch Ilsona im magischen Handwerk zu unterrichten.

Gandan war ein kleiner verschlafener Ort. Er profitierte nur indirekt von der Eisenbahnlinie, da der direkte Weg dorthin durch Felsen versperrt war. Stattdessen machte man den zweitägigen Umweg nach Gorod, welches direkt an der Eisenbahnlinie lag und einen Bahnhof hatte.

Heute jedoch war es speziell ruhig. Als sich Ilsona näherte, vermisste sie die üblichen Geräusche, ein Rufen, Arbeitsgeräusche oder ähnliches. Das Dorf lag still vor ihr. Ilsona begann ängstlich zu werden.

Ilsona lief weiter und konnte anfangs niemanden sehen... bis sie die erste Leiche sah. Es war Gorrük, ein Bursche den sie nicht ausstehen konnte. Aber jetzt lag er blutbedeckt am Boden. Ilsona lief weiter und sah immer mehr Tote. Irgendjemand war durch das Dorf gekommen und hatte alle Einwohner dahingemetzelt. Bangen Herzens lief Ilsona weiter.

Ihre Mutter lag kurz vor der Tür ihrer Hütte, durchbohrt von einem Speer. Ilsona sank neben ihr auf den Boden, Tränen rannen ihr über das Gesicht. Stundenlang saß Ilsona neben ihrer Mutter, sie weinte, sie schrie und sie bettelte, aber ihre Mutter wurde nicht wieder lebendig. Erschöpft schlief sie schließlich dort am Boden ein.

Am nächsten Morgen erwachte sie. Ihre Tränen waren getrocknet und Ilsona hatte das Gefühl, als würde sie nie wieder weinen können. Irgendetwas in ihrem Herzen war zerbrochen.

Sie entfernte den Speer aus der Brust ihrer Mutter und zog sie ins Haus und legte sie ins Bett. Dort stand sie eine Weile gedankenverloren neben ihr und die Schwermut drohte sie erneut zu übermannen. Doch Ilsona riss sich los, holte sich ihren Rucksack und begann zu Dinge einzupacken, bei denen sie glaubte, sie könnten ihr nützlich sein. Sie steckte auch alles Geld ein, dass sie fand und etwas zu essen und zu trinken.

1. Ilsona

Sie verabschiedete sich von ihrer Mutter. Für immer. Nie würde sie ihre geliebte Mutter wiedersehen, nie wieder ihre Stimme hören, manchmal freundlich, manchmal streng. Nie wieder das von ihrer Mutter gekochte Essen essen. Nie wieder von ihr magische Beschwörungen erlernen. Nie wieder von ihr in die Arme geschlossen werden. Ilsona standen die Tränen in den Augen. Ihr Gefühl nie wieder weinen zu können war wohl ein Irrtum.

Ilsona verließ das Haus. Sie zögerte einen Moment, doch dann hob sie die Arme und formte die Magie. Flammen schlugen an den Balken empor und kurze Zeit später stand das Haus in Flammen, in dem Ilsona ihre gesamte Kindheit verbracht hatte.

Sie drehte sich um und verließ Gandan. Ihr Ziel war Gorod. Zum ersten Mal in ihrem Leben würde sie Eisenbahn fahren, aber sie konnte keine Freude mehr aus diesem Gedanken schöpfen.

Irgendwann, das schwor sie sich, würde sie zurückkehren. Sie würde herausfinden was geschehen war. Und sie würde den Täter büßen lassen.

2 | Einleitung

Gaia ist ein freies Pen&Paper-Rollenspiel in einer magischen Welt. Dieses Buch beschreibt die Regeln für das Rollenspiel Gaia. Zudem enthält es den Hintergrund der fantastischen Welt namens Gaia, in der das Spiel stattfindet und einige vorbereitete Abenteuer.

2.1. Was ist ein Rollenspiel?

Bei Rollenspielen übernehmen Spieler die Rollen fiktiver Charaktere und erleben selbst handelnd Abenteuer in einer fantastischen Welt. Ein Spielleiter führt die Gruppe erzählend durch das Abenteuer. Die Spieler treffen für ihre jeweiligen Charaktere Entscheidungen innerhalb des vom Spielleiter vorgegebenen Abenteuers. Ein Regelwerk beschreibt den Handlungsspielraum der Spieler und des Spielleiters.

Prinzipiell wird bei Rollenspielen eine Geschichte erzählt, ähnlich wie bei Büchern oder Filmen. Im Gegensatz zu diesen haben die Spieler jedoch weitaus größere Einflussmöglichkeiten auf die Geschehnisse. Die Spieler bestimmen die Handlung ihrer Spielcharaktere im Rahmen der Regeln selbst und können damit die Handlung und manchmal sogar die gesamte Spielwelt beeinflussen.

In Rollenspielen gibt es keinen Sieger und Verlierer im klassischen Sinn. Stattdessen wird die Handlung fortlaufend vorangetrieben, wobei die Spieler normalerweise als ein Team arbeiten. Der Spielleiter bemüht sich allen Spielern im Verlauf der Handlung ihre Erfolgserlebnisse zu bescheren.

Bei Pen&Paper-Rollenspielen werden für die jeweiligen Charaktere Werte für ihre Fähigkeiten im Rahmen des Regelwerks festgelegt. Diese Werte werden auf Papier festgehalten, daher resultiert der Name ('Pen and Paper' bedeutet im Englischen 'Stift und Papier'). Im Laufe der Abenteuer erhalten die Spieler die Möglichkeit die Fähigkeiten ihrer Figur zu verbessern, sprich die festgelegten Werte zu verbessern.

Im Abenteuer selbst werden vom Spielleiter regelmäßig Würfelproben von den Spielern verlangt. Dies bedeutet, dass die Spieler würfeln und die Würfelergebnisse im Zusammenhang mit den Fähigkeitswerten in einer vom Regelwerk festgelegten Form interpretieren. Dies kann zum Beispiel bedeuten, dass der Charakter bei einer bestimmten Aktion erfolgreich war oder nicht.

2.2. Was bedeutet frei?

Freie Inhalte (englisch Open Content) sind Inhalte, die ohne Zahlung von Lizenzgebühren bearbeitet, weiterverbreitet und gewerblich genutzt werden dürfen. Freie Inhalte bilden damit eine Gegenposition zu Werken, bei denen das Urheberrecht solche Nutzung verbietet. Freie Inhalte entstehen aus dem Gedanken, dass die rigide Einschränkung der Verbreitung den Austausch von Wissen und Ideen behindert.

Im konkreten Fall bedeutet dies, dass dieses Buch ohne Zahlung von Gebühren genutzt, kopiert und ausgedruckt werden darf. Ebenso darf es verändert werden und veränderte Varianten dürfen unter den gleichen Bedingungen weiterverbreitet werden.

Als konkrete Lizenz für dieses Buch habe ich die Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland gewählt. Im Anhang findet sich der komplette Text der Lizenz.

In der Kurzform bedeutet dies, Sie dürfen:

2. Einleitung

- das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
- Abwandlungen bzw. Bearbeitungen des Inhaltes anfertigen

zu den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers nennen.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf [diese Seite](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/) (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>) einzubinden.
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



2.3. Was ist Gaia?

Gaia ist der Name der Welt, in der die Handlung dieses Rollenspiels stattfindet. Gaia ist der griechische Name für die Erde.

Viele Namen und Ideen dieser Welt sind der griechischen Mythologie entliehen, einige aber auch anderen Mythen. Diese Welt kennt sowohl Magie, als auch einfache Technologien die hauptsächlich Dampfkraft, Mechanik und Schießpulver umfassen.

2.4. Kontakt zum Entwickler

Gaia wird von Jörgen 'Mnementh' Kosche entwickelt. Er ist erreichbar unter der E-Mail-Adresse gaia@mnementh.de.

Die Webseite des Gaia-Rollenspiels ist <http://gaia.mnementh.de/>. Dort findet sich die jeweils neueste Version, Dokumentation, ergänzende Downloads, die Quelldateien und manches mehr.

2.5. Danksagungen

Gaia verdankt seine Entstehung der kreativen Sagenwelt der griechischen Mythologie, niedergeschrieben unter anderem von Homer. Vielen Dank für diese bunte phantasievolle Welt.

Marian und bavatar haben hilfreiche Kommentare hinterlassen, die der Verbesserung Gaias gedient haben. Ebenso geht Dank an das Forum <http://dasfera.de/> (das Forum engagierter Rollenspielautoren). Insbesondere seien die Benutzer Yvo, Ionflux und Mentor genannt, die ebenfalls konstruktive Kommentare beigetragen haben. Zudem haben mir diverse Nutzer von <http://stackoverflow.com/> und <http://tex.stackexchange.com/> Hilfestellungen bei vertrackten L^AT_EX-Problemen geleistet.

3 | Die Welt von Gaia

3.1. kurze Geschichte Gaias

Jahrhundertlang herrschten Kentauri über die bekannte zivilisierte Welt Gaias. Von den Küsten des Centro-Ozeans im Süden aus breiteten sie sich langsam über die Ebenen Gaias aus. Die Kentauri versklavten die beiden anderen bekannten intelligenten Spezies: die Dolionen und die Menschen. Die Kentauri lebten in einzelnen Siedlungen, über die jeweils ein Fürst herrschte, die aber voneinander unabhängig waren. Technologisch beherrschte diese Kultur Bronzeverarbeitung, Töpferei, Ackerbau, Holzbearbeitung und Magie.

In einer neuen Siedlung weit im Norden und nahe der großen Wälder wurden Menschen entdeckt, die in einer Jäger-und Sammler-Kultur in den Wäldern lebte – ohne Sklaverei und ohne Herren über ihnen. Der Versuch sie zu versklaven endete im Desaster. Schlimmer noch: Die versklavten Menschen begannen aus der Sklaverei zu entfliehen und sich den Waldmenschen (Meo) anzuschließen.

Der Konflikt zwischen Menschen und Kentauri eskalierte und es kam zur Eroberung der Kentaurisiedlung durch die ehemaligen Sklaven. Diese begannen aktiv andere Kentauri-Siedlungen anzugreifen und befreiten weitere Sklaven. Die Menschen schlossen sich ihnen überwiegend an, die Dolionen wurden befreit und wanderten größtenteils in Richtung Norden und Nordosten davon. Die ehemaligen Sklaven gründeten das Königreich der freien Menschen. Königin wurde Narrika, eine der ersten geflohenen Sklavinnen. Das Königreich attackierte immer weitere Siedlungen, um die Sklaven zu befreien.

Als Reaktion auf das Königreich der freien Menschen schlossen sich eine Reihe von Kentaurifürsten zusammen, um ein großes Ritual der Blutmagie zu praktizieren. Dieses Ritual entfernte das Königreich aus der Welt. An seiner statt entstand der Nexus, eine gefährliche Region. Die Kentauri konnten damit die Angriffe stoppen, die Idee der Freiheit war aber bereits unter den Sklaven angekommen und weiterhin flohen diese um im Norden, östlich des Nexus, in Freiheit zu leben.

In der Umgebung des Nexus tauchten bald nach der Verbannung der freien Menschen seltsame geflügelte Wesen auf – die Seraphim. Ihre Herkunft ist rätselhaft. Sie gliederten sich in die Gesellschaft ein und waren in der Lage mit anderen zusammenzuarbeiten – aber nicht sich unterzuordnen. Es war für die Kentauri unmöglich die Seraphim zu versklaven – eher nahmen sich diese das Leben. Aufgrund des Eindrucks, den die Seraphim machten, verbreitete sich die Idee der Freiheit unter den Sklaven immer weiter. Gerade in der Nähe des Nexus begannen daher einzelne Kentauri-Fürsten die Sklaverei in ihren Orten aufzuheben.

Im Süden, an den Küsten des Centro-Ozeans, nahm ein Fürst die Ereignisse im Norden zum Anlass, um die historische Unabhängigkeit der Kentaurisiedlungen zu durchbrechen. Shiyar gründete das Centro-Kaiserreich, welches sich im Süden immer weiter ausbreitete. Erst nach seinem Tod wurde die Ausbreitung des Kaiserreiches gebremst.

Im Windland – Herkunft der Kentauri – konnten aufgrund der unwirtlichen Bedingungen andere Spezies nur unter starken Entbehrungen leben. Die Kentauri des Windlandes hatten daher nie in starkem Maße auf Sklaven vertraut. Die Ortschaften des Windlandes schlossen sich zu einer Allianz zusammen und widersetzten sich der Ausbreitung des Centro-Kaiserreiches, es kam zum Krieg. Die Ortschaften in der Windland-Allianz behielten ihre Unabhängigkeit, standen sich aber gegenseitig im Kampf gegen das Centro-Kaiserreiches bei. Dieses gab schließlich auf und erkannte die Unabhängigkeit des Windlandes

3. Die Welt von Gaia

und seiner Ortschaften an.

Die vom Königreich der freien Menschen befreiten Dolionen trafen im Nordosten auf das Hügelland. Dieses wurde von einer Spezies freundlicher aber primitiv lebender einäugiger Riesen bewohnt – den Zyklopen. Die Dolionen und die Zyklopen begannen eine gemeinsame Gesellschaft aufzubauen. Im Hügelland gab es alte Ruinen, die offensichtlich von Giganten bewohnt worden waren, möglicherweise den Vorfahren der Zyklopen. In diesen Ruinen gab es seltsame Maschinen und Artefakte, gebaut aus Stein und betrieben von Wind und Wasser. Dolionen und Zyklopen begannen gemeinsam diese Ruinen zu erforschen und bauten von den Artefakten inspirierte Maschinen.

Im Norden am Fuße des Gebirges trafen Menschen und Dolionen auf eine andere intelligente Spezies – die Minotauren. Diese streitsüchtigen, kriegerischen Wesen hatten gelernt Erze und Kohle abzubauen und daraus stabile Geräte und Waffen herzustellen. Ackerbau hatten sie jedoch nie gelernt, so ergänzten sich die beiden Technologien und im Norden entstand eine neue Gesellschaft mit moderneren Technologien. Aus dem Hügelland kamen Techniker und erfanden mit der Kohle und Eisenbearbeitung der Minotauren die Dampfmaschine. Dies führte zum jahrzehntelangen Bau der großen Eisenbahnlinie, die im Norden alle wichtigen Orte verband und die Entwicklung der Gesellschaft dort vorantrieb.

Eines Tages überflogen große Luftschiffe den Norden und begannen in den Bergen zu landen. Geflogen wurden sie von kleinen geflügelten Wesen, den Harpyien. Diese begannen mitten in den Bergen ihre Metropole Harpyia aufzubauen. Die Harpyien verfügten über Schwarzpulver mit denen sie Bomben herstellten und sie begannen mit dieser Technologie Tauschhandel. Minotauren-Schmiede entwickelten mit Hilfe des so verfügbaren Schwarzpulvers die ersten Feuerwaffen.

Zudem endete die Verbannung des Königreichs der freien Menschen. An Stelle des Nexus erschien ein Wald. Doch die Wesen darin waren von den Menschen verschieden und sie waren angeblich um vielfaches länger in der fremden Welt gewesen, als der Nexus in dieser war. Die Menschen hatten sich in der anderen Welt verändert, aus ihnen waren Alben geworden – hochgewachsene und irgendwie unheimliche Wesen.

Teil I.

Regelwerk

4 | allgemeine Grundlagen

4.1. Begriffe

Wie in vielen anderen Rollenspielen, so werden auch in Gaia eine Reihe von typischen Begriffen verwendet. Einige dieser Begriffe kommen in einer Vielzahl von Rollenspielen vor, einige sind spezifisch für Gaia. Alle diese Termini werden an dieser Stelle ein wenig erläutert.

Spielleiter

Ein Spielleiter führt die Spieler durch das Abenteuer. Spielleiter bestimmen den Fortgang der Handlung und beschreiben die Spielwelt. Sie bereiten den Spielabend vor, indem sie sich die wichtigen Punkte der Handlung zurechtlegen. sie müssen aber auch spontan improvisieren, wenn die Spieler nicht den vorgesehen Handlungspfad einschlagen. Spielleiter sind die letzte Instanz in Regelfragen. Sie können in Absprache mit den Spielern vor der Spielrunde Regelvariationen vereinbaren.

Nicole ist die Spielleiterin in einer Rollenspielgruppe.

Beispiel 1: Spielleiter

Spieler

Die Spieler sind diejenigen, die einen Charakter spielen. Sie schreiben dazu eine Reihe von Werten die den Charakter beschreiben auf einen Charakterbogen. Üblicherweise besteht eine Rollenspielrunde aus mehreren Spielern und einem Spielleiter.

Frank, Christine, Paula, Jan, Susanne und Gregor sind Spieler in einer Rollenspielrunde.

Beispiel 2: Spieler

Charakter und Charakterbogen

Der Charakter ist die Spielfigur, die durch einen Spieler gespielt wird. Die Werte des Charakters werden auf einem Blatt Papier festgehalten, das ist der Charakterbogen.

Glarok ist der Charakter von Frank, Narilka der Charakter von Christine, Tellan von Paula, Jan spielt Tamardos, Susanne Thekla und Gregors Charakter ist Ilsona.

Beispiel 3: Charakter

Nichtspielercharakter

Nichtspielercharaktere sind Charaktere, denen die Spielercharaktere im Laufe eines Abenteuers begegnen. Dies können Gegner, Freunde oder unbeteiligte Personen sein. Die Handlungen der Nichtspielercharaktere werden durch den Spielleiter bestimmt.

Abenteuer und Kampagne

Ein Abenteuer ist ein Spielablauf mit einer Handlung. Meistens ist ein Abenteuer vom Umfang her so gestaltet, dass man es an einem Abend spielen kann.

Eine Kampagne ist eine Zusammenstellung mehrerer aufeinander folgender Abenteuer, zwischen denen ein Zusammenhang besteht. Die Abenteuer einer Kampagne spielen üblicherweise in derselben Gegend, man trifft dabei oft auf die gleichen Nichtspielercharaktere und es erschließt sich im Laufe einer Kampagne oft ein größerer Zusammenhang zwischen den einzelnen Abenteuern.

Szene und Initiativerunde

In der Handlung des Rollenspiels werden oft üblichen Zeitangaben verwendet, wie Tage oder Jahre. Darüber hinaus aber gibt es zwei spezielle Zeitangaben, die im Rahmen der Rollenspielregeln verwendet werden: Szene und (Initiative)runde.

Eine Szene stellt eine bestimmte Situation an einem Ort dar. Dies kann ein Gespräch sein, ein Ritual, eine Klettersequenz oder auch ein Kampf. Was alles zur Szene gehört und wann es einen Szenenwechsel gibt legt der Spielleiter fest. Normalerweise dauert eine Szene aber nur wenige Minuten Zeit im Spiel und bezieht sich auf einen Ort.

In bestimmten Situationen wird die Zeit sehr genau eingeteilt und spielt die Reihenfolge von Handlungen verschiedener Charaktere eine große Rolle. Üblich ist dies für Kämpfe, kann aber auch in anderen Situationen auftreten. In diesen Situationen wird die Zeit im Spiel in Runden gemessen. Um in Runden zu bestimmen in welcher Reihenfolge die Aktionen der Spieler und Nichtspielercharaktere vollzogen werden gibt es als Hilfsmittel die Initiative. Diese ist ein Zahlenwert der für jeden Teilnehmer am Beginn einer Szene mit Initiativerunden zugeordnet wird, und dessen Wert die Reihenfolge der Handlung der Charaktere bestimmt.

Stufe

Wie in den meisten Rollenspielen, so vermehren sich auch in Gaia die Fähigkeiten des Charakters mit der Zeit und der gesammelten Erfahrung. Um den Fortschritt eines Charakters zu bemessen gibt es Stufen. Alle Charaktere beginnen auf Stufe 1. Im Verlauf ihrer Abenteuer aber können die Charaktere eine höhere Stufe erreichen und dabei ihre Fähigkeiten verbessern.

Aktionen

Charaktere können Aktionen durchführen. Wie die Aktion genau durchgeführt wird, hängt von den jeweiligen Regeln für die Aktion ab. Befinden sich die Spieler in einer Szene, die in Runden gemessen wird, dann wird darauf geachtet wie viele Aktionen ein Spieler in einer Runde durchführen kann. Dazu gibt es Aktionspunkte für jede Aktion, deren Summe nicht das Maximum des Charakters übersteigen darf. Darüberhinaus gibt es limitierte Aktionen, von denen jeweils nur eine pro Initiativerunde ausgeführt werden darf.

Würfelpuben

Bei der Anwendung bestimmter Fähigkeiten verlangen die Regeln eine Würfelprobe. Dabei wird durch ein Würfelergebnis geprüft, ob eine Aktion erfolgreich ist oder wie erfolgreich eine Aktion ist. Details sind im Abschnitt [4.3](#) beschrieben.

Aspekte und Veranlagungen

Die Eigenschaften eines Charakters werden in vielfältiger Weise ausgedrückt. In Gaia werden die Eigenschaften die einem Charakter grundlegend bestimmen durch Aspekte und Veranlagungen bestimmt. Aspekte beschreiben dabei ganz fundamentale Eigenschaften des Charakter, wie Körper, Seele und

Geist. Verschiedene Charaktere haben dabei einen Fokus auf verschiedene Aspekte. So haben sie positive, neutrale und negative Aspekte. Dies beeinflusst wie leicht man bei Würfelproben auf diesen Aspekt Erfolge generiert. Welche Aspekte positiv oder negativ sind unterscheidet von Charakter zu Charakter.

Veranlagungen sind grundlegende Fähigkeiten wie Stärke oder Willenskraft. Diese sind durch einen Zahlenwert repräsentiert. Auch hier gibt es Unterschiede zwischen den Charakteren.

Fertigkeiten und Techniken

Charaktere erlernen im Verlaufe ihres Lebens viele Fähigkeiten. In Gaia wird dies ausgedrückt durch Fertigkeiten und Techniken. Fertigkeiten sind dabei Zahlenwerte die einfach wiedergeben wie gut der Charakter bestimmte Fähigkeiten erlernt hat. Techniken dagegen sind bestimmte Dinge, die der Charakter einmalig erlernt und anschließend anwenden kann.

4.2. Spielvoraussetzungen

Was ist zum Spielen von Gaia notwendig?

Zuallererst natürlich die Gruppe von Spielern. Man benötigt mindestens drei Teilnehmer - einer davon übernimmt die Rolle des Spielleiters - um den Reiz des Rollenspiels auszuschöpfen. Besser sind 4 oder 5, dann gibt 3-4 Spieler. Bei noch größeren Gruppen wird das Spiel zunehmend komplizierter und länger, da so viele Mitspieler beteiligt werden wollen. Erfahrene Spielleiter können aber auch damit umgehen.

Weiterhin ist ein passender Ort zum Spielen notwendig. Dazu gehört ein großer Tisch und ausreichend Sitzgelegenheiten für alle Mitspieler. Der Tisch benötigt viel Platz, weil dort die Charakterbögen aller Spieler, Würfel, möglicherweise Miniaturen oder andere Spielhilfen und so manches mehr ausgebreitet werden.

Ausreichend Zeit von allen Teilnehmern sollte ebenfalls eingeplant werden. Eine Rollenspielsitzung lohnt sich normalerweise erst mit einigen Stunden Spielzeit. Der jeweilige Gastgeber sollte dies auch mit entsprechender Versorgung an Lebensmitteln berücksichtigen.

Weiterhin wird mindestens eine Kopie dieses Regelwerks benötigt. Ob als Ausdruck, auf einem E-Book-Reader oder auf dem Laptop ist dabei zweitrangig.

Es sind ausreichend sechsseitige Würfel notwendig. Da in Gaia oft mit einer größeren Anzahl gewürfelt wird (10-20) sollten auch entsprechend viele Würfel vorhanden sein. Es ist vorteilhaft, wenn jeder Spieler seinen eigenen Satz Würfel besitzt, zur Not können die Würfel aber auch unter den Spielern weitergereicht werden. Da der Spielleiter aber sehr häufig würfelt, ist im Sinne der Kontinuität ein eigener Satz bei ihm sinnvoll. Möglichst kleine Würfel sind von Vorteil um viele auf einmal würfeln zu können. Bei größeren Würfeln oder einer kleineren Anzahl als gefordert, kann man die Würfel mehrmals würfeln, um auf die entsprechende Anzahl zu kommen. Ein Würfelbecher ist praktisch, es gibt aber auch andere Würfelhilfen, die von Vorteil sein können.

Jeder Spieler sollte mindestens einen Stift und ein Blatt Papier mit den Werten seines Charakters haben. Zusätzlicher Platz für Notizen ist aber sinnvoll. Der Spielleiter benötigt zusätzlich noch Notizen mit dem für den Spielabend vorbereiteten Abenteuer. Dies kann ein selbst entworfenes Abenteuer oder ein im Internet gefundenes sein. Viele Spielleiter benutzen einen Sichtschirm, um ihre Würfelwürfe und Notizen vor den Spielern zu verbergen.

Manche Spielgruppen benutzen zusätzliche Spielhilfen. Typisch sind Unterlagen mit quadratischem oder hexagonalem Raster, auf denen die Spieler Miniaturen aufstellen, welche ihre Charaktere repräsentieren. Dazu kommen Miniaturen für die Nichtspielercharaktere und weitere Gegenstände für die Repräsentation der Umgebung (beispielsweise für Häuser- oder Höhlenwände).

Letzendlich das wichtigste Mitbringsel für eine Spielrunde ist Phantasie und Spaß an dieser Art Spiel.

4.3. Würfelproben

Ein wichtiger Teil der meisten Pen&Paper-Rollenspiele sind Würfelproben. Wird vom Spieler eine Würfelprobe verlangt, so prüft er die Fähigkeiten seines Charakters bei der Durchführung einer Aktion. Ein Würfelwurf bringt dabei eine Zufallskomponente hinein.

einfache Proben

Die häufigste Probe in Gaia wird sicherlich die Würfelprobe zur Bestimmung des Erfolgs beim Einsatz einer Fähigkeit sein. Dazu wird ein Wurf mit mehreren sechseitigen Würfeln gemacht, um die Anzahl der Erfolge zu bestimmen.

Für die Bestimmung der Erfolge bei einer Würfelprobe benutzt der Charakter mehrere Kennwerte. Da wäre zum einen die Zahl der gewürfelten Würfel, dann ein Multiplikator und ein fester Zusatzbetrag. Dazu muss bestimmt werden, mit welcher Mindestaugenzahl die Probe gewürfelt wird.

Die Anzahl der Würfel entsprechen dem Wert der gewürfelten Fähigkeit. Der Multiplikator und der Zusatzbetrag werden durch die Aktion und die Umstände bestimmt. Die Mindestaugenzahl wird durch die Eigenschaften des Charakter und die Art der Probe bestimmt.

Der Charakter würfelt die Würfelzahl, die als eine Zahl für die Probe bestimmt wurde. Alle Würfel die eine Mindestaugenzahl überschreiten werden als Erfolg gewertet. Typisch sind Mindestaugenzahlen von 4, 5 oder 6. Dies bedeutet, bei einer Mindestaugenzahl von 6 werden alle Würfel mit einer 6 als Erfolg gewertet. Bei einer Mindestaugenzahl von 5 werden alle Fünfen und Sechsen gezählt, bei einer Mindestaugenzahl von 4 auch noch alle Vieren. Die Mindestaugenzahl und die Anzahl der nötigen Erfolge hängt von der Situation und dem Charakter ab. Wesentlicher Einfluss bei der Mindestaugenzahl ist der Aspekt (siehe 5.1).

Die Erfolge werden nun mit dem Multiplikator multipliziert. Danach wird der Zusatzbetrag addiert (oder abgezogen wenn er negativ ist. Dies bestimmt das finale Ergebnis. In vielen Fällen ist neben der Würfelzahl nichts vorgegeben. Dann ist der Multiplikator 1 und der Zusatzbetrag 0, so dass in dem Fall die Zahl der gewürfelten Erfolge dem finalen Ergebnis entspricht.

Üblicherweise gelingen einfache Proben bei einem Erfolg und schlagen bei keinem Erfolg fehl.

vergleichende Proben

In vielen Situationen werden die Ergebnisse zweier Proben miteinander verglichen, beispielsweise weil zwei Kontrahenten ihre Fähigkeiten messen. In diesen Fällen würfeln beide eine Probe auf ihre jeweiligen Fähigkeiten. Die Anzahl der Erfolge wird verglichen, wer mehr Erfolge erzielt gewinnt den Wettstreit. Haben beide genauso viele Erfolge erzielt, dann hängt der Gewinner von der jeweiligen Situation ab. Zum Beispiel bei einem Angriff dem der Gegner versucht auszuweichen, muss der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidigende aufweisen, damit der Angriff erfolgreich ist. In anderen Situationen führt ein Gleichstand an Erfolgen zu einem Patt.

Spielt die Anzahl der Erfolge eine Rolle, dann wird die Differenz aus der Anzahl der Erfolge beider Seiten gebildet. Dieser Wert wird 'überzählige Erfolge' genannt.

kumulierte Proben

Für bestimmte Aufgaben kann der Spielleiter auch wiederholte Proben verlangen, bis die benötigte Zahl an Erfolgen erzielt wurde. Dabei wird für jede Probe eine festgelegte Zeit und gegebenenfalls andere Ressourcen (Geld, Konzentrationspunkte usw.) verbraucht. Die in den einzelnen Proben erzielten Erfolge werden aufsummiert, bis die Schwierigkeit erreicht wurde.

In manchen Fällen können dabei verschiedene Erfolgsgrade erreicht werden und der Spieler kann bessere Ergebnisse erzielen, wenn er immer weiter probiert. Manchmal ist dabei nicht bekannt, ob es noch weitere Erfolgsgrade gibt, und der Spieler muss entscheiden, ob er weitere Proben würfelt in der hoffnung noch bessere Ergebnisse zu erzielen.

Boni und Mali

Die Situation kann Einfluss auf die Probe haben. Ablenkungen erschweren beispielsweise eine Probe, während geeignetes Werkzeug diese erleichtern kann. Die drei Kennwerte für eine Probe können alle durch entsprechende Boni oder Mali beeinflusst werden.

So kann es als Bonus zusätzliche Würfel geben. Ein Malus könnte Würfel abziehen. In diesem Fall kann es passieren, dass die Würfelzahl auf Null oder darunter fällt. Es wird aber in jeder Situation mit mindestens einem Würfel gewürfelt.

Weitere Boni können den Multiplikator oder den Zusatzbetrag erhöhen und Mali entsprechend absenken.

Wird in der Beschreibung ein Bonus oder Malus genannt ohne nähere Angabe, dann gilt diese Veränderung für die Anzahl der Würfel.

Erfolgsgrad

Die Anzahl der überzähligen oder fehlenden Erfolge kann den Grad des Erfolgs/Misserfolgs beeinflussen. Was genau passiert hängt von der konkreten Probe und den Festlegungen des Spielleiters ab.

4.4. Magie

Gaia ist eine magische Welt. Es gibt also magische Prinzipien, die auf bestimmte Aktionen Auswirkungen haben.

Spieltechnisch können Spielercharaktere oder Nichtspielercharaktere dabei über die Fähigkeit verfügen Zauber zu wirken. Diese Zauber müssen sie zuvor ähnlich wie normale Fertigkeiten erlernt haben.

Obwohl Magie in Gaia sehr präsent ist, hat nicht jeder die Eignung dazu, Magie zu benutzen.

4.5. Technik

Gaia ist eine Welt mit einem einfachen Niveau an Technik. Es gibt mechanische Konstruktionen, Schießpulver und dampfbetriebene Maschinen. Die Welt beinhaltet Mechanik (11.6) und Alchemie (11.6).

4.6. Glück

Gaia ist auch eine Welt, in der Charaktere den Faktor Glück gezielt zu ihrem Vorteil einsetzen können. Manche führen dies zu einer Meisterschaft, indem sie sich fast nur noch auf ihr Glück verlassen. Andere Charaktere setzen ihr Glück vorsichtiger und nur zur Abwehr von größerem Schaden ein.

4.7. Regelmathematik

An manchen Stellen wird in den Regeln eine Zahl geteilt. Muss dabei gerundet werden, passiert dies nach den kaufmännischen Rundungsregeln, also ab 0,5 wird aufgerundet, darunter wird abgerundet.

4.8. Charakterbogen

Der Spieler hält alle relevanten Werte und Informationen auf einem Blatt Papier fest. Dabei kann jeder Spieler seine Daten so notieren wie es ihm am Besten passt. Es gibt aber Empfehlungen, die das erleichtern können.

Probenwerte

Charaktere haben für bestimmte Proben Werte, die sich nur langsam ändern. Diese können auf dem Charakterbogen festgehalten werden. Konkret sind die relevanten Informationen:

- Wie viele Würfel werden gewürfelt?
- Welche Ausprägung hat der Aspekt mit dem die Probe gewürfelt wird (positiv, neutral, negativ)? Dies dient dazu zu bestimmen, ab welchen Werten die Würfel Erfolge zeigen.
- Wie viel wird zu den Erfolgen hinzuaddiert? Speziell bei der Berechnung des Schadens wird ein fester Wert zu den Erfolgen hinzuaddiert.

Dies kann generell kompakt durch $xW^y + z$ ausgedrückt werden. x gibt dabei die Zahl der Würfel an, y den Aspektgrad und z den fest hinzuzuaddierenden (oder abzuziehenden) Teil. Gibt es keinen fest hinzuzuaddierenden Teil, kann $+z$ auch weggelassen werden.

$22W^+ + 10$: Eine Probe mit 22 Würfeln bei positivem Aspekt (4-6 sind Erfolge) und festem Summand von 10.
 $17W^0 - 3$: Eine Probe mit 17 Würfeln bei neutralem Aspekt (5-6 sind Erfolge), wo 3 Erfolge abgezogen werden.
 $5W^-$: Eine Probe mit 5 Würfeln bei negativem Aspekt (nur Sechsen sind Erfolge). Es wird nichts hinzuaddiert oder abgezogen.

Beispiel 4: Notation von Probenwerten

5 | Charaktereigenschaften

Ein Spielcharakter wird durch mehrere Eigenschaften beschrieben.

5.1. Aspekte

Eine Kerneigenschaft aller Charaktere sind Aspekte. Aspekte bestimmen Fähigkeiten in einem weitem Bereich. Es gibt fünf Aspekte: **Körper**, **Bewegung**, **Geist**, **Seele** und **Mystik**.

Aspekte sind komplexe Eigenschaften. Aspekte in Gaia können positiv (symbolisiert durch ein +), negativ (-) oder neutral (o) sein. Ist ein Aspekt positiv, dann ist der Charakter besonders gut bei Fähigkeiten welche auf diesem Aspekt basieren. Ist der Aspekt negativ, ist der Charakter eher schlecht in diesen Fähigkeiten. Regeltechnisch bewirkt ein positiver Aspekt, dass der Spieler Würfelproben (siehe 4.3) basierend auf diesem Aspekt mit einer Mindestaugenzahl von 4 ablegt, das heißt alle Würfel mit einer vier, fünf oder sechs zählen bei einer Probe als Erfolg. Ein neutraler Aspekt hat eine Mindestaugenzahl von 5 zur Folge, ein negativer eine Mindestaugenzahl von 6.

Jedem Aspekt ist ein Zustandsmonitor zugeordnet. Dies bedeutet, zu dem Aspekt können Punkte aufgeschrieben werden, die sich Verläufe des Abenteurers ändern können. Der Maximalwert dieses Monitors ist eine Charaktereigenschaft, die ebenfalls festgelegt ist. Beispielsweise ist dem Aspekt Körper der Zustandsmonitor Lebenspunkte zugeordnet.

Zusätzlich kann der Charakter im Laufe eines Abenteurers Wunden in jedem Aspekt erhalten. Diese behindern den Charakter. Eine oder mehrere Wunden haben zur Folge, dass der Charakter bei jeder Probe auf den betroffenen Aspekt sich entscheiden muss, ob er von seinem Zustandsmonitor Punkte in Höhe der Anzahl der Wunden auf dem Aspekt abzieht (zusätzlich zu eventuell sowieso zu zahlenden Punkten für die Aktion) oder ob er Mali in Höhe der Anzahl Wunden auf dem Aspekt erhält. Weitere Effekte können gegebenenfalls auf Weisung des Spielleiters eintreten.

Erhält ein Charakter eine Wunde, dann besteht die Chance, dass der Charakter kampfunfähig wird (bewusstlos, vor Schmerzen unfähig sinnvoll zu handeln oder ähnliches) oder im schlimmsten Fall sogar stirbt.

Von jedem Zustandsmonitor können im Laufe eines Abenteurers Punkte abgezogen werden, beispielsweise vom Lebenspunktemonitor wenn der Charakter Schaden nimmt oder vom Manamonitor wenn der Charakter zaubert. Sinkt dabei der aktuelle Wert unter Null, dann erhält der Charakter eine Wunde in dem Aspekt und der Wert des Monitors wird wieder auf den Maximalwert abzüglich der Punkte unter Null gesetzt. Auch die auf diesem Weg erhaltene Wunde führt dazu, dass der Charakter bewusstlos werden kann oder stirbt.

K – Körper

Körper beschreibt die körperliche Konstitution eines Charakters. Dies beinhaltet sowohl die Stärke als auch die Gesundheit.

Dem Aspekt Körper ist der Monitor für Lebenspunkte zugeordnet. Erhält ein Charakter körperlichen Schaden, dann sinkt dieser Monitor ab. Zwischen Szenen wird der Wert des Monitors auf den Maximalwert zurückgesetzt, außer der Spielleiter oder das Abenteuer machen andere Festlegungen.

B – Bewegung

Mit diesem Aspekt wird die Reaktionsfähigkeit, Agilität und Schnelligkeit eines Charakters beschrieben.

Der zugeordnete Monitor ist für Aktionspunkte, welcher in rundenbasierten Szenen die Aktionsfähigkeit der Charaktere begrenzt. Am Anfang jeder Runde wird der Monitor wieder auf den Maximalwert gesetzt. Charaktere verbrauchen bei der Ausführung bestimmter Aktionen Aktionspunkte und reduzieren damit diesen Monitor.

G – Geist

Der Aspekt des Geistes ist wichtig für diverse geistige Fähigkeiten. Dies beinhaltet Fähigkeiten mit Bedarf an Konzentration (und damit auch Fingerfertigkeit), Lernen oder Wissen.

Der zugehörige Monitor behandelt Konzentration. Manche Aktionen unter Zeitdruck erfordern den Einsatz von Konzentration. Dazu muss der Monitor genügend Konzentrationspunkte enthalten, ansonsten kann die Aktion nicht durchgeführt werden oder verursacht eine geistige Wunde. Der Charakter kann die Technik Sammlung anwenden um die Konzentrationspunkte zu steigern. Dies erfordert Aktionspunkte, erhöht aber die Anzahl der Konzentrationspunkte. Dabei darf der aktuelle Wert des Monitors nie den Maximalwert übersteigen, überzählige Punkte verfallen. Beim Wechsel einer Szene wird dieser Wert auf Null zurückgesetzt.

S – Seele

Dieser Aspekt beschreibt Charisma, Mut und Einfühlungsvermögen. Künstlerische Betätigung oder Interaktion mit anderen fühlenden Wesen basiert auf diesem Aspekt.

Diesem Aspekt ist der Monitor für Moral zugeordnet. Bestimmte Aktionen können Moralpunkte einsetzen. Dazu muss eine ausreichende Zahl an Moralpunkten vorhanden sein, ansonsten kann die Aktion nicht durchgeführt werden oder es wird eine seelische Wunde verursacht. Der Charakter kann die Technik Mut fassen anwenden um die Konzentrationspunkte zu steigern. Dies erfordert Aktionspunkte, erhöht aber die Anzahl der Moralpunkte. Dabei darf der aktuelle Wert des Monitors nie den Maximalwert übersteigen, überzählige Punkte verfallen. Zu Beginn jeder Szene startet der Monitor bei Null.

M – Mystik

Die Anwendung von Magie basiert auf diesem Aspekt. Im Gegensatz zu anderen Aspekten gibt es Charaktere ohne diesen Aspekt. Diese können keine Magie anwenden. Charaktere ohne den Aspekt Mystik werden mundan genannt.

Der Monitor beim Aspekt Mystik behandelt Manapunkte. Zaubersprüche erfordern den Einsatz von Mana. Der aktuelle Wert wird um die Kosten der magischen Aktion reduziert. Reicht die aktuelle Zahl nicht mehr aus, kann die Aktion nicht durchgeführt werden oder es wird eine mystische Wunde verursacht. Der Charakter kann die Technik Fokus anwenden um zusätzliches Mana zu erhalten. Dies erfordert Aktionspunkte, erhöht aber die Anzahl der Manapunkte. Dabei darf der aktuelle Wert des Monitors nie den Maximalwert übersteigen, überzählige Punkte verfallen. Beim Wechsel einer Szene wird der Wert auf Null zurückgesetzt.

5.2. Glück

Das Glück eines Charakters wird in Gaia separat festgehalten.

In kritischen Situationen kann der Spieler Glück einsetzen, um möglicherweise fatale Ereignisse vom Charakter abzuwenden oder um besonders erfolgreiche Aktionen durchzuführen. Jedes Mal wenn der Spieler Glück einsetzt, verringert sich der aktuelle Wert von Glück des Charakters um eins. Ist der Glückswert auf Null reduziert, kann der Spieler kein Glück mehr einsetzen. Neue Glückspunkte werden

manchmal als Belohnung für Abenteuer vom Spielleiter vergeben oder man kann sie durch Einsatz von Karma dazukaufen.

5.3. Veranlagungen

Veranlagungen sind grundlegende Merkmale eines Charakters. Jeder Charakter besitzt einen Zahlenwert in den Veranlagungen. Dieser Wert dient bei vielen Proben (siehe 4.3) als Grundlage für die Bestimmung der Anzahl der gewürfelten Würfel.

Stärke - ST

Aspekt: Körper

Die Stärke des Charakters. Sie beeinflusst bei vielen Waffen den Schaden und bestimmt die Tragkraft.

Gesundheit - GE

Aspekt: Körper

Diese Fähigkeit dient zum Widerstand gegen Gifte und Krankheiten.

Schnelligkeit - SL

Aspekt: Bewegung

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit schnell zu handeln und die Bewegungsreichweite.

Wendigkeit - WE

Aspekt: Bewegung

Dieser Wert bestimmt die Wendigkeit, welche hilfreich ist Angriffen auszuweichen.

Wahrnehmung - WA

Aspekt: Geist

Diese Veranlagung bestimmt darüber, wie gut der Charakter Dinge findet oder erkennt.

Versunkenheit - VE

Aspekt: Geist

Diese Veranlagung kann eingesetzt werden, um den Konzentrationsmonitor mithilfe der Technik Sammlung (11.4) zu steigern.

Willenskraft - WK

Aspekt: Seele

Der Widerstand gegenüber Überredung, Einschüchterung oder Angst. Zudem wird diese Veranlagung genutzt, um mithilfe der Technik Mut fassen (11.4) den Moralmonitor zu steigern. Sie dient auch dazu auf andere einzuwirken.

Fokus - FO

Aspekt: Mystik

Diese Veranlagung kann eingesetzt werden, um den Manamonitor mithilfe der Technik Fokussierung (11.4) zu steigern. Charaktere ohne den Aspekt Mystik besitzen auch diese Veranlagung nicht.

Macht - MA

Aspekt: Mystik

Diese Veranlagung bestimmt die Stärke mancher Zaubersprüche. Charaktere ohne den Aspekt Mystik besitzen auch diese Veranlagung nicht.

5.4. abgeleitete Eigenschaften

Einige Eigenschaften werden aus Attributen, Spezies und Ausrüstung abgeleitet. Diese bestimmen Eigenschaften des Charakters, werden jedoch nur indirekt durch den Spieler beeinflusst.

Rüstungswert und Behinderung

Der Rüstungswert sind ein Maß, wie gut ein Charakter Schaden vermeiden kann. Dieser Wert wird hauptsächlich durch getragene Rüstung verändert. Charaktere können aber auch über natürliche Rüstung verfügen. Der Rüstungswert wird in Prozenten angegeben.

Rüstungen behindern die Beweglichkeit und der Charakter bestimmt aus seiner getragenen Rüstung einen Behinderungswert. Dieser reduziert alle Fertigkeiten und Aktionen, die auf dem Aspekt **Bewegung** basieren (mit Ausnahme von Nahkampfangriffen) und die Geschwindigkeit des Charakters.

Ausweichen

Ausweichen bestimmt wie gut ein Charakter physischen Angriffen ausweichen kann. Es gibt zwei Ausweichen-Werte: passives Ausweichen und aktives Ausweichen. Aktiv kann der Charakter ausweichen, wenn er den Angriff kommen sieht, wenn nicht dann muss er passiv ausweichen.

Der Wert für passives Ausweichen wird durch die Wendigkeit bestimmt und wird von der Behinderung verringert. Weitere Talente oder Fähigkeiten können den Wert beeinflussen.

Beim aktiven Ausweichen wird zum Wert für passives Ausweichen der Wert für Veranlagung Wahrnehmung addiert. Dazu kommen wenn vorhanden die Fähigkeiten zur Parade mit Schild oder der Waffe. Die aktive Wahrnehmung wird erneut durch Rüstungsbehinderung reduziert.

Widerstandswerte und Standhaftigkeit

Jedem Aspekt ist ein Widerstandswert zugeordnet. Er wird aus einer Veranlagung als Basiswert bestimmt, die durch Spezies und andere Eigenschaften verändert werden kann.

Der körperliche Widerstand ist die Fähigkeiten Giften oder Krankheiten zu widerstehen. Die Veranlagung durch welche dieser Wert bestimmt wird ist Gesundheit.

Der Widerstand des Aspekts Bewegung beschreibt, wie gut man Behinderungen der Beweglichkeit abschütteln oder abwehren kann. Die Veranlagung Wendigkeit wird zur Bestimmung dieses Werts herangezogen.

Der geistige Widerstand wird in einigen Fällen benutzt um Lügen zu durchschauen oder um Dingen zu widerstehen, die die Konzentration durchbrechen. Auch manchen magischen Angriffen kann man auf diesem Weg widerstehen. Der Wert Wahrnehmung bestimmt diesen Widerstand.

Der seelische Widerstand wird durch die Veranlagung Willenskraft bestimmt. Dadurch kann der Charakter Überredung, Einschüchterung oder Angst widerstehen.

Der mystische Widerstand kann in seltenen Fällen zum Einsatz kommen, wenn Magier sich vom Körper lösen und in mystischen Ebenen wandeln oder wenn Magier ihre mystische Macht direkt gegeneinander ausspielen. Dieser Widerstandswert wird durch die Veranlagung Fokus bestimmt. Mundane Charaktere haben diesen Widerstandswert nicht.

Für jede erhaltene Wunde muss der Spieler würfeln ob der Charakter kampfunfähig wird oder im Extremfall sogar stirbt. Diese Probe wird mit der Standhaftigkeit für den jeweiligen Aspekt gewürfelt. Diese Wert bestimmt sich aus dem Widerstandswert und der Stufe.

Tragkraft, Geschwindigkeit und Basisinitiative

Die Tragkraft eines Charakters bestimmt wieviel der Charakter tragen kann und mit welchen Mali er dabei zu rechnen hat. Die Tragkraft wird von der Stärke bestimmt.

Die Geschwindigkeit eines Charakters entspricht der Anzahl an Metern, die er in einer Initiativerunde gehen kann. Er kann das Doppelte rennen. Zu den Details siehe Bewegung im Kampf (8.8). Dieser Wert wird durch die Spezies und durch die Schnelligkeit bestimmt. Die Behinderung reduziert diesen Wert.

Mit der Basisinitiative wird die Reihenfolge erwürfelt, in der Charaktere in einer Runde agieren. Dieser Wert wird durch Schnelligkeit bestimmt. Die Behinderung verringert diesen Wert.

Zauberreichweite

Dieser Wert gibt an, auf welche Entfernung Zauber wirken.

5.5. Talente

Der Spieler kann seinem Charakter auch einige Talente geben. Diese geben spezielle Fähigkeiten des Charakters an und erlauben differenzierte Charakterentwicklung. Die einzelnen Talente lassen sich im Kapitel Talente (siehe 10) einsehen.

5.6. Fertigkeiten

Fertigkeiten bestimmen darüber, wie gut ein Charakter bestimmte Aktionen durchführen kann. Wichtig für den Kampf sind sicherlich die Fertigkeiten, die den Umgang des Charakters mit Waffen bestimmen. Auch magische Aktionen werden durch Fertigkeiten bestimmt.

Fertigkeiten lassen sich im Kapitel Fertigkeiten (siehe 11) einsehen.

5.7. Techniken

Techniken sind bestimmte Fähigkeiten, die der Charakter erlernen kann. Hierfür wird einfach notiert, ob ein Charakter eine Technik beherrscht oder nicht. Techniken sind üblicherweise mit Fertigkeiten oder Veranlagungen verknüpft.

Techniken können diverse Aktionen, darunter Attacken, Zauber, Gebete sein, aber auch passive Techniken die den Charakter verbessern.

Bestimmte Techniken können erst erlernt werden, wenn man ein höheres Fertigniveaureicht hat. Sie beinhalten spezielle Angriffskombinationen bei den Waffenfertigkeiten, Zaubersprüche bei den magischen Fertigkeiten und vieles mehr.

Techniken lassen sich im Kapitel Techniken (siehe 11) einsehen.

5.8. Spezies

Es gibt verschiedene Spezies in Gaia.

Alben

Alben stammen von jenen Menschen ab, die einstmal in den Nexus verbannt wurden und dort Jahrtausende lebten. Nun sind sie zurück, aber abgesehen von äußerlichen Ähnlichkeiten haben sie nicht mehr viel mit den ursprünglichen Menschen gemeinsam.

Ihr Aussehen ähnelt dem von großen schlanken Menschen. Ihre Haut ist bleich. Ihre Augen scheinen in einen hineinzuschauen und ihr gesamtes Auftreten wirkt unheimlich. Nachdem sie in Gaia aufgetaucht

5. Charaktereigenschaften

sind, sprach man ihnen bald die Eigenschaft zu schlechte Träume zu bringen. Bald hieß diese Sorte von Träumen nach den Alben Albtraum.

Dolionen

Dolionen waren wie die Menschen seit Jahrtausenden Sklaven der Kentauri gewesen. Während die Menschen jedoch in den Waldmenschen und Narrika Vorbilder für Freiheit fanden, war dies bei den Dolionen nicht der Fall. Eine kriegerische Freiheitsbewegung entstand daher nicht in dem Maße wie bei den Menschen. Dolionen flohen lieber vor den Kentauri und bildeten weitab eigene Ortschaften.

Dolionen sind etwa so groß wie Menschen, haben aber 3 Armpaare.

Harpyien

Eines Tages tauchten die Harpyien in riesigen Luftschiffen auf. Sie flogen immer weiter gen Norden, bis sie sich im Gebirge niederließen, nachdem sie mit den am Fuße des Gebirges lebenden Minotauern, Menschen, Dolionen und Zyklopen auf Handelsbeziehungen geeinigt hatten. Die Harpyien gaben für Nahrungsmittel neuartige Gerätschaften basierend auf bisher unbekanntem Technologien heraus. Schießpulver beispielsweise war für die Ansässigen eine völlig unbekannte Substanz.

Harpyien sind kleine geflügelte Wesen. Sie sind etwa einen Meter groß und haben eine etwas rundliche Form. Alle Harpyien sind weiblich, sie legen Eier aus denen der Nachwuchs schlüpft.

Harpyien sind berüchtigt für ihren strengen Geruch und ihr zänkisches Wesen.

Kentauri

Die Kentauri sahen sich historisch als die überlegene Spezies an und versklavten die Menschen und die Dolionen. Als diese begannen sich zu befreien erhielt das Selbstverständnis der Kentauri einen schweren Schlag.

Kentauri bestehen aus einem Pferdekörper aus deren Schultern ein menschenähnlicher Oberkörper ragt. Kentauri sind sehr schnell in offenem Gelände, haben aber Schwierigkeiten in engem Gelände mit Hindernissen, beispielsweise in Wäldern.

Menschen

Menschen lebten lange in zwei voneinander getrennten Gruppen, die nichts voneinander wussten. Zum einen die im offenen Land lebenden Menschen, die von den Kentauri versklavt wurden. Auf der anderen Seite die im Wald in Freiheit aber primitiver lebenden Waldmenschen.

Nachdem sie in Kontakt gerieten wollten auch viele der versklavten Menschen die Freiheit erlangen und begannen eine Rebellion gegen die Kentauri.

Menschen sind unbegabt in magischen Dingen, sie können grundsätzlich keine Magie benutzen. Auf der anderen Seite erlangen sie auch eine gewisse Magieresistenz. Menschen können nicht von gezielten Zaubern betroffen werden (das betrifft auch positive wie Verstärkungen oder Heilung). Flächenzauber betreffen sie aber genauso wie andere Spezies.

Minotauern

Minotauern leben am Fuße der Berge. Sie sehen sich selbst als Nachkommen von Phlox und Aiolus. Minotauern sind leidenschaftlich und streitlustig. Ihre Clans bekriegen sich des öfteren untereinander, schließen aber auch schnell wieder Frieden.

Minotauern sind grob humanoid gebaut, die wirken aber wie zweibeinige Stiere. Ihre Beine enden in Hufen, ihre Arme aber in Händen mit Fingern. Sie werden etwa 2 bis 3 Meter groß. Der Stierkopf zeichnet sich durch Nüstern und mächtige Hörner aus. Sie haben einen Schwanz.

Seraphim

Die Herkunft der Seraphim ist unklar. Einige Zeit nachdem die freien Menschen in den Nexus verbannt worden waren, tauchten die ersten Seraphim auf. Dies passierte nur in der Umgebung vom Nexus, mit größerem Abstand werden die Sichtungen immer seltener und hören bald ganz auf.

Seraphim erscheinen auf Lichtungen und Wiesen, oft in der Nähe aber nie innerhalb von Ortschaften. Sie sind bei ihrem Auftauchen nackt, haben keine Erinnerungen, aber sprechen die lokale Sprache und haben oft weitergehende Fähigkeiten, so als hätten sie bereits einen Beruf erlernt. Seraphim erscheinen immer als Erwachsene und scheinen nicht zu altern. Alle Seraphim sind geschlechtslos.

Da sie bald nach der Verbannung der freien Menschen erstmals auftauchten, behaupten einige sie wären die wiedergeborenen freien Menschen, die in der anderen Welt gestorben sind. Allerdings hält das Auftauchen der Seraphim auch nach der Wiederkehr der Alben an. Einige Zeugen behaupten, die Seraphim würden bei ihrem Erscheinen vom Himmel fallen, dies wurde aber nie zuverlässig bestätigt.

Seraphim sind größer als Menschen, haben ein großes Paar Flügel mit dem sie tatsächlich einige Minuten fliegen können. Bemerkenswert ist ihr Auftreten, besonders auf Menschen wirken Seraphim sehr charismatisch. Man begegnet ihnen im Allgemeinen mit großem Respekt.

Zyklopen

Zyklopen sind einäugige menschenähnliche Wesen mit immenser Größe zwischen 3 und 4 Metern. Die von den Menschen in ihren Kämpfen befreiten Dolionen trafen bei ihrer Suche nach Siedlungsland auf die Zyklopen und bildeten schnell mit ihnen gemeinsame Siedlungen.

Zyklopen haben wegen ihrer Einäugigkeit eine eingeschränkte Wahrnehmung, dies macht sie aber nicht zwangsläufig dumm.

5.9. Geld, Ausrüstung und Lebensstil

Ein Charakter wird nicht nur durch seine Fähigkeiten bestimmt, sondern auch durch seine Ausrüstung, seinen Status und seinen Wohlstand.

Dies wird im wesentlichen durch sein Vermögen ausgedrückt. Geld wird in Gaia meist in Form von Platin-, Gold-, Silber- und Kupfermünzen gehandelt. Die Wertigkeit ist dabei in absteigender Reihenfolge, wobei jeweils im Verhältnis 1:10 getauscht werden kann. Also 1 Platinmünze = 10 Goldmünzen = 100 Silbermünzen = 1000 Kupfermünzen. Diese Währung gilt nahezu universell in ganz Gaia, auch wenn die Münzen verschiedene Prägungen in verschiedenen Regionen haben.

Für das Geld kann der Charakter sich Ausrüstung beschaffen, die seine Werte verbessern können.

Eine wesentliche durch Geld bestimmte Komponente ist der Lebensstil. Dies ist die Aussage, ob ein Charakter als Bettler oder als Adelige durch die Welt läuft. Die Liste der verschiedenen Lebensstile kann man dem Abschnitt [12.11](#) entnehmen.

5.10. Beziehungen

Beziehungen sind eine weitere wichtige Sache. Auch in einer magischen Welt ist Vitamin B alles. Man kann sich die besseren Aufträge verschaffen, erhält leichter Informationen und kann im Notfall auf Freunde zurückgreifen. Es gibt mehrere Grade von Beziehungen, die verschiedene Vorteile gewähren.

Die Spieler können die Beziehungen auf dem Charakterbogen vermerken. Sie oder der Spielleiter sollten aber auch beim Aufbau der Bekanntschaft demjenigen einen Namen geben und ein wenig zur Position der Bekanntschaft ausarbeiten. Jeder Person ist auch ein Lebensstil zugeordnet.

Um die Beziehung aufrecht zu erhalten muss regelmäßig etwas Zeit und auch etwas Geld investiert werden. Wendet man sich gegen die Person oder behandelt sie schlecht kann das die Beziehung verschlechtern, ja sogar völlig zerstören. In einigen extremen Fällen kann man sich sogar einen Feind schaffen.

Bekanntschaft

Eine Bekanntschaft ist ein lockeres gegenseitiges Kennen. Man weiß den Namen des Anderen, und wie man ihn findet.

Reichere Bekannte könnten an den Charakter denken, wenn sie einen Auftrag zu vergeben haben.

Eine Bekanntschaft wird dem Charakter nicht ohne weiteres Vorteile gewähren, dazu ist meist eine Form von Bezahlung oder Überredung notwendig. Allerdings entfällt durch die Bekanntschaft die Suche nach der geeigneten Person.

Eine Bekanntschaft bleibt auch ohne Pflege über längere Zeit erhalten.

Kontakt

Ein Kontakt ist eine etwas nähere Beziehung. Man hat bereits einen regelmäßigen Kontakt hergestellt und macht regelmäßig Geschäfte. Sei es, dass der Kontakt regelmäßig Informationen oder Schwarzmarktware an den Charakter verkauft. Ein Kontakt wird auch von sich aus bereits einfache Informationen oder Ware teilweise sogar ohne Bezahlung anbieten.

Ein Kontakt bedarf regelmäßiger Pflege, sonst reduziert er sich auf eine Bekanntschaft. Spätestens nach drei Monaten sollte man sich wieder sehen lassen. Pro Jahr sollte man auch ein Goldstück in die Beziehungspflege investieren.

Kumpel

Mit einem Kumpel geht der Charakter regelmäßig mal einen trinken oder ins Theater, je nach Vorliebe.

Kumpel behandeln den Charakter bevorzugt vor anderen Kunden. Solange es keine Nachteile für den Kumpel hat, verschafft er dem Charakter kostenlos oder zum Selbstkostenpreis Informationen, Ware oder Dienstleistungen. Der Kumpel ist auch bereit eine gewisse Zeit für den Charakter zu investieren.

Größere Gefallen benötigen eine entsprechende Gegenleistung vom Charakter. Man sollte sich mindestens einmal monatlich um die Pflege der Beziehung kümmern, sonst reduziert sich der Grad der Beziehung zum Kontakt. Dabei kostet die Aufrechterhaltung der Beziehung etwa ein Goldstück pro Monat (beispielsweise für gemeinsame Sauf Touren).

Freund

Ein Freund ist ein wichtiger Partner des Charakters. In Notsituationen hilft er dem Charakter. Auch sonst ist er bereit den Charakter zu unterstützen. Dazu wendet er sogar Teile des eigenen Lebensstils nach Maßgabe des Spielleiters auf.

Einen Freund kann man auch nach Jahren noch besuchen und wird sich dennoch auf ihn verlassen können.

Feind

Ein Feind versucht aktiv dem Charakter zu schaden.

6 | Charaktergenerierung

Dieses Kapitel widmet sich der Erstellung eines neuen Spielcharakters.

6.1. Hintergrund

Der Spieler sollte sich zuerst darüber klar werden, was für einen Charaktertyp er spielen möchte. Dies kann anfangs sehr ungenau gezeichnet sein, beispielsweise kann man die Entscheidung treffen einen Magier zu spielen.

Dann beginnt man Schritt für Schritt den Hintergrund des Charakters auszuarbeiten. Wo kommt der Charakter her? Was ist bisher in seinem Leben passiert? Was ist die Motivation Abenteuerer zu sein?

Es kann sein, dass der Spielleiter Vorgaben für den Hintergrund gibt. Dies kann beinhalten, dass die Gruppe in einer bestimmten Stadt startet, der Spieler also überlegen muss, wie sein Charakter im Vorfeld in diese Stadt gelangt ist oder ob er schon immer dort gelebt hat.

Zur Ausgestaltung des Hintergrundes gehört auch die Wahl eines Namens und eines Geschlechts.

6.2. Startpunkte

Um seinen Charakter individuell auszugestalten erhält jeder Spieler zur Charaktergenerierung eine Menge an Startpunkten. Diese kann er einsetzen, um seinem Charakter bestimmte Fähigkeiten zu verleihen.

Prinzipiell kann der Spielleiter die Anzahl an Startpunkten vorgeben, empfohlen werden 100.

6.3. Karma und Stufe

Ein neuer Charakter beginnt normalerweise ohne Karmapunkte und auf der ersten Stufe. Man kann ein Abenteuer jedoch auch mit einer festgelegten Anzahl Karmapunkten beginnen, wenn der Spielleiter dies für angemessen hält. Die genaue Festlegung trifft in diesem Fall der Spielleiter. Stufenanstiege und die Erhöhung von Attributs- und Fertigkeitwerten sollte anhand dieser Startanzahl an Karmapunkten durch normale Steigerungen (siehe [7](#)) ausgeführt werden.

6.4. Spezies

Der Spieler wählt weiterhin eine der im vorigen Kapitel genannten Spezies. Dies hat Einfluss auf die Veranlagungen und die Spezies können auch sonst einige spezielle Vor- und Nachteile haben.

6. Charaktergenerierung

Spezies	Größe	Vorteile
Alben	mittel	
Dolionen	mittel	3 Armpaare
Harpyien	klein	Flugfähigkeit, +3 körperlicher Widerstand
Kentauri	groß	hohe Geschwindigkeit
Menschen	mittel	Magielosigkeit, Magieresistenz
Minotauren	groß	10 % natürliche Rüstung, natürliche Waffe (Hörner, Hufe)
Seraphim	groß	Flugfähigkeit
Zyklopen	sehr groß	Größe, Stärke

Tabelle 6.1.: Eigenschaften aufgrund der Spezies

Armpaare

Dolionen besitzen 3 Armpaare. Damit können sie bis zu 6 Waffen oder 3 zweihändige Waffen gleichzeitig führen.

Flugfähigkeit

Harpyien und Seraphim besitzen neben den Armen auch Flügel mit denen sie begrenzt flugfähig sind. Sie haben dafür einen eigenen Bewegungswert.

Fliegen ist auf die Dauer sehr ermüdend. Harpyien und Seraphim müssen nach einer Stunde Flug rasten oder nehmen sonst für jede weitere Stunde eine körperliche Wunde.

Magielosigkeit und Magieresistenz

Menschen können grundsätzlich keine magischen Fähigkeiten erlangen. Ihnen mangelt es daher auch an den entsprechenden Fertigkeiten, Attributen und dem Aspekt Mystik.

Menschen sind aber auch nicht so leicht von magischen Effekten betroffen. Zauber die einen Menschen als direktes Ziel haben wirken nicht, egal ob die Wirkung eine positive oder negative wäre. Zauber mit mehreren Zielen gelten auch als gezielt, wirken aber weiterhin bei den anderen Zielen. Ungezielte Zauber - wie Flächeneffekte - wirken normal. Die Magieresistenz wirkt ebenfalls bei Gegenstandsverzauberungen, wenn diese eine Eigenschaft des Charakters beeinflussen. Alchemische Formeln dagegen sind keine Zauber und wirken normal.

waffenloser Kampf

Im Nahkampf (11.10) können die Charakter auf natürliche Waffen setzen. Diese hängen von der Spezies ab. Die folgende Tabelle gibt die entsprechenden Werte wieder. Standardangriffe mit natürlichen Waffen kosten 10 Aktionspunkte und die Waffenschwierigkeit liegt bei Null.

Spezies	Schaden	Multiplikator
Alben	1	0,5
Dolionen	1	0,5
Harpyien	2	0,5
Kentauri	2	0,5
Menschen	1	0,5
Minotauren	3	1
Seraphim	1	0,5
Zyklopen	1	0,5

Tabelle 6.2.: natürliche Waffen

6.5. Aspekte

Eine generelle Startfestlegung ist die Ausprägung der Aspekte und der Maximalwerte für die zugehörigen Zustandsmonitore.

Zuerst muss sich der Spieler festlegen, ob sein Charakter magiebegabt ist oder nicht (ob er über den Aspekt Mystik verfügt oder nicht). Verzichtet er auf Mystik, wird auf dem Charakterbogen der Aspekt gestrichen. Dies betrifft auch den Manamonitor, welcher in dem Fall ebenfalls nicht verfügbar ist. Genauso sind die Veranlagungen Fokus und Macht nicht verfügbar und generell sind Proben auf den Aspekt Mystik unmöglich. Der Charakter kann zwar Zauberfertigkeiten steigern, wird aber keine Aktionen ausführen können, welche auf Mystik gewürfelt werden. Dies kann durch Einsatz der Technik Blutmystik (11.12) ausgeglichen werden. Verzichtet der Spieler auf den Aspekt Mystik für seinen Charakter, dann kann er 20 zusätzliche Startpunkte verwenden.

Charaktere der Spezies Mensch müssen generell auf den Aspekt Mystik verzichten, bekommen demnach auch generell den Bonus von 20 zusätzlichen Startpunkten.

Für die Aspekte muss festgelegt werden, ob sie positiv, negativ oder neutral sind. Der Spieler kann einen Aspekt auf positiv setzen, zwei auf neutral und zwei auf negativ. Verfügt der Charakter über den Aspekt Mystik nicht, dann zählt dies als ein negativer Aspekt, von den anderen Aspekten müssen also noch je einer negativ und positiv sein und zwei neutral.

6.6. Maximalwerte von Zustandsmonitoren

Die Maximalwerte der Zustandsmonitore werden festgelegt, nachdem den Aspekten bereits ihre Stärke (positiv, neutral oder negativ) zugeordnet wurde. Als Basis bekommen Zustandsmonitore zu negativen Aspekten den maximalen Startwert 10, bei neutralen Aspekten ist es 15 und bei positiven Aspekten 20. Dies kann durch den Einsatz von Startpunkten weiter erhöht werden. Dabei kostet es einen Startpunkt den Maximalwert des Zustandsmonitors um eins zu steigern, wenn der Aspekt positiv ist, zwei Startpunkte bei neutralem Aspekt und drei Startpunkte bei negativem Aspekt.

6.7. Glück

Für je einen Startpunkt kann der Spieler fünf Punkte Glück für seinen Charakter beim Start erzeugen.

6.8. Veranlagungen

Spezies	ST	GE	SL	WE	WA	VK	WK	FO	MA
Alben	-1	-1	+1	+2	+2	+1	0	+3	+2
Dolionen	+1	+1	+1	+3	0	0	+1	+1	+1
Harpyien	-1	-1	+3	+2	+3	+2	+1	0	0
Kentauri	+2	+2	+3	-1	+1	0	0	0	+2
Menschen	+1	+3	+2	0	+1	+3	-1	-	-
Minotauren	+3	+1	+1	+1	0	0	+3	0	0
Seraphim	+2	+3	0	0	0	-1	+2	0	+3
Zyklopen	+3	+2	0	0	-1	+1	+1	+2	+1

Tabelle 6.3.: Veranlagungen aufgrund der Spezies

Jeder Charakter hat für jede Veranlagung 5 Punkte, die von der Spezies modifiziert werden (siehe Tabelle 6.3).

6. Charaktergenerierung

Jeder Spieler kann zudem zusätzliche Punkte für Veranlagungen zum Preis von jeweils 5 Startpunkten hinzukaufen. Damit kann man bis zu zwei Steigerungen durchführen. Eine dritte Steigerung ist zum Preis von 10 Startpunkten möglich.

Alternativ kann auch eine Veranlagungen um einen Punkt unter den von der Spezies vorgegebenen Wert abgesenkt werden. Dafür kann man eine andere Veranlagung um einen Punkt steigern. Auf diese Weise können maximal drei Veranlagungen gesenkt werden, jede nur einmal und jede Veranlagung nur einmal auf diese Weise steigern (es ist aber möglich parallel drei Steigerungen via Startpunkten durchzuführen).

Hat der Charakter den Aspekt Mystik nicht, dann fehlen ihm auch die Veranlagungen Fokus und Macht.

6.9. Talente

Talente kosten jeweils 5 Startpunkte, es dürfen maximal 10 Starttalente erworben werden.

6.10. Fertigkeiten und Techniken

Der Spieler kann Fertigkeiten beim Start bis maximal zum Wert 10 steigern. Dabei werden je zwei Startpunkte pro Steigerung verbraucht.

Man kann entsprechend des erlernten Fertigkeitwert Techniken erlernen.

6.11. Geld und Ausrüstung

Jeder Spieler erhält beim Start 50 Goldmünzen. Für je einen Startpunkt erhält der Charakter fünf weitere Goldmünzen, welche der Spieler auch zum Erwerb von Ausrüstung verwenden darf.

6.12. Lebensstil

Der Spieler muss mindestens einen Lebensstil für den Charakter wählen.

Dies kostet 0 Startpunkte für Bettler, Sklaven oder Obdachlose, einen Startpunkt für Tagelöhner, 5 Startpunkte für einen Bürger, Beamten oder Soldaten und 10 für einen Händler oder Handwerker. Beim Start kann man nicht mit dem Lebensstil eines Adligen beginnen, außer in Vereinbarung mit dem Spielleiter.

Der Erwerb des Lebensstils beim Start beinhaltet den Erhalt des Lebensstil für die ersten drei Monate nach dem Beginn des Spiels. Sklave, Beamter und Soldat sind spezielle Lebensstile und können nur in Absprache mit dem Spielleiter gewählt werden. Die Lebensstile Handwerker und Händler bedürfen der Absprache mit dem Spielleiter aufgrund der Details (wer sind die Bediensteten, welches Handwerk verfolgt man etc.).

Die Liste der verschiedenen Lebensstile kann man dem Abschnitt [12.11](#) entnehmen.

6.13. Beziehungen

Der Charakter kann gleich vom Start her über einige Beziehungen verfügen. Die Kosten dafür hängen vom Lebensstil der Zielperson und von dem Grad der Beziehung ab. Die Startpunktkosten für gleich beim Start bestehende Beziehungen sind in Tabelle [6.4](#) aufgeführt

Man darf am Start keine Freundschaft zu einem Adligen unterhalten..

	Bek.	Kontakt	Kumpel	Freund
Sklave	0	0	0	0
Bettler	0	0	0	0
Obdachloser	0	0	0	0
Tagelöhner	0	0	0	1
Bürger	0	0	1	3
Beamter	0	1	3	5
Soldat	0	1	3	5
Handwerker	1	2	3	5
Händler	1	2	3	5
Adeliger	3	5	15	-

Tabelle 6.4.: Startkosten für Beziehungen

6.14. abgeleitete Eigenschaften

Auch die abgeleiteten Eigenschaften werden nun bestimmt und auf dem Charakterbogen des Charakters vermerkt.

Rüstung und Behinderung

Der Rüstungswert wird durch die angelegte Rüstung bestimmt. Minotauren haben auch zusätzlich eine natürliche Rüstung von 10%, welche sich zum Wert der Rüstung hinzuaddiert. Sie können auch über das Talent Eisenhaut (10.16) verfügen, welches die natürliche Rüstung auf 20% erhöht. Der Gesamtwert der Rüstung steigt aber nie über 90%. Siehe bei den jeweiligen Gegenständen für den Rüstungswert (12.2).

Die angezogene Rüstung führt aber auch zu Behinderung. Diese kann ebenfalls der Beschreibung der jeweiligen Rüstung entnommen werden. Natürliche Rüstung verursacht keine Behinderung. Behinderung führt zu Abzügen beim Ausweichen, bei der Geschwindigkeit und bei komplexeren Proben des Aspekts Bewegung wie fliegen, schwimmen oder klettern. Die Behinderung wird möglicherweise auch durch die Traglast gesteigert.

Ausweichen

Der Wert in passivem Ausweichen wird berechnet, indem von dem Wert in Wendigkeit die Rüstungsbehinderung abgezogen wird. Der Wert kann dabei nicht kleiner als eins sein. Talente oder Fähigkeiten modifizieren den Wert möglicherweise weiter.

Der Wert für das aktive Ausweichen wird bestimmt, indem die Werte in den Veranlagungen Wendigkeit und Wahrnehmung addiert werden. Hat der Charakter die Fähigkeit zur Parade, dann wird das ebenfalls addiert. Die Rüstungsbehinderung wird davon abgezogen, dabei kann aber der Wert für das aktive Ausweichen nicht unter dem für das passive Ausweichen liegen.

Obwohl Wahrnehmung in das aktive Ausweichen einfließt, wird Ausweichen immer basierend auf dem Aspekt Bewegung gewürfelt.

Widerstände und Standhaftigkeit

Aspekt	Veranlagung
Körper	Gesundheit
Bewegung	Wendigkeit
Geist	Wahrnehmung
Seele	Willenskraft
Mystik	Fokus

6. Charaktergenerierung

Tabelle 6.5.: Widerstand und Standhaftigkeit

Die Widerstände zu jedem Aspekt entsprechen in der Basis den in obiger Tabelle angegebenen Veranlagungen. Sie können durch weitere Dinge modifiziert werden, so haben Harpyien einen Bonus auf körperlichen Widerstand.

Der Wert für die Standhaftigkeit bestimmt sich, indem auf den Widerstandswert für den jeweiligen Aspekt die Stufe addiert wird.

Tragkraft

Die Veranlagung Stärke bestimmt, wie viel ein Charakter tragen kann. Ohne jede Behinderung kann ein Charakter $10 + 2 * ST$ Kilogramm tragen. Trägt er mehr, aber weniger als $10 + 3 * ST$, dann ist der Charakter leicht, bis $10 + 4 * ST$ mittel und darüber schwer belastet. Maximal kann er $10 + 5 * ST$ Kilogramm tragen. Leichte Behinderung erhöht den Behinderungsmalus zusätzlich zu dem der Rüstung um eins, mittlere um zwei und schwere Belastung um drei.

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit eines Charakters entspricht der Anzahl an Metern, die er in einer Initiativerunde gehen kann. Er kann das Doppelte rennen. Zu den Details siehe Bewegung im Kampf (8.8). Um die Geschwindigkeit zu bestimmen wird der Wert in Tabelle 6.6 mit dem Wert des Charakters in der Veranlagung Schnelligkeit addiert. Die Hälfte der Behinderung wird dabei abgezogen, die Geschwindigkeit fällt dabei aber nie unter die Basisgeschwindigkeit der Spezies.

Spezies	Laufen	Fliegen
Alben	10	-
Dolionen	15	-
Harpyien	5	20
Kentauri	20	-
Menschen	10	-
Minotauren	5	-
Seraphim	10	10
Zyklopen	5	-

Tabelle 6.6.: Geschwindigkeit aufgrund der Spezies

Harpyien und Seraphim können auch fliegen, nicht nur laufen. Beim Fliegen wird die Behinderung komplett von der Schnelligkeit abgezogen. Übersteigt dabei die Behinderung den Wert in Schnelligkeit, dann kann der Charakter mit dieser Rüstung nicht fliegen.

Basisinitiative

Die Basisinitiative entspricht der Veranlagung Schnelligkeit des Charakters. Talente können die Initiative weiter modifizieren.

Zauberreichweite

Es gibt verschiedene Kategorien für Reichweiten von Zaubersprüchen.

Kategorie	Entfernung
Selbst	gilt nur für den Zaubernden
Berührung	Ziel muss berührt werden
kurz	$Macht + Stufe$ in Metern
mittel	$(Macht + Stufe) * 10$ in Metern
lang	$Macht + Stufe * 100$ in Metern
Sicht	Sichtreichweite
unbegrenzt	überall

Tabelle 6.7.: Reichweite von Zaubern

7 | Charakterentwicklung

Charaktere entwickeln sich im Spielverlauf weiter. Eigenschaften verbessern sich und der Charakter lernt neue Fertigkeiten hinzu. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln zur Weiterentwicklung eines Spielcharakters.

Nach Abschluss eines Abenteuers erhalten die Charaktere Karma. Dies wird vom Spielleiter verkündet und auch die Anzahl der Karmapunkte legt der Spielleiter fest. Bei ausreichender Anzahl an Karma steigt der Charakter automatisch eine Stufe auf.

Alle weiteren Steigerungen werden vom Spieler vorgenommen. Dies kann zwischen zwei Abenteuern oder zu vom Spielleiter festgelegten Zeitpunkten auch innerhalb eines Abenteuers geschehen.

7.1. Karma

Karma beschreibt den Fortschritt eines Spielercharakters. Üblicherweise hat er beim Start keine Karmapunkte. Für das Bestehen von Abenteuern oder einfach nur von Kämpfen kann der Charakter von den Göttern mit Karma belohnt werden. Der Spielleiter legt fest wie groß das göttliche Wohlwollen ist und beschreibt dies in einer bestimmten Anzahl an Karmapunkten. Diese werden zu bereits früher erhaltenen Karmapunkten hinzu addiert, daraus ergibt sich eine Gesamtkarmapunkteanzahl.

Karma drückt generell das göttliche Wohlwollen mit dem Fortschritt der Charaktere in ihrem Sinne aus. Da es diverse Götter mit teilweise entgegengesetzten Ansichten gibt, sind es auch immer nur einige Götter, die den entsprechenden Charakteren wohlgesonnen sind. So können böswillige und gutwillige Götter jeweils ihre eigenen Zöglinge unterstützen. Verärgert man als Charakter seinen üblichen Mentorgott, so wird man wenig oder kein Karma erhalten.

Auch die Charaktere - ob welche von Spielern oder Nichtspielercharaktere - wissen über das von den Göttern verteilte Karma und die damit verbundene Verbesserung von Fähigkeiten. Sehr erfolgreiche Charaktere nennt man 'von den Göttern geliebt'. Besonders langanhaltend erfolgreiche Charaktere können von den Göttern für besondere Missionen auserkoren werden.

Karmapunkte können vom Spieler dazu eingesetzt werden, die Fähigkeiten seines Charakters zu verbessern. Diese können dann nicht mehr für die Steigerung weiterer Fähigkeiten eingesetzt werden. Die noch nicht eingesetzten Karmapunkte werden freie Karmapunkte genannt. Neu hinzu erhaltene Karmapunkte werden zu den freien Karmapunkten gezählt, bis der Spieler sie auf die Steigerung von Fähigkeiten seines Charakters einsetzt.

Karmapunkte werden mit KP abgekürzt. Die freien Karmapunkte und die insgesamt erhaltenen Karmapunkte werden gemeinsam durch einen Schrägstrich getrennt aufgeschrieben.

Auf dem Charakterbogen von Glarok steht: 3/32 KP. Dies bedeutet Glarok hat bereits 32 Karmapunkte gesammelt. Davon sind jedoch nur noch 3 frei zur Steigerung von Fähigkeiten. 29 Karmapunkte wurden also bereits zur Steigerung von Fähigkeiten verwendet.

Beispiel 5: Karmapunkte

7.2. Stufen

Stufen sind größere Schritte im Fortkommen eines Spielercharakters. Ein Charakter beginnt üblicherweise auf Stufe 1.

Stufenanstiege richten sich nach der Gesamtzahl der erhaltenen Karmapunkte.

Stufe	KP	Stufe	KP
1	0	11	550
2	10	12	660
3	30	13	780
4	60	14	910
5	100	15	1050
6	150	16	1200
7	210	17	1360
8	280	18	1530
9	360	19	1710
10	450	20	1900

Tabelle 7.1.: Stufenanstiege und dafür nötige Karmapunkte

Ilsona erhält nach einem Abenteuer 7 Karmapunkte. Auf Ilsona's Charakterbogen steht: KP 28/55. Sie hat also bereits 55 Karmapunkte erhalten. Durch die 7 Punkte zusätzlich wird der Eintrag modifiziert zu 35/62, sie erreicht insgesamt also 62 KP und damit die vierte Stufe.

Beispiel 6: Stufe

7.3. Maximalwerte der Zustandsmonitore

Der Spieler kann freie Karmapunkte einsetzen, um die Maximalwerte der Zustandsmonitore zu den Aspekten zu verbessern. Dabei spielt der zugehörige Aspekt eine Rolle. Ist dieser positiv wird die Anzahl ist der Multiplikator 1, um die nötige Menge an Karmapunkten zu bestimmen. Bei neutralem Aspekt ist der Multiplikator 2, bei negativem Aspekt 3. Es werden die Steigerungen bestimmt, die über den Wert nach der Charaktergenerierung hinausreichen. Dazu wird eins für die neue Steigerung addiert. Dies wird mit dem Multiplikator multipliziert, um die nötigen Karmapunkte zu bestimmen.

7.4. Glück

Der Wert für Glück wird gesenkt wenn Glück eingesetzt wird. Gesteigert wird er durch zwei Dinge: durch Belohnungen vom Spielleiter und durch Einsatz von Karmapunkten.

Der Spielleiter kann neben Karmapunkten am Ende eines Abenteuers auch Glückspunkte als Belohnung vergeben. Diese erhöhen das Glück.

Glück kann auch durch Einsatz von Karma aufgefüllt werden. Für je einen Karmapunkt erhält der Charakter Glückspunkte in Höhe seiner Stufe. Dies kann aber nur am Ende eines Abenteuers gemacht werden, wenn es vom Spielleiter Karmapunkte gibt. Zudem kann das jeweils nur einmal gemacht werden. Talente können diese Bedingungen modifizieren.

7.5. Veranlagungen

Steigerung	(+)	(o)	(-)
1.	5	10	20
2.	15	30	60
3.	30	60	120
4.	50	100	200
5.	75	150	300
6.	105	210	420
7.	140	280	560
8.	180	360	720
9.	225	450	900
10.	275	550	1100

Tabelle 7.2.: Steigerung von Veranlagungen

Obiger Tabelle lässt sich entnehmen, wieviele Karmapunkte für eine Steigerung von Veranlagungen zu bezahlen sind. Die Kosten hängen davon ab, wie der zugehörige Aspekt ist (positiv, neutral, negativ) und die wievielte Steigerung der Veranlagung es ist.

Als Steigerungen zählen hier die durch Karmapunkte realisierten Steigerungen, nicht beispielsweise die von der Charaktergenerierung.

7.6. Talente

Zusätzlich zu den bei der Charaktergenerierung vergebenen Talenten darf der Spieler seinem Charakter weitere Talente verleihen. Ein neues Talent kostet jeweils 5 Karmapunkte multipliziert mit der Anzahl der über die Starttalente hinaus erworbenen Talente inklusive dem neuen. Also 5 Punkte für das erste Talent, 15 für das Dritte, 50 für das Zehnte.

Für jede Stufe darf der Charakter nur ein Talent zusätzlich zu seinen Starttalenten erwerben.

7.7. Fertigkeiten

Freie Karmapunkte werden auch eingesetzt, um Fertigkeiten zu steigern. Für jede Steigerung werden freie Karmapunkte aufgewendet, die dem zu erreichenden Wert entsprechen.

Weiterhin können Techniken für die Fertigkeiten erlernt werden. Dazu muss man eine bestimmte Anzahl an Fertigkeitpunkten einsetzen. Die Gesamtzahl aller für erlernte Techniken einer Fertigkeit eingesetzter Fertigkeitpunkte darf den Gesamtwert dieser Fertigkeit nicht übersteigen.

Sowohl das Steigern der Fertigkeitwerte, als auch das Erlernen neuer Techniken und Fertigkeiten hat auch einen Zeitaufwand für Training. Diese Zeit kann nicht mit Reisen oder Kämpfen verbracht werden, kann aber unterbrochen werden. Die Erhöhung einer Fertigkeit braucht Training, welches Tage in Höhe des neuen Fertigkeitwerts dauert. Das Erlernen einer neuen Technik dauert zweimal die eingesetzten Fertigkeitpunkte in Tagen. Das Erlernen einer neuen Fertigkeit dauert immer 10 Tage.

Den Zeitaufwand beim Training kann man durch einen Lehrer reduzieren. Lehrmeister für eine Erhöhung der Fertigkeit müssen mindestens das zu erreichende Fertigkeitniveau haben. Erlernt der Charakter Techniken von einem Lehrmeister, dann muss der Lehrmeister die Technik selbst beherrschen. Erlernt der Charakter eine neue Fertigkeit, dann benötigt er einen Lehrmeister (siehe [12.8](#)), der diese Fertigkeit beherrscht. In allen drei Fällen halbiert sich der Zeitaufwand für das Training.

7.8. Geld und Beziehungen

Der Spielleiter vergibt an die Charaktere am Ende eines Abenteuers auch finanzielle Belohnungen. Diese können in neue Ausrüstung oder einen besseren Lebensstil investiert werden.

Ebenso können im Laufe eines Abenteuers nach Maßgabe des Spielleiters neue Beziehungen geknüpft werden.

8 | Kampf

Im Rollenspiel Gaia kann es zu Kämpfen zwischen Spielercharakteren und Nichtspielercharakteren kommen. Dieses Kapitel beschreibt die Regeln dazu.

8.1. Grundlagen

Ein Kampf in Gaia findet zwischen mehreren Individuen statt, die möglicherweise in Fraktionen zusammengeschlossen sind. Üblicherweise bilden die Spielercharaktere zusammen eine Fraktion.

Ein Kampf ist üblicherweise eine Szene, aber der Spielleiter kann aus erzählerischen Gründen einen Kampf über mehrere Szenen ablaufen lassen.

Der Kampf endet, wenn nur noch Teilnehmer einer Fraktion im Kampf verblieben sind, die Teilnehmer anderer Fraktionen sich entweder ergeben haben, geflohen sind oder kampfunfähig sind.

8.2. Initiativerunde

Eine Kampfszene in Gaia läuft rundenbasiert ab. Dies bedeutet, dass die Zeit im Kampf in festgelegte Einheiten eingeteilt wird, die sogenannten Runden. Die Dauer einer Initiativerunde ist nicht genau festgelegt, aber es sollte etwa in einer Größenordnung von 10 Sekunden sein. Alle Beteiligten am Kampf agieren nacheinander.

In den meisten Kämpfen legt der Spielleiter die Reihenfolge der Aktionen fraktionsweise fest. Beispielsweise zuerst die Mumie, dann die Spieler und schließlich die Wachen.

In manchen Fällen aber kann der Spielleiter auch die Reihenfolge erwüfeln lassen. Dies kann je nach Festlegung des Spielleiters einmal zu Kampfbeginn erfolgen oder jede Runde von Neuem.

Um die Reihenfolge der Handlung zu erwüfeln würfelt jeder Kampfteilnehmer eine Probe auf seine Basisinitiative. Dieser Wert wird mit der Basisinitiative addiert. Das Ergebnis ist die Initiative. Beginnend mit dem höchsten Wert wird dadurch die Reihenfolge bestimmt. Haben mehrere Teilnehmer die gleiche Initiative, dann entscheidet der höhere Wert an Basisinitiative oder wenn immer noch gleich an Schnelligkeit über die Handlungsreihenfolge. Reicht dies nicht aus, wird mit einem Würfel gewürfelt, bis einer von beiden einen höheren Wert hat.

Ist der Charakter an der Reihe, kann er beliebig viele Aktionen ausführen, solange seine Aktionspunkte dafür ausreichen. Einige Handlungen sind limitiert, dass heißt von diesen kann nur eine pro Runde ausgeführt werden.

Initiativerunden können auch vereinzelt außerhalb des Kampfs benutzt werden um den Zeitverlauf der Handlungen sehr genau zu verfolgen.

8.3. Überraschung

In manchen Kämpfen wird eine Fraktion durch eine andere überrascht. Dies kann durch einen Hinterhalt geschehen, oder weil vermeintliche Alliierte sich gegen einen wenden.

8. Kampf

In diesen Fällen gibt es eine Runde (die Überraschungsrunde), in der die Überraschten nicht handeln können sondern nur die mit dem Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite.

Der Spielleiter legt fest wann es Überraschung gibt, und wer den Vorteil der Überraschung für sich verbuchen kann. Gegebenenfalls kann es zuvor eine Probe geben, beispielsweise auf Wahrnehmung ob der Hinterhalt erkannt wird. Auch dies legt der Spielleiter fest. Charaktere die diesen Wurf schaffen können in der Überraschung normal agieren.

8.4. Angriff

Ist ein Charakter an der Reihe, dann kann er einen Angriff führen. Welche Aktion genau als Angriff ausgeführt wird unterliegt der Wahl des Spielers und bestimmt mit welcher Waffe oder welcher Fähigkeit der Angriff durchgeführt wird. Nicht alle Zauber haben einen Angriffswurf, wenn das der Fall ist verläuft er aber nach denselben Regeln.

Viele Angriffsaktionen haben Kosten in Form von Aktionspunkten und manchmal auch weitere Kosten. In den meisten Fällen sind Angriffsaktion limitierte Aktionen.

Jeder Angriffswurf hat eine Trefferschwierigkeit, die von verschiedenen Faktoren abhängt. Je kleiner der Angegriffene im Vergleich mit dem Angreifer ist, desto größer die Schwierigkeit. Die Anzahl der Größenkategorien (siehe 9.1) die der Angegriffene kleiner ist außer der ersten erhöht die Trefferschwierigkeit jeweils um eins.

Ein sehr großer Charakter hat keine erhöhte Trefferschwierigkeit, wenn er einen großen Charakter versucht zu treffen. Bei einem mittleren Charakter ist die Trefferschwierigkeit dagegen bereits um eins erhöht, bei einem kleinen um zwei, bei einem winzigem Ziel sogar um vier.

Beispiel 7: Trefferschwierigkeit nach Größenkategorien

Auch Sichtverhältnisse oder andere Kampfbedingungen können den Trefferwurf erschweren (siehe Tabelle 8.1).

Kampfbedingungen	Schwierigkeit
Dämmerung	+1
Mondlicht, Fackeln	+2
Dunkelheit/Blindheit	+3
Sturm, Gewitter	+1
Kampf im Wasser	+2

Tabelle 8.1.: Trefferschwierigkeit nach Kampfbedingungen

Auch ein Angriff mit mehreren Waffen (siehe Stil des Mantikor (11.10)) erhöht die Trefferschwierigkeit um eins je Waffe.

Eine Probe muss diese Trefferschwierigkeit überwinden. Dazu wird die Fertigkeit gewürfelt, mit der man angreift (beispielsweise Nahkampf bei einem Angriff mit einem Schwert). Von der Anzahl der gewürfelten Erfolge wird die Trefferschwierigkeit abgezogen. Ist das Ergebnis kleiner als Eins, dann wurde kein Treffer erzielt.

Die Probe mit der gewürfelt wird kann ebenfalls Modifikatoren haben. Der wichtigste Modifikator ist die Waffenschwierigkeit, die als Malus angerechnet wird. Die Waffenschwierigkeit hängt von der verwendeten Waffe ab und ist dort notiert.

8.5. Ausweichen

Wurde nach Abzug der Trefferschwierigkeit mindestens ein Erfolg erzielt, dann kann der Angegriffene ausweichen. Er würfelt dazu eine Probe auf seinen Wert in Ausweichen. Wenn der Angegriffene

den Angriff nicht kommen sieht (beispielsweise weil der Angreifer versteckt ist, den Angegriffenen überrascht oder der Angegriffene blind ist), dann kann der Verteidiger nur seinen Wert in passivem Ausweichen für die Probe nehmen.

Sieht der Angegriffene den Angriff dagegen kommen, dann kann er sich mit aktivem Ausweichen verteidigen. Aktives Ausweichen erfordert aber auch Aktionspunkte von dem Ausweichenden. Man kann sich aktiv entscheiden nicht aktiv sondern nur passiv (ohne Verbrauch von Aktionspunkten) auszuweichen. Die Aktionspunktekosten hängen vom Aspekt Bewegung des Ausweichenden ab: bei einem positivem Aspekt sind es zwei Aktionspunkte, bei einem neutralem drei und bei einem negativem Aspekt vier Aktionspunkte. Die Aktionspunkte werden von den Aktionspunkten der nächsten Runde des Angegriffenen abgezogen.

Befindet sich der Angegriffene im Nahkampf mit mehreren Gegnern (Fernkampfgegner zählen hier nicht), dann wird sein Ausweichen um die Anzahl der Nahkampfgegner außer dem ersten reduziert (aber nie unter eins).

Die Ausweichenprobe wird basierend auf dem Aspekt Bewegung gewürfelt.

Schafft der Angegriffene mindestens die Anzahl der Erfolge des Angriffswurfs (abzüglich der Trefferschwierigkeit) zu erreichen, dann wurde dem Angriff erfolgreich ausgewichen.

Ist der Angegriffene komplett bewegungsunfähig (schlafend, gefesselt, kampfunfähig, bewusstlos, tot) dann wird keine Ausweichenprobe gewürfelt. Der Angreifer muss aber immer noch die Trefferschwierigkeit erreichen.

8.6. Schaden

War der Angriff erfolgreich, wird der Schaden bestimmt. Dazu wird die Veranlagung für diesen Angriff (siehe Tabelle 8.2) gewürfelt. Die Erfolge werden mit dem Multiplikator der Waffe und des Angriffs multipliziert. Zum Ergebnis wird der Waffengrundschaten addiert, die Summe ergibt den Schaden vor Abzug des Schilds und der Rüstung.

Schadensart	Veranlagung	Aspekt
Nahkampf	Stärke	Körper
Präzision	Wahrnehmung	Geist
Fernkampf	Wahrnehmung	Geist
Wurfaffen	Stärke	Körper
Magie	Macht	Mystik

Tabelle 8.2.: Schadensberechnung

Trägt der Charakter einen Schild, kann er zuerst damit den Schaden reduzieren. Der Schild hat dazu einen Wert, dieser wird von dem Schaden abgezogen.

Die Rüstung hat Prozentwert in Zehnerschritten. Die Rüstung kann aus der Summe von natürlicher Rüstung, getragener Rüstung und magischer Rüstung zusammengesetzt sein. Die Summe kann aber nie 90% überschreiten.

Vom potentiellen Schaden nach Abzug des Schilds wird entsprechend der Höhe der Rüstung Schaden abgezogen. In der Tabelle 8.3 sieht man den Wert des Schadens der die Rüstung überwindet für verschiedene Rüstungen und Angriffsschaden bis 10. Für größere Werte wird der Wert von 10 so oft addiert bis der entsprechende Zehner erreicht ist.

8.7. Niederwurf

Wird ein Charakter von einem physischen Angriff getroffen, kann unter bestimmten Umständen die Gefahr bestehen, dass er hinfällt. Bei festem Stand wird normalerweise keine Niederwurf-Probe fällig. Aber bestimmte Arten von Attacken können darauf zielen den Angegriffenen zu Fall zu bringen. Zudem

8. Kampf

	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
2	2	2	1	1	1	1	1	0	0
3	3	2	2	2	2	1	1	1	0
4	4	3	3	2	2	2	1	1	0
5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
6	5	5	4	4	3	2	2	1	1
7	6	6	5	4	4	3	2	1	1
8	7	6	6	5	4	3	2	2	1
9	8	7	6	5	5	4	3	2	1
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Tabelle 8.3.: effektiver Schaden

kann der Untergrund unsicher sein oder der Charakter balanciert, klettert, reitet, fliegt oder schwimmt in dem Moment des Treffers. In dem Fall kann es zu einem Niederwurf kommen. Ebenso wird ein Niederwurf verursacht, wenn der Angriff so viel Schaden verursacht, dass es zu einer Wunde kommt.

Besteht eine Situation in der Niederwurf gewürfelt werden muss, werden die überzähligen Erfolge des Angriffs nach Abzug von Trefferschwierigkeit und Ausweichen-Wurf des Verteidigers bestimmt. Konnte der Angegriffene ausweichen ist auch kein Niederwurf fällig. Traf aber der Angriff, dann muss der Verteidiger eine zusätzliche Probe machen. Der Verteidiger kann entscheiden ob er den Niederwurf auf Akrobatik oder Wendigkeit mit dem Aspekt Bewegung oder auf Stärke mit dem Aspekt Körper würfelt. Reitet der Verteidiger, kann alternativ auch Tierführung (Aspekt Bewegung) würfelt.

Welche Probe man auch immer würfelt, das Ergebnis wird mit den überzähligen Erfolgen aus dem Angriff verglichen. Hat der Verteidiger die Erfolge erreicht bleibt er Stehen (oder klettert, fliegt, schwimmt weiter). Hat er weniger Erfolge, dann fällt er hin (oder im Falle des Schwimmens fängt an unterzugehen).

8.8. Bewegung im Kampf

Der Charakter kann in einer Initiativerunde mehrere Aktionen nehmen, in denen er bis zu seiner Geschwindigkeit Meter gehen und das Doppelte rennen kann. Gehen benötigt 5 Aktionspunkte, Rennen benötigt 8 Aktionspunkte. Man kann mehrfach in der Runde Bewegungsaktionen nehmen, wenn die Aktionspunkte dafür reichen.

Will der Charakter rennen, dann kann er keine weitere Bewegungen (aber andere Aktionen) in dieser Initiativerunde machen. Ist er also bereits eine Strecke gegangen, so kann er dementsprechend nicht mehr in der gleichen Runde rennen. Eine Gehbewegung kann dagegen mehrmals in der Runde ausgeführt werden und mit beliebigen weiteren Aktionen kombiniert werden.

Ist der Untergrund auf dem der Charakter läuft rutschig, stark geneigt, sehr steinig, schlammig oder knie- bis hüfhtief mit Wasser bedeckt, dann handelt es sich um schwieriges Gelände. In diesem Gelände kann sich der Charakter mit der Hälfte seiner Geschwindigkeit gehen oder mit seiner Geschwindigkeit rennen. In letzterem Fall muss der Charakter darüberhinaus eine Probe auf Akrobatik (11.7) absolvieren, bei deren Scheitern er stürzt. Diese Probe wird um die Behinderung durch die getragene Rüstung erschwert.

Ist der Untergrund mehr als hüfthoch mit Wasser bedeckt, dann muss der Charakter schwimmen um voranzukommen. Siehe dazu die Fertigkeit Schwimmen (11.4).

Manche Gruppen verwenden zur Bestimmung der Positionen der kämpfenden Charaktere ein Raster. Jedes Feld ist etwa einen Meter in jeder Richtung groß. Die Spielercharaktere belegen ein solches Feld, außer Kentauri, die zwei hintereinanderliegende Felder belegen.

Bei quadratischen Raster ist ein Schritt in ein benachbartes Feld über eine Linie eine Entfernung von einem Meter. Geht der Schritt über eine Ecke, dann ist dies eine Entfernung von 1,5 Metern. Bei einem

Wabenraster geht jeder Schritt in ein benachbartes Feld über eine Entfernung von einem Meter.

Charaktere mit einer Schwimm- oder Fluggeschwindigkeit können ohne spezielle Proben oder Vorkehrungen wie hier für das Laufen beschrieben diese Fortbewegungsarten nutzen.

8.9. Fernkampf

Bei Fernkampfaffen (Wurfwaffen, Schleuder, Bogen, Armbrust oder Feuerwaffen) beschreibt die Reichweite die Anzahl an Metern, die das Ziel entfernt sein kann, damit man es ohne Malus treffen kann. Man kann bis zu dem Zehnfachen der Reichweite als Gesamtentfernung zum Ziel überbrücken. Bei Entfernungen größer als die Reichweite werden aber dafür so viele Erfolge wie oft die Reichweite überschritten wurden sowohl vom Angriff als auch vom Schaden abgezogen. Hat die Waffe eine Reichweite von 10 und man versucht ein Ziel in 35 Metern Entfernung zu treffen, dann werden 3 Erfolge von Angriff und Schaden abgezogen.

8.10. Nachladen

Armbrüste und Feuerwaffen müssen zwischen Angriffen nachgeladen werden. Dazu wird Zeit aufgewendet. Wieviele Aktionspunkte die nachladeaktion verbraucht, ist bei der jeweiligen Waffe vermerkt.

8.11. aggressive und defensive Angriffe

Der Charakter kann versuchen aggressiv oder defensiv zu kämpfen. Das nennt sich aggressive bzw. defensive Angriffshaltung.

Der Charakter kann am Anfang der Runde 5 Aktionspunkte verwenden, um in defensive Angriffshaltung zu wechseln. Dabei wird die Trefferschwierigkeit für alle Angriffe um 1 erhöht und 5 Punkte vom Schaden abgezogen. Im Gegenzug erhöht sich der Multiplikator für das Ausweichen (sowohl passiv als auch aktiv) um 0,5. Bonus und Malus gelten beide bis zum Beginn der nächsten Runde des Anwenders.

Der Charakter kann auch 15 Aktionspunkte in einer limitierten Aktion verwenden, um in die Defensive zu kommen. Er kann keine anderen limitierten Aktionen in der Runde mehr machen und er darf nicht in derselben Runde angreifen. Er erhöht seinen Multiplikator für das Ausweichen um eins. Der Bonus gilt bis zum Beginn der nächsten Runde des Anwenders.

Gibt der Charakter 5 Aktionspunkte aus, dann kann er in aggressiver Angriffshaltung kämpfen, seine Verteidigung vernachlässigen um den Angriff zu stärken. Beide Ausweichen-Werte werden halbiert, der Multiplikator für den Schaden steigt um eins. Bonus und Malus gelten beide bis zum Beginn der nächsten Runde des Anwenders.

Aggressive und defensive Angriffshaltung können eingesetzt werden unabhängig davon, welche Art der Angriffe der Anwender verwendet (Magie, Nahkampf, Fernkampf).

9 | Abenteuer bestehen

9.1. Größenkategorien

Die folgende Tabelle nennt die typischen Größenkategorien in Gaia.

Größen	Beispiele
winzig	Maus
sehr klein	Katze
klein	Harpyien, Wolf, Eber
mittel	Menschen, Dolionen, Alben
groß	Minotauren, Kentauri, Seraphim, Pferd, Bär
sehr groß	Zyklopen, Hai, junger Drache
riesig	Mammut, Drache
gigantisch	Wal, alter Drache

Tabelle 9.1.: Statur in Gaia

9.2. Fertigungsproben

Bei den Fertigkeiten (siehe 11) sind verschiedene erlernbare Aktionen angegeben. Manche diese Aktionen (Standardaktionen) lassen sich auch ausführen, wenn man keine Punkte in dieser Fertigkeit hat. Zur Ausführung von Aktionen wird meist eine Fertigungsprobe verlangt.

Diese Probe wird mit einer Anzahl Würfel gewürfelt, die dem Wert des Charakters in der Fertigkeit entspricht. Wird eine Standardaktion ausgeführt kann alternativ auch der Wert der zugehörigen Basisfähigkeit zur Bestimmung der Anzahl der Würfel genutzt werden. Boni und Mali werden unabhängig davon der Anzahl an gewürfelten Würfeln hinzugefügt (Bonus) oder abgezogen (Malus). Würde durch Mali die Anzahl möglicher Würfel unter 1 sinken, dann bleibt die Anzahl immer mindestens bei Eins.

9.3. Wunden

Der Charakter kann durch verschiedene Ereignisse Wunden erhalten. Jede dieser Wunden ist auf einen Aspekt bezogen (beispielsweise körperliche, geistige oder mystische Wunden).

Die Wunden geben einen Nachteil auf alle Proben des Charakters außer Heilproben und Standhaftigkeitsproben. Das betrifft auch Fertigungsproben. Bei jeder Probe werden Würfel in der Anzahl der Wunden abgezogen, wobei man immer mindestens mit einem Würfel würfelt. In Initiativerunden kann sich der Charakter aussuchen, ob stattdessen pro Wunde ein Punkt von dem der Wunde zugehörigen Zustandsmonitor abgezogen wird um die Aktion durchzuführen (gegebenenfalls zusätzlich zu bereits bestehenden Kosten).

Das Talent Zähigkeit (10.24) erlaubt bestimmte Wunden zu ignorieren, von diesen erhält der Charakter keinen Malus.

9.4. Kampfunfähigkeit und Tod

Jedes mal wenn der Charakter eine Wunde erhält, muss er eine Standhaftigkeitsprobe für den jeweiligen Aspekt würfeln. Diese Probe wird durch die Anzahl der Wunden nicht beeinträchtigt. Erzielt er dabei mindestens so viele Erfolge, wie er (inklusive der neuen Wunde) insgesamt an Wunden in dem Aspekt hat, dann kann er normal weitermachen.

Erreicht er nicht die Anzahl an Erfolgen, dann wird der Charakter kampfunfähig. Wie genau sich das auswirkt hängt vom Aspekt und dem Grund der Wunde ab. Bei körperlichen Wunden wird der Charakter meist bewusstlos, kann aber sich aber auch vor Schmerzen winden. Bei seelischen Wunden kann er eine Panikattacke haben, die ihn alle Waffen hinwerfen und wegrennen lässt. Geistige Wunden können eine Verwirrung hervorrufen, die dazu führt dass der Charakter sich unkoordiniert bewegt. Grundsätzlich kann der Charakter aber nicht mehr handeln (nicht durch den Spieler, der Spielleiter kann die Flucht oder die Verwirrung simulieren), Angriffen nicht mehr ausweichen und wird in der Hand gehaltene Gegenstände verlieren.

Wird bei der Standhaftigkeitsprobe kein einziger Erfolg erzielt stirbt der Charakter. Hat er noch Glückspunkte, so kann er einen davon verbrauchen, um dem Tod von der Schippe zu springen, ist aber dennoch kampfunfähig. Nutzt er die Gelegenheit nicht, ist der Tod final - es gibt keine Wiederbelebung in Gaia. Ein anderer Einsatz von Glück ist bei Null Erfolgen nicht möglich.

Zwischen Szenen kann der Charakter sich aus der Kampfunfähigkeit befreien, außer der Spielleiter setzt besondere Umstände an. In einer Szene können andere Charaktere versuchen den Kampfunfähigen wieder kampffähig zu machen (beispielsweise dem in Panik verfallenen Charakter gut zureden). Sie verbrauchen dabei immer 15 Aktionspunkte in einer limitierten Aktion (nachdem sie in seiner unmittelbaren Nähe sind und den Betroffenen berühren können) und der kampfunfähige Charakter kann eine Widerstandsprobe auf den betroffenen Aspekt durchführen. Dabei kann er nicht sterben, wird sich aber bei ausreichender Menge an Erfolgen aus der Kampfunfähigkeit befreien. Dabei muss die Anzahl der Wunden in dem Aspekt übertreffen. Die Erfolge aufeinander folgender Versuche werden dabei kumuliert, es ist also gegebenenfalls nur eine Frage der Zeit.

Erhält ein kampfunfähiger Charakter eine neue Wunde muss er von vorne versuchen zu widerstehen und hat bei der ersten Probe erneut die Chance auf Tod.

9.5. limitierte Aktionen

Einige Aktionen sind limitiert. Welche steht jeweils in der Beschreibung, üblicherweise betrifft dies Angriffe und Zaubersprüche.

Pro Runde kann nur eine limitierte Aktion durchgeführt werden, selbst wenn der Charakter genug Aktionspunkte für mehrere hat. Man kann also weder eine limitierte Aktion zweimal in einer Runde ausführen, noch zwei verschiedene limitierte Aktionen in derselben Runde verwenden. Bei der Steigerung der entsprechenden Fertigkeiten, kann der Charakter in vielen Fällen lernen, mehrere limitierte Aktionen von dieser Fertigkeit in einer Initiativerunde auszuführen.

9.6. Einsatz von Glück

Viele Charaktere in Gaia verlassen sich lieber auf ihr Glück, als auf ihre Fähigkeiten. Glück kann in vielfältiger Weise eingesetzt werden.

Jeder Einsatz von Glück reduziert den aktuellen Stand an Glückspunkten um eins. Glück kann nur eingesetzt werden, so lange noch Glückspunkte vorhanden sind.

- Man einen Punkt Glück einsetzen, um eine Probe zu wiederholen. Alle Boni und Mali für den ersten Wurf gelten auch für die Wiederholung.

- Bei einer Fertigungsprobe kann durch Einsatz von Glück ein zusätzlicher Erfolg generiert werden. Es können bei einer Probe auch mehrere Punkte Glück auf diese Art eingesetzt werden aber nur, wenn der Wert der Fertigkeit mindestens 10 beträgt. Der Erfolg kann auch nach dem Würfelwurf generiert werden.
- Wenn man eine Fertigkeit mindestens auf 15 gesteigert hat, dann kann man durch den Einsatz eines Punktes Glück für eine Aktion eine Technik dieser Fertigkeit benutzen, die man nicht gelernt hat. Dadurch kann man auch temporär die Möglichkeit zur Nutzung eines weiteren Wissensgebiets bei der Fertigkeit Wissen (11.5) oder eines weiteren Materials bei der Fertigkeit Handwerk (11.6) erwerben.
- Wurde bei der Standhaftigkeitsprobe (siehe 9.4) kein Erfolg erzielt (der Charakter würde also sterben), dann kann ein Punkt Glück eingesetzt werden, um dennoch zu überleben. Der Charakter wird aber in jedem Fall kampfunfähig.
- Eine gescheiterte Heilprobe (siehe 9.8) kann durch den Einsatz eines Punktes Glück in einen Erfolg verwandelt werden, es wird also eine Wunde geheilt.

Talente oder Techniken können weitere Anwendungen von Glück ermöglichen.

Bei der Anwendung von Glück gibt es keine Einschränkungen, man kann in einer Runde oder auch in einer Aktion so viel Glück einsetzen, wie man noch übrig hat.

9.7. Verbrauch und Regeneration von Zustandsmonitoren

Die Zustandsmonitore zu den Aspekten (Lebenspunkte, Aktionspunkte, Konzentrationspunkte, Moralpunkte und Mana) stellen Verbrauchswerte dar. Im Laufe eines Abenteuers reduzieren oder steigern verschiedene Aktionen diese Verbrauchswerte. Zu bestimmten Zeiten im Abenteuer werden diese wieder aufgefüllt. Viele Techniken haben unter ihren Kosten den Verbrauch verschiedener dieser Punkte aufgeführt.

Normalerweise werden zwischen den Szenen die Lebenspunkte wieder auf das Maximum gesetzt (die Charaktere versorgen kleine Wunden). Die Konzentrationspunkte, Moralpunkte und das Mana werden zwischen den Szenen auf Null zurückgesetzt. Die Aktionspunkte werden jede Initiativerunde auf das Maximum gesetzt.

Es kann sein, dass Szenen so direkt aneinander anschließen, dass keine Zeit bleibt Wunden zu versorgen und sich zu entspannen. In dem Fall bleiben Lebens-, Konzentrations- und Moralpunkte sowie Mana erhalten.

Schlechte Umstände können dafür sorgen, dass die Wundversorgung nicht stattfinden kann. In einem starken Schneesturm zum Beispiel könnte es sein, dass erst wenn die Charaktere Unterschlupf finden und Rast machen die Wunden versorgt werden können. In dem Fall bleiben die Lebenspunkte auch für längere Zeit erhalten.

Ist die Umgebung verschmutzt kann bei der Wundversorgung auch eine Infektion eindringen. Der Spielleiter würfelt in dem Fall für verletzte Charaktere verdeckt den körperlichen Widerstand gegen die möglichen Krankheiten.

Sinken die Werte eines Monitors unter Null, wird eine Wunde für den entsprechenden Aspekt generiert. Der Monitor wird auf das Maximum gesetzt und der Wert den es unter Null gesunken ist erneut abgezogen. Auf diese Weise können Magier sofort starke Zauber erzeugen, müssen aber dafür eine mystische Wunde hinnehmen. Oder man kann auch mehr Aktionspunkte verbrauchen als man hat um viel zu tun, bekommt aber eine Wunde auf den Aspekt Bewegung.

9.8. Heilung

Hat ein Charakter Wunden, dann können diese geheilt werden. Pro Tag kann eine Wunde geheilt werden. Dies wird während des Schlafes durch die Heilprobe bestimmt.

Um zu heilen wird einmal am Tag während einer größeren Rast mit Schlaf eine Widerstandsprobe auf den Aspekt gewürfelt, auf dem man eine Wunde heilen möchte. Wird bei der Probe die Anzahl aller Wunden (auch die auf anderen Aspekten) als Erfolge erreicht, dann wird eine Wunde geheilt.

Bedingung	Bonus/Malus		
	normal	Regen	Schnee
unter freiem Himmel	-2	-3	-5
Dach ohne Wände	-1	-2	-2
Ruine/baufällige Hütte	0	-1	-1
in einer Höhle	0	0	0
im Zelt	0	-1	-2
Stall/einfache Hütte	+1	+1	+1
Zimmer in einem Haus	+2	+2	+2

Tabelle 9.2.: Behausung

Bett	Bonus
Erde	-1
Stein	-2
Holz	0
Blätter/Moos	0
Schlafsack	+1
einfaches Bett	+2
Luxusbett	+3

Tabelle 9.3.: Bett

Bedingung	Bonus
Feuchtigkeit (außer Regen)	-1
Kälte (außer Schnee)	-2
Feuer/Kamin	+1
Insekten	-1
störende Geräusche	-1

Tabelle 9.4.: weitere Bedingungen

Schlaf kann unter unterschiedlichen Verhältnissen stattfinden. Unter freiem Himmel bei Regen zu schlafen wirkt sich auf die Regeneration anders aus, als wenn man in einem beheiztem Haus in einem richtigem Bett schläft. Die Bedingungen für den Schlaf bewirken Modifikatoren für die Heilung von Wunden. Die entsprechenden Boni/Mali können den Tabellen 9.2, 9.3 und 9.4 entnommen werden.

Um sich besser zu erholen, kann der Charakter einen Tag in Ruhe verbringen: keine Reise, keine Kämpfe, keine sonstigen Tätigkeiten. Wird ein ganzer Tag so verbracht, dann sind für dne Tag zwei Heilproben möglich.

Bei schweren Verletzungen oder Krankheiten, kann es nötig sein, einen ganzen Tag Pflege zu beanspruchen. Der Charakter führt keine Tätigkeiten aus und wendet keine Fähigkeitsproben (außer Heilproben) an. Für eine Pflege benötigt er ein richtiges Bett in einem richtigen, beheiztem Haus. Er muss gepflegt werden, das heißt andere Charaktere versorgen ihn mit allem Nötigen. An dem Tag darf es zu keinen Anstrengungen kommen, keine Kämpfe, keine sonstigen Aktionen. Die entsprechende Pflege kann man

als Dienstleistung buchen, siehe 12.8. Während Reisen oder Abenteuern ist ein Pflage tag nicht möglich. Werden die Bedingungen für eine Pflage eingehalten, dann können für den Tag drei Heilproben durchgeführt werden.

9.9. Fallschaden

Stürzt ein Charakter aus größerer Höhe, beispielsweise bei gescheiterter Probe auf Fliegen (??), dann erhält er Fallschaden. Dieser bestimmt sich aus einem Würfel für alle 5 Meter. Welche Würfelerggebnisse Erfolge zeigen wird durch den Aspekt Bewegung des Fallenden bestimmt, aber in umgekehrter Reihenfolge: positive Aspekte verursachen Erfolge bei einer sechs, neutrale bei fünf und sechs und negative bei vier bis sechs. Jeder Erfolg ist ein Punkt Fallschaden.

Nach einem Sturz liegt der Charakter am Boden und muss aufstehen.

9.10. einfache Aktionen

Aktion	AP	Anmerkungen
Gehen (max. Geschw. Meter)	5	
Rennen (max. 2x Geschw. Meter)	8	
Gegenstand fallen lassen	1	muss in der Hand sein
Waffe/Gegenstand ziehen	3	aus Holster/Scheide/Gürtel etc.
Gegenstand aufheben	5	
Gegenstand weitergeben	2	Aktionspunkte gelten für beide Charaktere
Waffe/Gegenstand wegstecken	10	in Gürtel/Scheide/Holster
Gegenstand aus Rucksack nehmen	15	limitierte Aktion
Gegenstand in Rucksack stecken	10	limitierte Aktion
Trank benutzen	5	limitierte Aktion
Sprechen	1 pro Wort	
Aufstehen	15	limitierte Aktion
Zauberstab anwenden	15	limitierte Aktion, siehe 12.9
auf Reittier aufsitzen	15*	limitierte Aktion
von Reittier absteigen	5*	
aktives Ausweichen	2, 3 oder 4	abhängig vom Aspekt Bewegung, siehe 8.5
defensive Angriffshaltung	5	nur am Anfang der Runde, Trefferschwierigkeit +1, Schaden -5, Multiplikator für Ausweichen um 0,5 erhöht
Defensive	15	limitierte Aktion, Multiplikator für Ausweichen um 1 erhöht
aggressive Angriffshaltung	5	Ausweichen halbiert, Multiplikator für Schaden um 1 erhöht
Schild anlegen	10	
Schild ablegen	5	
kampfunfähigem Charakter helfen	15	limitierte Aktion

Tabelle 9.5.: einfache Aktionen

Es gibt eine Reihe einfacher Aktionen, die Charaktere in Initiativerunden machen können. Die Tabelle 9.5 gibt eine Übersicht. Die notwendigen Aktionspunkte sind als AP angegeben.

Auf ein Reittier aufsteigen setzt einen Sattel voraus. Sitzt man auf ein ungesatteltes Tier auf, dann werden 5 Aktionspunkte mehr verbraucht. Ist der Charakter mehr als eine Größenkategorie kleiner als das Reittier, dann werden pro zusätzlicher Größenkategorie 5 weitere Aktionspunkte beim Aufsitzen und ein weiterer beim Absitzen fällig. Für weiteres siehe Reiten (9.16).

9.11. Zaubersprüche

Einige Techniken der Zauberfertigkeiten werden auch Zaubersprüche genannt. Bei diesen ist jeweils angegeben, welchen Effekt und welche Kosten sie haben.

Ein häufig angegebener Wert ist die Dauer. Hiermit wird angegeben, wie lange die Wirkung des Zauberspruchs anhält.

Ein weiterer bei Zaubersprüchen angegebener Wert ist die Reichweite. Dies beschreibt die Reichweite, in der ein Ziel mit dem Zauberspruch erreicht werden kann. Die Kategorien kurz, mittel und lang werden dabei durch Werte des Zaubersprechers bestimmt, siehe dazu 6.14.

Ist die Reichweite 'Berührung', dann muss der Magier sich neben das Ziel stellen. Es sind keine Würfe erforderlich das Ziel zu berühren, selbst wenn es ein Gegner ist. Allerdings kann der Gegner unerreichbar sein, weil er beispielsweise fliegt.

9.12. Entdecken

Charaktere haben oft die Möglichkeit versteckte Gegner, Fallen, Durchgänge oder Gegenstände zu entdecken. Auch Illusionen oder Fälschungen werden mithilfe einer Entdeckenprobe enttarnt.

Die Entdeckenprobe ist eine Fähigkeitsprobe auf die Veranlagung Wahrnehmung und den Aspekt Geist.

Diese Probe wird oft vom Spielleiter gewürfelt werden, damit der Spieler gar nicht weiß, dass es etwas zu entdecken gibt. Das Ergebnis der Entdeckenprobe wird dabei mit der Schwierigkeit der Entdeckung verglichen. Es muss also eine bestimmte Anzahl an Erfolgen erreicht werden, um das Verborgene zu entdecken.

Diese Probe kann auch kumulativ erfolgen, dass heißt suchen die Charaktere einen Raum für längere Zeit gründlich ab, kann der Spielleiter beispielsweise für alle 10 Minuten Suche eine Probe würfeln und die Erfolge jeweils addieren.

Für die normale Entdeckenprobe wird angenommen, dass der Charakter alle seine Sinne (sehen, hören, riechen, fühlen) nutzen kann. Ist die Anzahl der möglichen Sinne aus irgendeinem Grund eingeschränkt oder gibt es andere Komplikationen, dann gibt es Modifikatoren für die Schwierigkeit des Entdeckens laut Tabelle 9.6. Fällt ein Sinn aus einem Grund aus, muss das Entdecken auf die anderen Sinne verlagert werden.

Bedingung	Modifikator
Sehen	
Sonnenschein	0
Mondlicht	-1
Fackel- oder Laternenlicht	-2
Sterne	-3
Hören	
stille Umgebung	0
mäßig laut (Wald)	-1
laut	-2
sehr laut (Markt)	-3

Tabelle 9.6.: Modifikatoren für Entdeckungswürfe

Auf Entfernung steigt der Malus um eins pro 100 Meter für Sehen und um 1 pro 10 Meter für Hören.

9.13. feste Erfolge

In bestimmten Situationen kann ein Charakter eine Probe abzulegen ohne zu würfeln. Dazu wird vom Wert mit dem die Probe abgelegt wird (üblicherweise Fertigkeit oder Veranlagung modifiziert durch entsprechende Boni) ein Sechstel für einen negativen Aspekt, ein Drittel für einen neutralen Aspekt und die Hälfte für einen positiven Aspekt als Erfolge gerechnet.

Der Spielleiter legt fest ob in der Situation dies so angewendet werden kann, der Spieler entscheidet ob er die Option nutzen möchte oder nicht. Ausweichwürfe, Widerstands- und Standhaftigkeitsproben, Angriffe und Schadenswürfe sind grundsätzlich ausgenommen.

Benutzt ein Spieler die Option für eine Probe feste Erfolge zu nehmen, dann kann er kein Glück für diese Probe einsetzen.

9.14. Verstärkungen

Charaktere können durch Gegenstände, Tränke, Zaubersprüche oder andere Dinge Verstärkungen erhalten. Dabei kann jeder Charakter nur begrenzt Verstärkungen haben.

Verstärkungen haben Ränge die als Zahl ausgedrückt werden

Das Maximum an Verstärkung, dass ein Charakter gleichzeitig aktiv haben kann ist bestimmt dadurch, dass die Summe der Verstärkungsränge der aktiven Verstärkungen nicht die Stufe des Charakter übersteigen darf.

Hat ein Charakter mehr Verstärkungen auf sich wirken, dann werden so viele inaktiv, bis die Regel erfüllt ist. Zwischen Szenen kann ein Charakter aktive Verstärkungen wechseln. In dem Moment wo ein Charakter durch eine neue Verstärkung sein Limit überschreitet, kann er aktive Verstärkungen abschalten, bis das Limit wieder erfüllt ist.

Haben verschiedene Verstärkungen einen Effekt auf den gleichen Wert, dann gilt nur der höchste Bonus, die Boni lassen sich nicht kombinieren.

Verstärkungen können immer nur auf Alliierte gezaubert werden, nicht auf Gegner. Generell kann jeder Charakter jede Verstärkung in dem Moment deaktivieren wo er sie erhält, später aber nur noch zwischen Szenen.

9.15. Leiden

Charaktere können in Gaia von Leiden befallen sein. Dies können Krankheiten, Gifte, Flüche oder negative Verzauberungen sein.

Im Allgemeinen hat der Charakter eine Widerstandsprobe auf einen Aspekt der von dem jeweiligen Leiden abhängt, um zu verhindern, dass er überhaupt betroffen ist. Die Schwierigkeit dafür ist meist von einem Gegner gewürfelt. Ist ein Charakter bei dieser ersten Widerstandsprobe erfolgreich, dann ist er von dem Leiden nicht betroffen. Ist er nicht erfolgreich, dann hat er das Leiden erhalten.

Das Leiden verursacht nun negative Effekte (beispielsweise regelmäßiger Schaden oder die Benutzung von Glück ist unterbunden).

Bei vielen Leiden wird nun eine feste aber geheime Schwierigkeit gesetzt. Der betroffene Charakter hat regelmäßig Proben auf einen Widerstand, deren Erfolge kumulativ sind. Erreichen die kumulativen Erfolge der Widerstandsproben die festgesetzte Schwierigkeit, dann wird das Leiden beendet.

9.16. Reiten

Abenteurer in Gaia können ein Reittier benutzen um schneller voranzukommen oder zu kämpfen.

Jeder Charakter kann ein Reittier benutzen, sobald es mindestens eine Größenkategorie größer ist als der Reiter. Ist das Reittier mehr als eine Größenkategorie größer, dann ist das Reiten allerdings schwieriger. Aufsitzen und Absitzen dauert in dem Fall länger (siehe 9.10). Für jede Größenkategorie die der Reiter kleiner ist als das Reittier außer der ersten, wird bei Reitenproben ein Erfolg abgezogen.

Außerhalb eines Kampfes kann problemlos geritten werden, wenn ein Reittier aus den Abschnitt 12.7 genommen wird. Wird ein anderes Tier als Reittier benutzt, dann kann der Spielleiter Reitenproben nach seinem Ermessen verlangen.

In Initiativerunden werden für das Reiten 10 Aktionspunkte ausgegeben (siehe Reiten (11.4)). Darüber hinaus kann das Reiten als normale Bewegung gelten, die wie in Abschnitt 8.8 (Bewegung im Kampf) beschrieben funktioniert, nur dass die Geschwindigkeit des Reittiers genutzt wird.

In Kämpfen sollte man Reittiere mit Kampftraining nutzen. Tiere ohne Kampftraining werden leicht panisch. Auch Tiere mit Kampftraining können panisch werden, allerdings durch deutlich weniger Ereignisse. Für die Panik wird ein Panikwert des Tiers vom Spielleiter geführt. Bei Tieren ohne Kampftraining erhöht sich der Panikwert am Anfang jeder Kampfunde wenn der Reiter an der Reihe ist und jedesmal wenn ein Angriff auf Tier oder Reiter durchgeführt wird (ob er trifft oder nicht) um eins. Der Spielleiter kann weitere Ereignisse festlegen, die den Panikwert erhöhen, darunter auch welche die Tiere mit Kampftraining betreffen.

Jedes Mal wenn das Reittier seinen Panikwert erhöht muss der Reiter eine Reitenprobe ablegen, um das Tier unter Kontrolle zu halten. Mit der Reitenprobe muss er den aktuellen Panikwert des Tieres erreichen. Misslingt dies, verliert der Reiter die Kontrolle. Der Spielleiter entscheidet wie das Tier handelt, es kann panisch fliehen oder versuchen den Reiter abzuwerfen oder etwas anderes. Diese Panik zählt für eine Runde, jede Runde kann es der Spieler erneut versuchen. Die Technik Tier beruhigen (11.9) kann genutzt werden um den Panikwert zu senken. Zwischen Szenen sinkt der Panikwert auf Null.

Will der Charakter einen Angriff oder eine andere heftige Bewegung ausführen während er reitet, muss er ebenfalls eine Reitenprobe ablegen. Das Ergebnis der Reitenprobe begrenzt das Ergebnis des Angriffs (oder der anderen Aktion) nach oben.

Kentauri können nicht reiten.

9.17. Aktionspunkte ansammeln

Verbraucht ein Charakter in einer Initiativerunde nicht alle seine Aktionspunkte, so kann er einen Teil davon in die nächste Runde übernehmen, um dann bessere Aktionen auszuführen.

Es wird die Hälfte der unverbrauchten Aktionspunkte übernommen. Die übernommenen Punkte gehen über das Maximum des Aktionspunktemonitors hinaus.

10 | Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten der Charaktere. Diese betreffen viele unterschiedliche Felder. So werden Kämpfer üblicherweise andere Talente wählen als Magier.

Manche Talente haben bestimmte Voraussetzungen. Diese müssen erfüllt sein, bevor der Charakter das Talent wählen darf. Voraussetzungen sind dabei immer minimale Anforderungen. Wenn ein Talent als Voraussetzung Stufe 5 verlangt, dann wird mindestens Stufe 5 benötigt, wird ein neutraler Aspekt verlangt, erfüllt auch guter Aspekt die Bedingung.

Eine kurze Übersicht der Talente kann man Tabelle [10.1](#) entnehmen.

10.1. gute Sammlung

Voraussetzungen: Stufe 5, Versunkenheit 5

Bei der Durchführung der Aktion Sammlung ([11.4](#)) erhöht der Charakter den Konzentrationsmonitor um $1,5 * \text{Anzahl der Erfolge}$. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.2. verbesserte Sammlung

Voraussetzungen: Aspekt Geist neutral, Stufe 10, Versunkenheit 10, gute Sammlung ([10.1](#))

Bei der Durchführung der Aktion Sammlung ([11.4](#)) erhöht der Charakter den Konzentrationsmonitor um $2 * \text{Anzahl der Erfolge}$. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.3. perfekte Sammlung

Voraussetzungen: Aspekt Geist positiv, Stufe 15, Versunkenheit 15, verbesserte Sammlung ([10.2](#))

Bei der Durchführung der Aktion Sammlung ([11.4](#)) erhöht der Charakter den Konzentrationsmonitor um $3 * \text{Anzahl der Erfolge}$. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.4. schnelle Sammlung

Voraussetzungen: Aspekt Geist neutral, Stufe 5, Versunkenheit 10

Die Durchführung der Aktion Sammlung ([11.4](#)) kostet nur noch 5 Aktionspunkte.

Talent	Beschreibung
10.1 gute Sammlung	Sammlung bringt Erfolge * 1,5
10.2 verbesserte Sammlung	Sammlung bringt Erfolge * 2
10.3 perfekte Sammlung	Sammlung bringt Erfolge * 3
10.4 schnelle Sammlung	Sammlung kostet 5 Aktionspunkte
10.5 flinke Sammlung	Sammlung ist nicht limitiert
10.6 gute Moral	Mut fassen bringt Erfolge * 1,5
10.7 verbesserte Moral	Mut fassen bringt Erfolge * 2
10.8 perfekte Moral	Mut fassen bringt Erfolge * 3
10.9 schnell Mut fassen	Mut fassen kostet 5 Aktionspunkte
10.10 flink Mut fassen	Mut fassen ist nicht limitiert
10.11 guter Fokus	Fokussierung bringt Erfolge * 1,5
10.12 verbesserter Fokus	Fokussierung bringt Erfolge * 2
10.13 perfekter Fokus	Fokussierung bringt Erfolge * 3
10.14 schneller Fokus	Fokussierung kostet 5 Aktionspunkte
10.15 flinker Fokus	Fokussierung ist nicht limitiert
10.16 Eisenhaut	10% mehr natürliche Rüstung
10.17 Glücksritter	jede gewürfelte 6 bringt Bonuswürfel für 1 Glück
10.18 Sonntagskind	Stufe als Bonus auf Probe für 1 Glück
10.19 Glückskind	bei Wiederholung für Glück werden nur Misserfolge neu gewürfelt
10.20 Glücksmagnet	mehr Glück beim Stufenanstieg
10.21 angriffslustiges Glück	aggressive Angriffshaltung verursacht mehr Schaden für Glück
10.22 glückliche Defensive	defensive Angriffshaltung erleichtert das Ausweichen für Glück
10.23 Stehaufmännchen	Charakter befreit sich leichter aus Kampfunfähigkeit
10.24 Zähigkeit	Malus durch Wunden verringert
10.25 verbesserter Widerstand	+1 auf alle Widerstandswerte
10.26 Lastesel	Malus für Überlastung um 1 reduziert
10.27 Lastenträger	Stufe wird auf Traglast angerechnet
10.28 Erzfeind	mit Stufe steigende Boni gegen gewählte Sorte Gegner
10.29 Aufmerksamkeit	Stufe wird zum aktiven Ausweichen hinzugerechnet
10.30 Intuition	Stufe wird zum passiven Ausweichen hinzugerechnet
10.31 Selbstsicherheit	Willenskraft wird zum aktiven Ausweichen hinzugerechnet, wenn keine Rüstung getragen wird
10.32 Aura der Selbstsicherheit	Willenskraft wird zum passiven Ausweichen hinzugerechnet, wenn keine Rüstung getragen wird
10.33 Ausweichfinte	verringert die Chance getroffen zu werden
10.34 Sprungfeder	+Stufe zur Initiative
10.35 Sprinter	+Stufe zur Geschwindigkeit
10.36 Heilung	+Stufe zu Heilproben
10.37 Adept	+Fokus zu einer Fertigkeit
10.38 Maester	Fertigkeit mit Mystik würfeln
10.39 Federfall	reduzierter Fallschaden
10.40 Fernmagie	Reichweite von Zaubern und Gebeten verdoppelt
10.41 Resistenz	Resistenzen gegen bestimmte Umstände
10.42 trickreich	mehr mögliche Techniken auf eine Fertigkeit
10.43 Katzenauge	Malus durch Lichtverhältnisse wird halbiert
10.44 Adlerauge	Entfernungsmodifikator bei Entdeckenproben halbiert
10.45 Eulenhoren	Mali auf Hören halbiert
10.46 Fledermaussinne	Wahrnehmung im Dunkeln
10.47 Meisterschaft	Glück für feste Erfolge

Tabelle 10.1.: Übersicht der Talente

10.5. flinke Sammlung

Voraussetzungen: Aspekt Geist neutral, Stufe 10, Versunkenheit 15, schnelle Sammlung (10.4), Versunkenheit 10

Die Aktion Sammlung (11.4) ist nicht länger limitiert, es können also andere limitierte Aktionen durchgeführt werden.

10.6. gute Moral

Voraussetzungen: Stufe 5, Willenskraft 5

Bei der Durchführung der Aktion Mut fassen (11.4) erhöht der Charakter den Moralmonitor um 1,5 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.7. verbesserte Moral

Voraussetzungen: Aspekt Seele neutral, Stufe 10, Willenskraft 10, gute Moral (10.6)

Bei der Durchführung der Aktion Mut fassen (11.4) erhöht der Charakter den Moralmonitor um 2 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.8. perfekte Moral

Voraussetzungen: Aspekt Seele positiv, Stufe 15, Willenskraft 15, verbesserte Moral (10.7))

Bei der Durchführung der Aktion Mut fassen (11.4) erhöht der Charakter den Moralmonitor um 3 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.9. schnell Mut fassen

Voraussetzungen: Aspekt Seele neutral, Stufe 5, Willenskraft 10

Die Durchführung der Aktion Mut fassen (11.4) kostet nur noch 5 Aktionspunkte.

10.10. flink Mut fassen

Voraussetzungen: Aspekt Seele neutral, Stufe 10, Willenskraft 15, schnell Mut fassen (10.9)

Die Aktion Mut fassen (11.4) ist nicht länger limitiert, es können also andere limitierte Aktionen durchgeführt werden.

10.11. guter Fokus

Voraussetzungen: Stufe 5, Fokus 5

Bei der Durchführung der Aktion Fokussierung (11.4) erhöht der Charakter den Manamonitor um 1,5 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.12. verbesserter Fokus

Voraussetzungen: Aspekt Mystik neutral, Stufe 10, Fokus 10, guter Fokus (10.11)

Bei der Durchführung der Aktion Fokussierung (11.4) erhöht der Charakter den Manamonitor um 2 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.13. perfekter Fokus

Voraussetzungen: Aspekt Mystik positiv, Stufe 15, Fokus 15, verbesserter Fokus (10.12)

Bei der Durchführung der Aktion Fokussierung (11.4) erhöht der Charakter den Manamonitor um 3 * Anzahl der Erfolge. Dabei wird der Monitor nicht über den Maximalwert hinaus erhöht.

10.14. schneller Fokus

Voraussetzungen: Aspekt Mystik neutral, Stufe 5, Fokus 10

Die Durchführung der Aktion Fokussierung (11.4) kostet nur noch 5 Aktionspunkte.

10.15. flinker Fokus

Voraussetzungen: Aspekt Mystik neutral, Stufe 10, Fokus 15, schneller Fokus (10.14)

Die Aktion Fokussierung (11.4) ist nicht länger limitiert, es können also andere limitierte Aktionen durchgeführt werden.

10.16. Eisenhaut

Voraussetzungen: Minotaur

Eisenhaut erhöht die natürliche Rüstung des Charakters um 10% (auf 20% bei Minotauern). Man beachte dass die Gesamtrüstung eines Charakters niemals 90% übersteigt.

10.17. Glücksritter

Durch Einsatz eines Punktes Glück kann bei einer Probe (siehe 4.3) für jede erzielte Sechs jeweils ein weiterer Würfel gewürfelt werden. Darauf erzielte Erfolge zählen ebenfalls. Zeigen diese Bonuswürfel wiederum Sechsen, dann dürfen auch weiterhin dementsprechend viele Sechsen gewürfelt werden.

Wird eine Probe durch Einsatz eines Punktes Glück wiederholt bei der dieses Talent angewendet wurde, dann wird das Talent auch bei der Wiederholung angewendet, ohne dass ein zusätzlicher Punkt Glück eingesetzt werden muss. Wird eine Probe wiederholt, bei der Glücksritter nicht eingesetzt wurde, dann kann dieses Talent bei der Wiederholung angewendet werden.

Der Charakter muss vor Ablegen der Probe sich für den Einsatz von Glücksritter entscheiden und den Punkt Glück investieren.

10.18. Sonntagskind

Bei einer Probe kann durch Einsatz eines Punktes Glück die Stufe als Bonus auf die Probe angerechnet werden, also zusätzliche Würfel in Höhe der Stufe gewürfelt werden.

Wird eine Probe durch Einsatz eines Punktes Glück wiederholt bei der dieses Talent angewendet wurde, dann wird das Talent auch bei der Wiederholung angewendet, ohne dass ein zusätzlicher Punkt Glück eingesetzt werden muss. Wird eine Probe wiederholt, bei der Sonntagskind nicht eingesetzt wurde, dann kann dieses Talent bei der Wiederholung angewendet werden, wenn der Punkt Glück dafür ausgegeben wird.

10.19. Glückskind

Voraussetzungen: Stufe 10, Glücksritter (10.17) und Sonntagskind (10.18)

Bei der Wiederholung einer Probe durch den Einsatz von Glück kann ein zusätzlicher Punkt Glück eingesetzt werden, damit nicht alle Würfel, sondern nur jene neu gewürfelt werden, welche keinen Erfolg bei dem ersten Wurf zeigten. Die Erfolge aus dem ersten Wurf bleiben liegen und werden bei der Wiederholung mitgezählt.

10.20. Glücksmagnet

Wenn der Spieler neues Glück für den Charakter erzeugen darf, dann darf er einen weiteren Karmapunkt für zusätzliche Glückspunkte in Höhe der Stufe investieren.

Dieses Talent kann mehrfach genommen werden, jedesmal kann ein weiterer Karmapunkt investiert werden.

10.21. angriffslustiges Glück

Der Spieler kann in einem aggressiven Angriff einen Punkt Glück einsetzen, um den Schadensmultiplikator um einen weiteren Punkt zu erhöhen. Dies kann er mehrfach tun. Der Bonus zählt für die volle Dauer der aggressiven Angriffshaltung.

10.22. glückliche Defensive

Geht der Spieler in die Defensive, so kann er einen Punkt Glück einsetzen um den Multiplikator für das Ausweichen um einen weiteren Punkt zu erhöhen. Bei defensiven Angriffen kann er auf die gleiche Weise für einen Punkt Glück den Multiplikator weiter um 0,5 erhöhen. Dies lässt sich jeweils mehrfach durchführen. Der Bonus gilt für die Dauer der Defensive oder defensiven Angriffshaltung.

10.23. Stehaufmännchen

Wenn der Charakter bewusstlos ist, kann er jede Runde einmal einen Punkt Glück ausgeben, um zu versuchen zu erwachen. Dies funktioniert genauso, als würde ein anderer Charakter ihn versuchen zu wecken. Der Charakter würfelt eine Widerstandsprobe auf den betroffenen Aspekt. Die Erfolge mehrerer dieser Widerstandsproben sind kumulativ. Der Charakter befreit sich aus der Kampfunfähigkeit, sobald die Erfolge die Anzahl der Wunden auf dem Aspekt übertreffen.

10.24. Zähigkeit

Voraussetzungen: Aspekt neutral für das zweite Mal für den Aspekt, Aspekt gut für das dritte Mal für den Aspekt

Mit diesem Talent ignoriert der Charakter die Mali durch eine Wunde auf einen Aspekt. Wenn das Talent genommen wird, muss ein Aspekt dafür gewählt werden, die Wirkung bezieht sich auf diesen Aspekt. Das Talent kann mehrfach genommen werden, jedes Mal für einen weiteren Aspekt.

Bei neutralen Aspekten kann Zähigkeit ein zweites Mal für diesen Aspekt genommen werden. Bei guten Aspekten kann das Talent ein drittes Mal für den Aspekt genommen werden. Dies bewirkt, dass dann zwei bzw. drei Wunden auf dem Aspekt keine Mali verursachen.

Ungeachtet dieses Talents ist jedes Mal eine Standhaftigkeitsprobe (siehe 9.4) durchzuführen, wenn der Charakter eine Wunde erhält und dabei gibt es keinen Vorteil durch dieses Talent.

10.25. verbesserter Widerstand

Durch dieses Talent erhöhen sich die Widerstandswerte des Charakters für alle Aspekte um eins. Das Talent kann mehrfach genommen werden, der Effekt ist kumulativ.

10.26. Lastesel

Die Behinderung durch Überlastung reduziert sich um eins. Der Charakter kann zwar nicht mehr Maximalgewicht mit sich herumschleppen, er wird durch dieses Gewicht aber weniger behindert. Dieses Talent kann jedem Charakter nur einmal verliehen werden.

10.27. Lastenträger

Die Stufe wird in kg auf die Traglast für alle Belastungsstufen angerechnet.

10.28. Erzfeind

Der Charakter kennt sich mit einer Sorte Gegner (auch eine intelligente Spezies ist möglich) besonders gut aus. Bei Trefferwürfen gegen diesen Gegner, bei Ausweichwürfen gegenüber Angriffen dieses Gegners und beim Schaden erhält der Charakter einen Bonus von jeweils einem Würfel. Diese Boni steigen alle 5 Stufen um jeweils eins, also auf 2 ab Stufe 5, auf 3 ab Stufe 10 usw.

Bei Wissensproben über diese Sorte Gegner erhält der Charakter einen Bonus in Höhe seiner Stufe.

Nimmt man mehrmals dieses Talent, dann kann man jeweils unterschiedliche Gegner wählen. Diese Eigenschaft ist aber nicht kumulativ, bei einer Art Gegner kann man nur einmal Erzfeind wählen.

10.29. Aufmerksamkeit

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Aspekt Geist neutral, Wendigkeit 5, Wahrnehmung 5

Der Wert für aktives Ausweichen wird um die Stufe erhöht.

10.30. Intuition

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Aspekt Geist neutral, Wendigkeit 5, Wahrnehmung 5, Aufmerksamkeit (10.29)

Der Wert für passives Ausweichen wird um die Stufe erhöht. Die Stufe wird nicht doppelt bei der Berechnung des aktiven Ausweichens eingerechnet.

10.31. Selbstsicherheit

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Aspekt Seele neutral, Wendigkeit 5, Willenskraft 5

Der Wert für aktives Ausweichen wird um die Veranlagung Willenskraft verbessert. Dieser Bonus geht verloren, wenn der Charakter eine Rüstung trägt.

Obwohl Willenskraft in den Ausweichen-Wert eingeht, wird Ausweichen mit dem Aspekt Bewegung gewürfelt.

10.32. Aura der Selbstsicherheit

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Aspekt Seele neutral, Wendigkeit 5, Willenskraft 5, Selbstsicherheit (10.31)

Der Wert für passives Ausweichen wird um die Veranlagung Willenskraft verbessert. Dieser Bonus geht verloren, wenn der Charakter eine Rüstung trägt.

Obwohl Willenskraft in den Ausweichen-Wert eingeht, wird Ausweichen mit dem Aspekt Bewegung gewürfelt.

Willenskraft wird nicht doppelt bei der Berechnung des aktiven Ausweichens eingerechnet.

10.33. Ausweichfinte

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung positiv

Der Charakter kann beim aktiven Ausweichen (siehe 8.5) eine Richtung antäuschen und in die andere ausweichen, um seinen Gegner zu verwirren. Das aktive Ausweichen kostet einen Aktionspunkt mehr. Die Trefferschwierigkeit erhöht sich um eins.

10.34. Sprungfeder

Der Initiativwert wird um die Stufe erhöht.

10.35. Sprinter

Der Charakter kann seine Stufe zur Geschwindigkeit hinzuzählen.

10.36. Heilung

Mit dieser Eigenschaft kann der Charakter leichter Wunden heilen. Bei der Wundheilungsprobe (siehe 9.8) kann er seine Stufe als Bonus hinzuzählen.

10.37. Adept

Voraussetzungen: Aspekt Mystik neutral, Fokus 5, Fertigkeit 5

Der Charakter kann seine magischen Fähigkeiten zur Unterstützung nichtmagischer Fertigkeiten einsetzen. Dazu wählt der Charakter beim Erwerb dieses Talents eine Fertigkeit. Der Charakter kann seine Veranlagung Fokus zu Fähigkeitsproben auf diese Fertigkeit hinzuzählen.

Dieses Talent kann mehrmals vom Charakter erworben werden. Dazu wird jedesmal eine andere Fertigkeit als Ziel des Fokus gewählt. Die gewählte Fertigkeit muss mindestens den Wert 5 haben.

10.38. Maester

Voraussetzungen: Aspekt Mystik gut, Fokus 10, Fertigkeit 10, Adept (10.37) für die Fertigkeit

Der Charakter setzt seine Zauberkraft massiv zur Verstärkung anderer Fähigkeiten ein. Der Charakter wählt beim Erwerb dieses Talents eine Fertigkeit. Für die gewählte Fertigkeit muss der Charakter bereits das Talent Adept gewählt haben und muss mindestens den Fertigkeitwert 10 haben. Beim Einsatz dieser Fertigkeit kann der Charakter entscheiden die Probe auf den Aspekt Mystik zu würfeln.

Dieses Talent kann mehrmals vom Charakter erworben werden. Dazu wird jedesmal eine andere Fertigkeit als Ziel des Fokus gewählt.

10.39. Federfall

Der Charakter übersteht einen Fall besser. Der Fallschaden (siehe 9.9) reduziert sich so, als wäre der Charakter 5 Meter weniger weit gefallen. Dieses Talent kann mehrfach genommen werden, der Effekt ist kumulativ.

10.40. Fernmagie

Die Wirkungsreichweite aller Zaubereffekte verdoppelt sich. Zaubereffekte sind Effekte von Zaubern und Gebeten.

10.41. Resistenz

Dieses Talent kann von einem Charakter mehrmals erworben werden. Dabei sucht er sich jedesmal eine andere Klasse von Widrigkeiten aus, gegen die er resistent sein will.

Feuer/Hitze	Wind/Blitz
Wasser/Eis/Kälte	Erde/Stein/Säure
Hunger/Durst	

Tabelle 10.2.: Mögliche Resistenzen

Löst ein Problem, gegen das der Charakter resistent ist, einen Malus aus, dann kann ihn der Charakter bei seinen Proben ignorieren. Beispielsweise sind Regenerationsproben nicht zusätzlich durch Regen erschwert, wenn der Charakter eine Resistenz gegen Wasser aufweist.

Erhält der Charakter Schaden aus einer Quelle, gegen die er resistent ist, dann wird der Schaden halbiert.

10.42. **trickreich**

Voraussetzungen: gewählte Fertigkeit 15

Beim Erwerb dieses Talents wählt der Charakter eine Fertigkeit. Diese Fertigkeit muss mindestens auf 15 gesteigert worden sein.

Dieses Talent kann ein Charakter mehrmals erwerben. Jedesmal muss eine andere Fertigkeit gewählt werden. Es kann nicht mehrmals auf die gleiche Fertigkeit angewandt werden.

Für die gewählte Fertigkeit kann der Charakter mehr Techniken als üblich erlernen. Für die gewählte Fertigkeit können für Talente Stufe mehr Fertigkeitspunkte ausgegeben werden.

10.43. **Katzenauge**

Voraussetzungen: Wahrnehmung 5

Mit diesem Talent kann der Charakter bei schlechten Sichtverhältnissen besser sehen. Der Sichtmodifikator für schlechte Lichtverhältnisse bei der Entdeckenprobe (siehe 9.12) wird um einen Punkt reduziert.

10.44. **Adlerauge**

Voraussetzungen: Wahrnehmung 5

Mit diesem Talent kann der Charakter auch in großen Entfernungen Dinge zuverlässig ausmachen. Die Entfernung für die Erhöhung des Modifikators wird bei Sichtproben (siehe 9.12) verdoppelt.

10.45. **Eulenhoren**

Voraussetzungen: Wahrnehmung 5

Mit diesem Talent kann der Charakter sehr gut hören. Alle Modifikatoren für Hören bei Entdeckenproben werden halbiert.

10.46. **Fledermaussinne**

Voraussetzungen: Wahrnehmung 5

Mit diesem Talent kann der Charakter statt Sehen seine Umgebung auch anders erfassen. Die Fledermaussinne sind auf 30 Meter beschränkt. Innerhalb dieses Radius werden Modifikatoren für schlechte Sicht um einen Punkt reduziert (kumulativ mit 'Katzenauge'). Ist es komplett dunkel oder der Charakter kann aus anderen Gründen nicht sehen (beispielsweise wegen einer Augenbinde) beträgt der Malus für Entdeckenproben (siehe 9.12) auf Sicht 5. Im Normalfall könnte der Charakter in dieser Situation keine Probe ablegen. Modifikatoren für das Hören wirken normal.

10.47. **Meisterschaft**

Wenn man die Option benutzt, auf die Würfelprobe zu verzichten und stattdessen feste Werte nimmt (siehe 9.13), dann kann man mit diesem Talent Glück einsetzen, um dabei besser abzuschneiden.

10. Talente

Mit Einsatz von einem Punkt Glück, kann man ein Drittel der Würfel als Erfolge werten, so als wäre der zugehörige Aspekt neutral. Setzt man zwei Punkte Glück ein, so kann man die Hälfte der Würfel als Erfolge rechnen, so als wäre der zugehörige Aspekt positiv. Mit dem Einsatz von drei Punkten Glück, kann man alle Würfel als Erfolge rechnen.

11 | Fertigkeiten und Techniken

11.1. Fertigkeiten

Fertigkeit	Beschreibung
Wissen (11.5)	Abruf von Bücherwissen
Handwerk (11.6)	Herstellung, Reparatur, Alchemie und Mechanik
Akrobatik (11.7)	Klettern, Springen, Balancieren, Befreien
Überleben (11.8)	Stadt und Wildnis, Heimlichkeit, menschliche Interaktion, Gaunerei
Tierführung (11.9)	Beeinflussung von Tieren
Nahkampf (11.10)	Nahkampf
Fernwaffen (11.11)	Kampf mit Wurfaffen, Bögen, Armbrüsten und Feuerwaffen
Blutmagie (11.12)	Zaubern mit Blut
Unterstützungsmagie (11.13)	magische Heilung und Schutz
Elementarmagie (11.14)	Zaubern mit den Elementen
Illusionsmagie (11.15)	nichts ist echt
Chaosmagie (11.16)	die wilde Magie des Zufalls
Gebet (11.17)	Anrufung der Götter

Tabelle 11.1.: Übersicht der Fertigkeiten

Fertigkeiten bestimmen darüber, wie gut ein Charakter in bestimmten Fähigkeiten ist. Die Fertigkeit bestimmt dabei in vielen Fällen den Wert, mit dem Proben gewürfelt werden.

Auf Basis von Fertigkeiten können auch Techniken (siehe 11) erlernt werden. Je höher der Fertigkeitwert, desto mehr Techniken sind erlernbar. Techniken ermöglichen bestimmte Aktionen.

Wichtig für den Kampf sind sicherlich die Fertigkeiten, die den Umgang des Charakters mit Waffen bestimmen. Auch magische Aktionen werden durch Fertigkeiten bestimmt.

Um eine Fertigungsprobe (siehe 4.3) abzulegen wird der Wert der Fertigkeit mit den notwendigen Boni und Mali modifiziert. Dieser Wert bestimmt die Anzahl an Würfeln die der Spieler wirft. Die Anzahl der Erfolge wird vom zugrunde liegenden Aspekt bestimmt. Der Charakter kann in vielen Fällen auch ohne zu würfeln die Erfolge bestimmen (siehe 9.13).

Eine kurze Übersicht der Fertigkeiten kann man der Tabelle 11.1 entnehmen.

11.2. Techniken

Techniken sind Fähigkeiten des Charakters, die er entweder besitzt oder nicht, die aber keinen Wert haben. Wird eine Technik gewürfelt, dann wird der Wert einer Fertigkeit oder einer Veranlagung zugrunde gelegt. Auf dem Charakterbogen wird also nur vermerkt, dass der Charakter diese Technik besitzt.

Techniken beanspruchen eine gewisse Anzahl an Punkten in einer Fertigkeit, damit es möglich ist sie zu erlernen. Wieviel notwendig sind steht bei jeder Fertigkeit vermerkt (Standardtechniken benötigen keine

Fertigkeitspunkte). Die Gesamtsumme der für die erlernten Techniken nötigen Fertigkeitspunkte, darf den aktuellen Fertigkeitswert des Charakters nicht übersteigen. Manche Techniken benötigen darüber hinaus weitere Voraussetzungen.

Es gibt einen Anteil an Techniken, die jeder Charakter besitzt. Dies sind Standardtechniken und sie können auch in jedem Fall mit einer Veranlagung gewürfelt werden.

11.3. Typen von Techniken

Handlung

Handlungen sind Dinge die Charaktere durchführen können. Sie nehmen üblicherweise etwas Zeit in Anspruch und können eine Probe verlangen.

Aktion und limitierte Aktion

Aktionen sind Handlungen, die während einer Initiativerunde ausgeführt werden können. Sie verbrauchen üblicherweise eine gewisse Anzahl an Aktionspunkten und können daher nicht ausgeführt werden, wenn der Charakter nicht mehr ausreichend Aktionspunkte hat und keine Wunde hinnimmt um neue Aktionspunkte zu erhalten. Außerdem sind Aktionen immer Proben, üblicherweise auf Fertigkeiten, manchmal aber auch auf Veranlagungen.

Einige Aktionen sind limitiert. Dies bedeutet in jeder Initiativerunde darf nur eine solche Aktion durchgeführt werden.

Ritual

Rituale sind lang andauernde komplexe Handlungen. Sie zielen darauf ab einen bestimmten Effekt zu etablieren. Rituale brauchen dauernde Konzentration, jede Unterbrechung führt dazu, dass das Ritual von vorne begonnen werden muss. Daher können Rituale nur in sicherer Umgebung durchgeführt werden. In Kämpfen lassen sich keine Rituale durchführen und laufende Rituale werden durch Kämpfe unterbrochen.

Zauber und Gebete

Bestimmte Techniken werden mit speziellen Fertigkeiten verbunden, so haben Magier Zaubersprüche und Priester haben Gebete. Diese speziellen Aktionen haben besondere Eigenschaften.

Zaubersprüche sind magische Eigenschaften. Magier können einen Zauber spezifisch zu ihrer Spezialisierung erlernen. In Initiativerunden kosten Zaubersprüche Mana und sind üblicherweise limitierte Aktionen.

passive Eigenschaft

Passive Eigenschaften sind Techniken, die immer wirken und andere Eigenschaften, Techniken oder Aktionen modifizieren.

Verstärkung

Der Charakter kann durch Techniken Verstärkungen erhalten. Es wird der Verstärkungsrang mit angegeben. Zu Verstärkungen siehe [9.14](#).

11.4. Standardtechniken

Hier finden sich alle Techniken, über die jeder Charakter verfügt.

Schlag

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: Waffe

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Nahkampf

Ein Schlag mit einer stumpfen Waffe. Benutzt werden kann der Schlag mit Keulen oder ohne Waffen.

Die benötigten AP hängen von der Waffe ab und sind dort notiert.

Hieb

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: Waffe

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Nahkampf

Ein Hieb mit einer Waffe mit einer scharfen Kante. Benutzt werden kann der Hieb mit Schwertern und Äxten.

Die benötigten AP hängen von der Waffe ab und sind dort notiert.

Stich

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: Waffe

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Nahkampf

Ein Stich mit einer spitzen Waffe. Der Stich kann mit Messern, Schwertern und Lanzen benutzt werden.

Die benötigten AP hängen von der Waffe ab und sind dort notiert.

Wurf

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Aktionspunkte: Waffe

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wahrnehmung, Fernwaffen

Ein Angriff mit einer Wurfwanne.

Die benötigten AP hängen von der Waffe ab und sind dort notiert.

Schuss

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Aktionspunkte: Waffe

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wahrnehmung, Fernwaffen

Ein Schuss mit einem Bogen, einer Armbrust oder einer Feuerwaffe. Beim Bogen beinhaltet der Schuss auch den Pfeil einzulegen (wenn dieser in einem Köcher griffbereit ist). Die benötigten AP hängen von der Waffe ab und sind dort notiert.

Armbrüste und Feuerwaffen müssen in einer extra Aktion nachgeladen werden. Die Aktionspunktekosten dafür sind bei der jeweiligen Waffe vermerkt.

Sammlung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Aktionspunkte: 10

Veranlagung: Versunkenheit

Mit dieser Aktion kann der Konzentrationsmonitor gesteigert werden. Dazu wird eine Probe auf Versunkenheit gewürfelt. Der Konzentrationsmonitor wird um die Anzahl der Erfolge gesteigert, aber nicht über den Maximalwert hinaus.

Mut fassen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Seele

Aktionspunkte: 10

Veranlagung: Willenskraft

Mit dieser Aktion kann der Moralmonitor gesteigert werden. Dazu wird eine Probe auf Willenskraft gewürfelt. Der Moralmonitor wird um die Anzahl der Erfolge gesteigert, aber nicht über den Maximalwert hinaus.

Fokussierung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Mystik

Aktionspunkte: 10

Veranlagung: Fokus

Mit dieser Aktion kann der Manamonitor gesteigert werden. Dazu wird eine Probe auf Fokus gewürfelt. Der Manamonitor wird um die Anzahl der Erfolge gesteigert, aber nicht über den Maximalwert hinaus. Diese Technik kann von Charakteren nicht verwendet werden, die Magie nicht beherrschen (Aspekt Mystik gestrichen).

Suchen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Veranlagung: Wahrnehmung

Der Charakter durchsucht etwas. Dies kann längere Zeit in Anspruch nehmen, der Spielleiter legt fest wie lange. Dinge die gefunden werden können haben eine vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit zum Auffinden. Die Suche kann mehrfach durchgeführt werden, die Erfolge werden addiert, aber es wird auch entsprechend Zeit in Anspruch genommen. Die Suchprobe kann gegebenenfalls auch vom Spielleiter verdeckt durchgeführt werden, wenn der Spieler nicht wissen soll wie erfolgreich er war.

Der Spielleiter legt je nach Umgebung die durchsucht wird fest, welche Zeit einmal Suchen in Anspruch nimmt.

Überzeugen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist/Seele

Veranlagung: Wahrnehmung, Willenskraft, Überleben

Der Charakter versucht andere von etwas zu überzeugen. Er würfelt seine Überzeugen-Probe, der oder die zu Überzeugenden halten mit ihrem geistigen oder seelischen Widerstand dagegen. Der Spielleiter steigert oder senkt die Schwierigkeit dabei abhängig von der Situation.

Überzeugen funktioniert auf potentiell zwei Wegen: entweder durch Logik, oder durch Emotionen. Wird Logik verwendet, dann wird mit Wahrnehmung oder Überleben basierend auf dem Aspekt Geist

gewürfelt und der Gegner verteidigt sich mit seinem geistigen Widerstand. Werden Emotionen eingesetzt, dann wird mit Willenskraft oder Überleben basierend auf dem Aspekt Seele gegen die seelische Widerstandskraft gewürfelt.

Einschüchtern

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Seele

Aktionspunkte: 10

Veranlagung: Willenskraft, Überleben

Mit einer Einschüchterungsaktion versucht der Spieler einen Gegner zu verunsichern. Dabei würfelt er Willenskraft gegen die seelische Widerstandskraft des Gegners. Bei einem Erfolg erhält der Betroffene einen Malus in Höhe der Differenz der beiden Proben auf alle Aktionen außer Widerstände und Heilung, so als hätte er entsprechend viele Wunde. Jede Runde kann eine weitere Probe gewürfelt werden um den Malus abzuschütteln, die Erfolge sind kumulativ.

Hat der Verteidigende in seiner initialen Probe nur halb so viele Erfolge oder weniger als der Einschüchternde, dann erhält er neben dem Malus eine seelische Wunde mit allen Folgen.

Der Spielleiter kann situationsbedingt Boni und Mali vergeben. In den meisten Fällen sollte der Größenunterschied relevant sein, der größere erhält pro Größenklasse Differenz einen Bonus von eins. Außerdem kann der Spielleiter basierend auf der Kampfsituation Boni und Mali vergeben.

Die Einschüchtern-Aktion kann statt einem Gegner mehrere betreffen. Dazu wird vom Ergebnis des Einschüchtern-Wurfs ein Erfolg abgezogen und es sind maximal so viele Gegner in der Nähe betroffen, wie die Stufe des Einschüchternden ist.

Befreiung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 15

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Mit Hilfe der Wendigkeit oder der Akrobatik kann sich der Charakter aus Behinderungen befreien, wie einem Netz oder einer Bola in der er sich verheddert hat. Auch Fesseln lassen sich damit lösen, obwohl das gegebenenfalls schwierig ist.

Er würfelt eine Probe auf Wendigkeit oder Akrobatik basierend auf dem Aspekt Bewegung. Die Erfolge zählen gegen die Erfolge der Einschränkungen.

Einfache Probleme wie ein Netz oder eine Bola haben oft nur einen Erfolg zu überwinden. Fesseln sind oft komplexer.

Springen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 15

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Der Charakter kann Hindernisse überspringen. Die Erfolge werden mit der Schwierigkeit des Hindernisses verglichen.

Klettern

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 15

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Der Charakter kann an Gegenständen hinauf- oder hinab klettern. Die Probe ist kumulativ, es können also mehrere Proben genutzt werden um das Hindernis zu überwinden, die Erfolge werden dabei addiert. Werden allerdings bei einer Probe keine Erfolge erzielt, dann stürzt der Charakter ab und muss von vorne beginnen und erhält möglicherweise Fallschaden (siehe 9.9).

Bei Kletterproben werden Mali durch Behinderung der Rüstung und Traglast mit einbezogen.

Wird der Charakter während des Kletterns abgelenkt (beispielsweise durch einen Angriff), dann wird eine erneute Klettern-Probe fällig, um zu bestimmen ob er abstürzt.

Kentauri können nicht klettern.

Schwimmen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 15

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Ein Charakter im Wasser befindet sich in einer besonderen Situation. Wasser ist keine natürliche Umgebung, er muss sich anstrengen, um an der Wasseroberfläche zu bleiben und von der Stelle zu kommen. Dazu muss der Spieler jede Initiativerunde eine Probe durchführen, um an der Wasseroberfläche zu bleiben.

Die Schwierigkeit der Probe hängt von der Tiefe des Wassers, Wellengang, Strömung und äußeren Umständen ab. Bei Schwimmproben wird der Malus durch die Behinderung der Rüstung und durch Überlastung abgezogen.

Scheitert die Probe, schluckt der Charakter Wasser. Er erhält Schaden. Dazu würfelt der Spielleiter Würfel in Höhe der bisher fehlgeschlagenen Runden. Erfolge werden durch den Aspekt Bewegung bestimmt, aber in umgekehrter Reihenfolge: bei positivem Aspekt sind nur Sechsen Erfolge, bei neutralem Fünfen und Sechsen und bei negativem Aspekt vier bis sechs. Schwimmt er in Salzwasser, fauligem Wasser oder sonstig ungesünderem Wasser wird der Schaden um einen Anzahl Würfel nach Entscheid des Spielleiters erhöht.

Beim Schwimmen bewegt sich der Charakter mit 5 plus dem halben Wert in der Veranlagung Schnelligkeit in Metern fort, reduziert durch die verdoppelte Behinderung der Rüstung, wobei der Wert insgesamt nicht unter 5 Meter fällt.

Erhält ein Charakter während des Schwimmens durch einen Angriff Schaden, muss er eine zusätzliche Schwimmprobe als Niederwurf test würfeln. Siehe dazu 8.7. Im Falle eines Misserfolges zählt das wie ein normaler Misserfolg beim Schwimmen.

Charaktere mit einer natürlichen Schwimmgeschwindigkeit verwenden Schwimmen wie andere Charaktere Laufen: sie müssen normalerweise keine Probe ablegen (nur bei speziellen Manövern und bei Niederwurf) und sie können sich in einer Runde schwimmend bewegen und dennoch agieren, inklusive Angriffe.

Kann der Spieler aus bestimmten Gründen keine Schwimmaktion durchführen oder verzichtet darauf, dann gilt es als gescheiterte Schwimmprobe.

Fliegen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: alle

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Um diese Technik benutzen zu können muss man bereits auf irgendeine Art Fliegen können. Typischerweise benötigt man hier einen Zauberspruch. Die Geschwindigkeit des Flugs hängt von der Art ab, wie man die Flugfähigkeit bekommt.

Ein Charakter in der Luft befindet sich in einer besonderen Situation. Er muss sich anstrengen, um an der Stelle zu bleiben oder gezielt voranzukommen. Dazu muss der Spieler jede Initiativerunde eine Probe durchführen, um an der gleichen Stelle zu bleiben. Eine Flugprobe nimmt eine ganze Runde in Initiativeszenen, wenn man neben dem Fliegen noch etwas tun will, muss man entsprechende Techniken erlernen (siehe Akrobatik).

Die Schwierigkeit der Probe hängt vom Wind, Wetterbedingungen und äußeren Umständen ab. Bei Flugproben wird der Malus durch die Behinderung der Rüstung und durch Überlastung abgezogen.

Scheitert die Probe, dann fällt der Charakter zu Boden. Er erhält Fallschaden (siehe 9.9).

Erhält ein Charakter während des Fliegens durch einen Angriff Schaden, muss er eine zusätzliche Flugprobe als Niederwurftest würfeln. Siehe dazu 8.7. Im Falle eines Misserfolges zählt das wie ein normaler Misserfolg beim Fliegen und führt zum Absturz.

Charaktere mit einer natürlichen Fluggeschwindigkeit (wie Harpyien und Seraphim) verwenden Fliegen wie andere Charaktere Laufen: sie müssen normalerweise keine Probe ablegen (nur bei speziellen Manövern und bei Niederwurf) und sie können sich in einer Runde fliegend bewegen und dennoch agieren, inklusive Angriffe.

Kann der Spieler aus bestimmten Gründen keine Flugaktion durchführen oder verzichtet darauf, dann gilt es als gescheiterte Flugprobe.

Balancieren

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 15

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Akrobatik

Der Charakter kann über schmale Simse oder Brücken balancieren oder bei schwankendem Untergrund das Gleichgewicht behalten.

Schleichen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 5

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Überleben

Der Charakter kann versuchen sich leise und möglichst unentdeckt fortzubewegen.

Der Charakter kann durch Ausführung seiner Probe seine halbe Geschwindigkeit in Metern schleichen. Das substituiert die normale Bewegung in der Runde (siehe 8.8). Man beachte, dass Schleichen im Gegensatz zu normaler Bewegung eine limitierte Aktion ist.

Das Ergebnis der Würfelprobe ist die Schwierigkeit für die Entdeckenprobe. Die Behinderung der Rüstung geht als Malus in die Probe ein.

Verstecken

Typ: Handlung

Aspekt: Bewegung

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Überleben

Der Charakter versucht ein möglichst gutes Versteck zu erreichen und dort möglichst unentdeckt zu verharren.

Er kann dies auch nicht durchführen wenn diejenigen anwesend sind, vor denen er sich verstecken will. In solchen Situationen muss er Schleichen benutzen.

Die Entdeckungsschwierigkeit für einen versteckten Charakter entspricht dem Wert in Wendigkeit oder in Überleben. Der Spielleiter kann weitere Boni oder Mali je nach Qualität des Verstecks oder der Zeit die der Charakter sich nimmt vergeben.

Verstecken benötigt etwa eine Minute.

Reiten

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 10

Veranlagungen/Fertigkeiten: Wendigkeit, Tierführung

Während des Reitens wendet der Charakter normal die Bewegungsregeln aus dem Abschnitt [8.8](#) an, legt jedoch die Geschwindigkeit des Reittiers statt seine eigene zugrunde. Normalerweise wird man keine Probe ablegen müssen, spezielle Situationen wie beispielsweise Angriffe oder panische Reittiere erfordern Reitenproben. Details kann man dem Abschnitt Reiten (siehe [9.16](#)) entnehmen.

Kentauri können nicht reiten.

Mana kristallisieren

Typ: Ritual

Aspekt: -

Dauer: 5 Stunden

Mit diesem Ritual kann man kristallisiertes Mana herstellen. Dazu wird Mana aus der Umgebung extrahiert.

Auch unmagische Charaktere (Aspekt Mystik gestrichen) können diese Technik anwenden.

Mit jeweils einem Karmapunkt lässt sich so eine Unze kristallisiertes Mana herstellen. Man kann beliebig viel kristallisiertes Mana auf einmal herstellen.

Gegenstand verzaubern

Typ: Ritual

Aspekt: -

Dauer: 10 Stunden

Mit einem Ritual und ausreichend kristallisiertem Mana lässt sich ein Gegenstand verzaubern. Wie viel kristallisiertes Mana dabei für bestimmte Eigenschaften notwendig ist, lässt sich dem Abschnitt [12.9](#) entnehmen.

Auch unmagische Charaktere (Aspekt Mystik gestrichen) können diese Technik anwenden.

Der Charakter kann Gegenstände nur mit einer Gesamtmenge von 1000 Unzen kristallisiertem Mana pro Stufe verzaubern.

Ein Gegenstand kann auch mehrere Verzauberungen haben, die Menge an kristallisiertem Mana addiert sich dabei.

Gegenstand entzaubern

Typ: Ritual

Aspekt: -

Dauer: 1 Stunde

Mit diesem Ritual lässt sich ein magischer Gegenstand entzaubern. Das geht nicht mit Artefakten.

Auch unmagische Charaktere (Aspekt Mystik gestrichen) können diese Technik anwenden.

Bei der Entzauberung wird der Basisgegenstand zerstört und es wird ein Zehntel des kristallisierten Manas zurückgewonnen, das bei der Herstellung des Gegenstands benötigt wurde. Siehe Abschnitt [12.9](#) für eine Liste von Verzauberungen und ihrer Preise.

Artefakt binden

Typ: Ritual

Aspekt: -

Dauer: 5 Stunden

Mit diesem Ritual lässt sich ein Artefakt welches der Charakter besitzt an diesen binden. Damit lassen sich die magischen Eigenschaften des Artefakts nutzen.

Der Artefaktrang aller an einen Charakter gebundenen Artefakte darf die Stufe des Charakters nicht übersteigen. Der Charakter muss nicht alle Artefaktränge binden, damit hat er nicht Zugriff auf alle Eigenschaften.

Mit diesem Ritual lässt sich eine Bindung auch lösen, damit man andere Artefakte an sich binden kann.

Auch unmagische Charaktere (Aspekt Mystik gestrichen) können diese Technik anwenden.

Gerechtigkeit

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: -

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 10

Mit dieser Technik kann der Charakter seinen Nahkampfschaden erhöhen. Für den Rest der Szene ist der Multiplikator für Nahkampfschaden basierend auf Stärke (also nicht für Präzisionsangriffe) um 0,5 erhöht.

Diese Technik kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings werden bei jeder Anwendung 5 Moralpunkte mehr benötigt, also 10 für die erste Anwendung, 15 für die Zweite, 20 für die Dritte usw.

Fluss

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: -

Aktionspunkte: 20

Moralpunkte: 20

Mit dieser Technik erhält der Charakter für den Rest der Szene eine weitere limitierte Aktion pro Runde. Dies gilt bereits für die aktuelle Runde.

Diese Technik kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings werden bei jeder Anwendung 10 Moralpunkte mehr benötigt, also 20 für die erste Anwendung, 30 für die Zweite, 40 für die Dritte usw.

11.5. Wissen

Die Wissensfertigkeit erlaubt einem Charakter sein theoretisches Wissen abzurufen. Wenn der Spieler etwas erfahren will, worüber der Charakter etwas wissen könnte, kann er eine Probe auf Wissen würfeln. Je nach Erfolgen erzählt ihm der Spielleiter mehr.

Der Spieler kann durch eine Probe auf Wissen nichts in Erfahrung bringen, was der Charakter nicht wissen kann. Der Spieler kann beispielsweise mit einer Probe auf Wissen (Politik) in Erfahrung bringen, ob sich zwei Fürsten feindlich oder freundlich gegenüberstehen, aber nicht was beim jüngsten Treffen der beiden im Geheimen besprochen wurde.

Der Charakter erhält durch diese Fertigkeit theoretisches Wissen, kein praktisches. So kann er mit Wissen (Technik) zwar die Funktionsweise einer Eisenbahn verstehen, aber eine solche weder bedienen noch bauen.

Wissensgebiete

Typ: passiv

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 1 pro Wissensgebiet

Der Charakter spezialisiert sein Wissen mit dieser Technik in einem bestimmten Gebiet. Beim Erlernen dieser Technik entscheidet er sich für das Gebiet. Man kann diese Technik mehrmals für unterschiedliche Wissensgebiete erlangen. Die Wissensgebiete werden in Absprache mit dem Spielleiter festgelegt. Die Tabelle 11.2 enthält einige Vorschläge für Wissensgebiete.

Geschichte	Geographie
Pflanzenwelt	Tierwelt
Politik	Götter
Technik	Magie
Medizin	

Tabelle 11.2.: Mögliche Wissensgebiete

Wird ein Probe auf ein gewähltes Wissensgebiet gewürfelt das der Charakter nicht besitzt, dann werden bei der Probe gewürfelten Erfolge halbiert. Trifft ein Wissensgebiet nur bedingt zu, dann werden die gewürfelten Erfolge mit 0,75 multipliziert. Nur wenn der Charakter das passende Wissensgebiet beherrscht, dann werden die Erfolge bei der Wissensprobe voll angerechnet. Der Spielleiter kann aber im Einzelfall auch andere Regelungen treffen.

Sprache

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1 pro Sprache

Centor	Windland-Dialekt
Meo	Zylon (antik und modern)
Grach	Parlandor (antik und modern)
Sperethiel	

Tabelle 11.3.: Sprachen

Mit dieser Technik erlernt der Charakter neue Sprachen. Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache ohne diese Technik oder Punkte in Wissen. Nimmt ein Charakter diese Technik, kann jeweils eine neue Sprache gelernt werden. Diese Technik kann mehrfach erworben werden, jedes mal wird eine weitere Sprache gelernt.

Manche Sprachen kommen in antiker und moderner Form oder in verschiedenen Dialekten, jede muss unabhängig erlernt werden. Eine Liste der Sprachen findet man in der Tabelle 11.3, eine Beschreibung der einzelnen Sprachen im Abschnitt Sprachen von Gaia (siehe 16.1).

Normale Kommunikation kann man ohne Fertigkeitssprobe absolvieren. Für besondere Eloquenz und ähnliche Aktionen kann der Spielleiter eine Probe verlangen.

Schrift

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1 pro Schrift

Voraussetzungen: entsprechende Sprache

Mit dieser Technik wird die Schrift zu einer Sprache gelernt. Jeder kann in seiner Muttersprache lesen und schreiben. Für weitere Sprachen muss man diese Technik nehmen. Man kann die Technik mehrfach nehmen, jeweils für eine Sprache.

Manche Sprachen kommen in antiker und moderner Form oder in verschiedenen Dialekten, jede muss unabhängig erlernt werden. Eine Liste der Sprachen findet man in der Tabelle 11.3, eine Beschreibung der einzelnen Sprachen im Abschnitt Sprachen von Gaia (siehe 16.1).

Normales Lesen und Schreiben kann man ohne Fertigkeitprobe absolvieren. Für das Lesen komplizierter Texte und ähnliche Aktionen kann der Spielleiter eine Probe verlangen.

Recherche

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Der Charakter kann mit seiner Wissensfertigkeit eine Recherche in einer Bibliothek durchführen. Dazu benötigt er Zugang zu der Bibliothek. Zudem muss er in der Lage sein, die Bücher zu lesen, also in der jeweiligen Sprache Lesen beherrschen. Üblicherweise nimmt die Recherche einen ganzen Tag in Anspruch. Durch eine Recherche ist der Charakter in der Lage zusätzliches spezielles Wissen zu einer Frage zu erlangen.

Unterstützung durch Theorie

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3 pro Wissensgebiet

Obwohl praktisches Handeln üblicherweise nützlicher ist als theoretisches Wissen, so kann die Kenntnis der Theorie doch auch in der Praxis nützlich sein. Durch diese Technik werden alle anderen Aktionen unterstützt, bei denen Wissen aus dem gewählten Gebiet nützlich sein kann. Beispielsweise können Kenntnisse in der Tierwelt nützlich bei der Jagd sein.

Bei Proben auf unterstützte Aktionen kann man einen Bonus von Eins mit hinzurechnen. Dieser Bonus steigt für je fünf Punkte in der Fertigkeit Wissen (11.5) um eins an.

Beim Erlernen dieser Technik legt man sich auf ein Wissensgebiet fest (wie bei der Technik Wissensgebiete). Die Unterstützung durch Theorie kann nur in diesem Wissensgebiet angewandt werden. Diese Technik kann man nur auf ein Wissensgebiet anwenden, auf welches man sich bereits mit der Technik Wissensgebiete (11.5) spezialisiert hat.

Diagnose

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Wissensgebiet Medizin

Mit dieser Technik kann der Charakter mit einer halbstündigen Untersuchung herausbekommen, was einem anderem Charakter fehlt. Das kann Krankheiten, Gift, Flüche oder Ähnliches betreffen.

Der Charakter würfelt eine Probe auf Wissen, gegen die Schwierigkeit des Problems.

Schwachstellen erkennen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Konzentrationspunkte: 5

Voraussetzungen: passendes Wissensgebiet

Mit dieser Technik kann der Charakter im Kampf einen Gegner analysieren und seine Schwachstellen erkennen. Er würfelt eine Probe auf Wissen gegen die Stufe des Gegners. Der Gegner wird basierend auf einem passendem Wissensgebiet analysiert, beispielsweise Tierwelt wenn der Gegner ein Tier ist.

Für jeden überzähligen Erfolg kann der Charakter einen Punkt Bonus auf das Ergebnis für seine Angriffswürfe und den Schaden gegen diesen Gegner (und typgleiche) für die Dauer der Szene anrechnen. Bei einem Misserfolg gibt es keinen Bonus. Bei einem Gegnertyp kann pro Kampf diese Analyse nur einmal durchgeführt werden.

Schwachstellen aufzeigen

Typ: Aktion

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 4

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: passendes Wissensgebiet, Schwachstellen erkennen

Mit dieser Technik kann der Charakter andere Spieler auf eine erkannte Schwachstelle hinweisen. Der Charakter muss zuerst die Aktion Schwachstellen erkennen durchführen. Mit Schwachstellen aufzeigen kommen dann die Alliierten des Charakters in den Genuss des halbierten Bonus.

Zauberspruch identifizieren

Typ: Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Konzentrationspunkte: 3

Voraussetzungen: Wissensgebiet Magie

Diese Technik ermöglicht dem Charakter Zaubersprüche zu identifizieren. Der Spielleiter bestimmt die Schwierigkeit abhängig vom fraglichen Zauberspruch und der Situation. Üblicherweise wenn die Ausführung und die Auswirkungen des Spruches direkt beobachtet werden können typische Zaubersprüche mit einem Erfolg erkannt werden. In anderen Situationen können mehr Erfolge notwendig sein.

Verzauberung identifizieren

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Wissensgebiet Magie

Mithilfe dieser Technik, kann ein Charakter erkennen, ob ein Gegenstand eine Gegenstandsverzauberung besitzt oder nicht. Dazu muss er eine Minute lang den Gegenstand konzentriert untersuchen. Anschließend weiß er, ob auf dem Gegenstand Verzauberungen liegen. Der Spielleiter kann eine verdeckte Probe auf Wissen ansetzen um dies zu testen, wenn Maßnahmen getroffen wurden die Verzauberung zu verbergen.

Diese Technik ermöglicht es dem Charakter außerdem, Gegenstandsverzauberungen zu identifizieren. Der Charakter muss dafür den Gegenstand eine Stunde lang genau untersuchen. Als Ergebnis kann er Gegenstandsverzauberungen auf dem Gegenstand erkennen, die zusammen bis zu einem Maximum von Wissen * 500 kristallisiertes Mana kosten.

Diese Technik funktioniert nicht bei Artefakten.

Artefakt identifizieren

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Wissensgebiet Magie

Mithilfe dieser Technik, kann ein Charakter erkennen, ob ein Gegenstand ein magisches Artefakt ist oder nicht. Dazu muss er eine Minute lang den Gegenstand konzentriert untersuchen. Der Spielleiter würfelt eine verdeckte Probe auf Wissen für den Charakter. Erreicht der Charakter mit seinen Erfolgen den Artefaktrang des Gegenstandes, dann weiß er dass dies ein Artefakt ist.

Diese Technik ermöglicht es dem Charakter außerdem, Artefaktränge zu identifizieren. Der Charakter muss dafür den Gegenstand einen Tag lang genau untersuchen. Er würfelt anschließend eine Probe auf Wissen. Erreicht er mit seinen Erfolgen den Artefaktrang des Artefakts, dann wurde ein Rang identifiziert (der Charakter weiß nun was für Eigenschaften auf diesem Rang freigeschaltet werden und wie). Misslingt die Probe bringt der Charakter nichts in Erfahrung und muss gegebenenfalls einen anderen Tag erneut probieren.

mystisches Wissen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Aspekt Mystik vorhanden, Wissensgebiet Magie

Der Charakter muss den Aspekt Mystik haben, damit er diese Technik erwerben kann. Er kann Wissensproben auf das Wissensgebiet Magie nun mit dem Aspekt Mystik anstatt dem Aspekt Geist würfeln. Dies schließt auch darauf basierende Techniken ein, wie Zauberspruch/Verzauberung/Artefakt identifizieren.

verbessertes mystisches Wissen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Aspekt Mystik vorhanden, Wissensgebiet Magie, mystisches Wissen

Der Charakter kann nun seinen Wert in Macht nun zum Wert in Wissen hinzu addieren, wenn es das Wissensgebiet Magie betrifft. Dies schließt auch darauf basierende Techniken ein, wie Zauberspruch/Verzauberung/Artefakt identifizieren.

11.6. Handwerk

Die Handwerksfertigkeiten erlauben dem Charakter die Herstellung und Reparatur von einfachen Gegenständen.

Maschinen oder Tränke können hiermit nur hergestellt werden, wenn man die Techniken Mechanik (11.6) oder Alchemie (11.6) gelernt hat.

Man benötigt jeweils geeignetes Werkzeug, um das Material zu bearbeiten.

Alchemie und Mechanik lassen sich als Spezialisierungen des Handwerks erlernen.

Material

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3 pro Material

Der Charakter spezialisiert sein Können mit dieser Technik auf eine bestimmte Sorte von Material. Beim Erlernen dieser Technik entscheidet er sich für das Material. Man kann diese Technik mehrmals für unterschiedliche Materialklassen erlangen. Die Materialklassen werden in Absprache mit dem Spielleiter festgelegt. Die Tabelle 11.4 enthält einige Vorschläge für Materialklassen.

Holz	Glas/Optik	Stein
Leder	Metall	Stoff

Tabelle 11.4.: Mögliche Materialklassen

Wird ein Probe auf die gewählte Materialklasse gewürfelt, dann werden die Erfolge mit 1,5 multipliziert. Erfordert die Bearbeitung die Beherrschung mehrerer Materialien, dann werden die Spezialisierungen für alle Materialien benötigt, um den Bonus nutzen zu können.

Reparatur

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Mit dieser Technik ist man in der Lage Reparaturen selbst auszuführen. Dazu benötigt man das passende Werkzeug. Die Reparatur kostet ein Zehntel des Neupreises des Gegenstands. Diese Kosten bestimmen die Anzahl zu erreichender Erfolge in einer kumulativen Probe auf Handwerk. Jede Probe benötigt eine Stunde angestrengter und konzentrierter Arbeit.

Gegenstand herstellen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Reparatur (11.6)

Mit dieser Technik lassen sich die im Kapitel Ausrüstung beschriebenen Gegenstände herstellen. Dazu benötigt man das passende Werkzeug. Die Herstellung kostet die Hälfte des Neupreises. Um einen Gegenstand erfolgreich herzustellen müssen Erfolge in Höhe des Neupreises in Gold erzeugt werden. Dazu können mehrere Proben ausgeführt werden, die jeweils einer Stunde konzentrierter und ununterbrochener Arbeit entsprechen. Bei billigen Gegenständen können auch entsprechend mehrere Gegenstände mit einer Probe in einer Stunde hergestellt werden.

Alchemie

Typ: Ritual

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Alchemie ist die Fähigkeit aus verschiedenen Zutaten Tränke, Salben und Tinkturen herzustellen. Man lernt diese auch anzuwenden und zu verstehen. Mit dieser Technik lässt sich die Fertigkeit Handwerk dazu spezialisieren, Alchemie zu betreiben. Der Wert in der Fertigkeit Handwerk lässt sich dazu benutzen auch Alchemieproben zu würfeln. Damit lassen sich die Stoffe in alchemischen Formeln herstellen, die als weitere Techniken erlernbar sind.

Die meisten alchemischen Gebräue sind kaum haltbar. Sie verlieren ihre Wirksamkeit innerhalb weniger Tage. Die Zutaten dagegen sind bis auf einzelne vom Spielleiter benannte Ausnahmen gut haltbar. Zutaten beinhalten natürliche Stoffe wie Pflanzenteile, aber auch anorganische Stoffe wie Mineralien. Aus Gründen der Einfachheit werden Standardzutaten im Spiel als Einheit geführt, der Alchemist muss nur die entsprechende Zahl an Zutaten beisteuern.

Zutaten lassen sich für ein Kupferstück pro Einheit kaufen oder man kann sie mit der Technik Suchen (siehe Suchen (11.4)) finden. Dazu legt der Spielleiter fest, wie reichhaltig Dinge in der Umgebung zu finden sind (siehe Tabelle 11.5 für Beispiele). Es wird eine Probe auf Suchen gewürfelt, die Erfolge werden mit der Reichhaltigkeit multipliziert und dies ergibt die Einheiten gefundener Zutaten. Die Probe kann durch Schwierigkeit modifiziert werden, beispielsweise bei schlechten Lichtverhältnissen oder eingeschränkter Beweglichkeit. Die Suche nach diesen regeln dauert eine Stunde.

Gegend	Reichhaltigkeit
Dschungel	15
Höhle (Mineralien)	10
Wald	10
Wildwiese	10
karger Berghang	5
Ackerland/Weideland	5
Wüste	1
Stadt	1

Tabelle 11.5.: Reichhaltigkeit alchemischer Zutaten

Zur Herstellung eines Produktes benötigt der Charakter zudem ein Alchemistenkit oder Zugang zu einer Alchemiewerkstatt. Die Herstellung erfordert immer eine Stunde, aber man kann mehrere Stunden hintereinander brauen und für jede Stunde eine Probe machen. Die Erfolge sind dann kumulativ.

Alle alchemischen Formeln haben eine Schwierigkeit, diese bestimmt die benötigten Zutaten und Erfolge. Man legt im Vorfeld einer Alchemieprobe fest, wie viele Einheiten von einer alchemischen Formel man brauen will. Diese Anzahl kann maximal so hoch sein, wie der Wert des Alchemisten in der Fertigkeit Handwerk. Eine Einheit eines alchemischen Produkts benötigt so viele Zutaten, wie die Schwierigkeit multipliziert mit der Schwierigkeit ist. Diesen Wert muss man mit der gewünschten Anzahl multiplizieren, um die Gesamtmenge an benötigten Zutaten zu bestimmen. Man benötigt zur Herstellung eines alchemischen Produkts mindestens so viele Erfolge, wie die Schwierigkeit der entsprechenden Formel ist. Erreicht man die Anzahl der Erfolge wurden das alchemische Produkt erfolgreich in der entsprechenden Anzahl hergestellt, erreicht man die Erfolge nicht, dann ist die Herstellung misslungen und die Zutaten sind verbraucht. Das alchemische Produkt ist wenn nicht anders in der Formel angegeben einen Tag haltbar und für jeden überzähligen Erfolg einen weiteren Tag. Man kann bei der Alchemieprobe feste Erfolge (siehe 9.13) einsetzen um das Risiko zu verringern.

schnelle Alchemie

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Alchemie

Die Herstellung von alchemischen Formeln kann schneller durchgeführt werden. Der Charakter muss sich vor der Probe entscheiden, ob er schnell oder normal braut, und um wieviel schneller er braut. Wenn er schnell braut muss er die Probe immer würfeln und kann nicht auf feste Erfolge zurückgreifen (siehe 9.13).

Beim schnelleren Brauen wird die benötigte Zeit halbiert, dafür steigt die Schwierigkeit um eins und die zusätzlichen Erfolge werden nur halbiert als Bonustage zur Haltbarkeit gerechnet. Man kann das schnelle

11. Fertigkeiten und Techniken

Brauen mehrfach anwenden, um nur ein Drittel/Viertel/... der Brauzeit zu benötigen, aber jedes mal steigt die Schwierigkeit um eins und die überzähligen Erfolge werden ebenfalls gedrittelt/geviertelt/... um die Bonustage bei der Haltbarkeit zu berechnen.

diverse Herstellung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Alchemie

Bei der Herstellung von alchemischen Formeln kann der Charakter mehrere Formeln gleichzeitig herstellen. Dazu wird die Schwierigkeit aller benutzten Formeln addiert um auf die Gesamtschwierigkeit der Probe zu kommen. Die Menge kann für jedes hergestellte Produkt einzeln festgelegt werden, die Menge ist für jedes einzelne aber weiterhin der Wert in Handwerk (alle Produkte zusammen können aber eine größere Menge erreichen). Die überzähligen Erfolge bei der summierten Schwierigkeit werden entsprechend als Bonustage bei der Haltbarkeit für alle hergestellten Produkte angerechnet.

Massenherstellung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Alchemie

Es können mit einem Brauversuch größere Mengen hergestellt werden. Dazu wird die Schwierigkeit beim Brauen um eins erhöht, aber die maximale Anzahl steigt um die Stufe des Alchemisten.

Diese Technik kann mehrfach angewendet werden, jedes mal steigt aber die Schwierigkeit um eins.

Zutaten besser finden

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Alchemie

Mit dieser Technik kann der Charakter seine Kenntnisse in Alchemie dazu verwenden um die Suche nach Zutaten zu verbessern. Der Charakter kann seinen Wert in Handwerk als Bonus auf die Suchenprobe verwenden, wenn er damit alchemistische Zutaten sucht wie in Alchemie (siehe Alchemie (11.6)) beschrieben.

Heiltrank

Typ: alchemistische Formel

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Alchemie

Schwierigkeit: 2

Mit dieser alchemistischen Formel lassen sich Heiltränke herstellen. Ein Heiltrank kann von beliebigen Charakteren benutzt werden. Dieser legt eine Probe mit seiner Gesundheit und dem Aspekt Körper ab. Die Erfolge werden benutzt um Lebenspunkte zu heilen (Monitor des Aspekts Körper).

Heilelixier

Typ: alchemistische Formel

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Alchemie, Heiltrank, Handwerk 15

Schwierigkeit: 10

Mit dieser alchemistischen Formel lassen sich Heilelixiere herstellen. Ein Heilelixier kann von beliebigen Charakteren benutzt werden. Dieser heilt sofort alle Schadenspunkte (Monitor des Aspekts Körper wird auf das Maximum aufgefüllt).

Wundpackung

Typ: alchemistische Formel

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Alchemie

Schwierigkeit: 6

Mit dieser alchemistischen Formel lassen sich Wundpackungen herstellen. Auf die Wunde gelegt und mit einem Verband befestigt geben sie dem Verwundeten einen Bonus von dessen Stufe auf die nächste Wundheilprobe.

Aktionstrank

Typ: alchemistische Formel

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Alchemie

Schwierigkeit: 5

Der Aktionstrank erhöht den Aktionspunktemonitor des Nutzers für den Rest der Szene um die Stufe des Nutzers. Nach der Szene erhält der Nutzer eine Wunde auf dem Aspekt Bewegung.

Gift: Schwächeelixier

Typ: alchemistische Formel, Gift

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Alchemie

Schwierigkeit: variabel

Dieses Gift schwächt Betroffenen.

Der Alchemist legt vor der Herstellung eine Potenz für das Gift fest. Diese Potenz entspricht der Schwierigkeit bei der Herstellung und bestimmt damit die Menge der Zutaten, die notwendigen Erfolge und indirekt die Haltbarkeit.

Das Gift muss zu dem Ziel übertragen werden. Dies kann passieren indem es in das Essen gemischt wird, oder indem es mit einer passenden Waffe wie einem Messer oder einer Armbrust injiziert wird. In dem Moment in dem dies passiert, würfelt der Angegriffene eine Probe auf körperlichen Widerstand gegen die Potenz des Giftes. Ist das Gift wirksam, dann würfelt der Vergiftete jede Runde eine kumulative Probe auf körperlichen Widerstand gegen das doppelte der Potenz. Sind die Erfolge erreicht, endet die Wirksamkeit des Giftes.

So lange der Betroffene vergiftet ist erhält er einen Malus von eins auf alle Proben auf den Aspekt Körper.

Es können mehrere Gifte gleichzeitig wirken, die Wirkung ist kumulativ.

Gegengift

Typ: Ritual

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 0

Voraussetzungen: Alchemie, Handwerk 10

Mit dieser Technik kann der Charakter ein Gegengift zu einem spezifischen Gift brauen.

Damit dies funktioniert muss der Charakter oder ein Freund das Gift mit Diagnose (11.5) identifiziert haben oder es auf anderem Wege herausgefunden haben. Unter Umständen kann es sein, dass der Spielleiter eine Wissensprobe auf das Wissensgebiet Medizin fordert, damit der Charakter ein mögliches Gegengift ersinnt. Die nötigen Zutaten können entweder im Besitz des Alchemisten sein oder müssen erst gesucht werden. Auch das entscheidet der Spielleiter. Erst wenn all diese Vorbereitungen getroffen sind, dann kann der Alchemist das Gegengift brauen.

Die Herstellung weicht von dem üblichen Schema ab. Es dauert eine Stunde, aber es wird nur so viel wie benötigt hergestellt. Es kann auch nicht mehrere Stunden gebraut werden, um mehrere kumulative Erfolge zu erzeugen. Die Erfolge der Probe werden stattdessen für die Heilung des Giftes verwendet.

Der Alchemist macht eine Probe auf Handwerk (Alchemie). Diese Erfolge werden zu den kumulativen Erfolgen der Widerstandspuben gegen das Gift hinzugezählt, wenn der Vergiftete das Gegengift anwendet. Das Gegengift kann dann in Folge jedesmal erneut angewendet werden, wenn der Vergiftete eine Widerstandspube machen darf.

Medizin

Typ: Ritual

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 0

Voraussetzungen: Alchemie, Handwerk 10

Mit dieser Technik kann der Charakter eine Medizin zu einer spezifischen Krankheit brauen.

Damit dies funktioniert muss der Charakter oder ein Freund die Krankheit mit Diagnose (11.5) identifiziert haben oder es auf anderem Wege herausgefunden haben. Unter Umständen kann es sein, dass der Spielleiter eine Wissensprobe auf das Wissensgebiet Medizin fordert, damit der Charakter eine mögliche Medizin ersinnt. Die nötigen Zutaten können entweder im Besitz des Alchemisten sein, oder erst mit Zutaten finden (??) gesucht werden. Auch das entscheidet der Spielleiter. Erst wenn all diese Vorbereitungen getroffen sind, dann kann der Alchemist die Medizin brauen.

Die Herstellung weicht von dem üblichen Schema ab. Es dauert eine Stunde, aber es wird nur so viel wie benötigt hergestellt. Es kann auch nicht mehrere Stunden gebraut werden, um mehrere kumulative Erfolge zu erzeugen. Die Erfolge der Probe werden stattdessen für die Heilung der Krankheit verwendet.

Der Alchemist macht eine Probe auf Handwerk (Alchemie). Diese Erfolge werden zu den kumulativen Erfolgen der Widerstandspuben gegen die Krankheit hinzugezählt, wenn der Kranke die Medizin anwendet. Die Medizin kann dann in Folge jedesmal erneut angewendet werden, wenn der Kranke eine Widerstandspube machen darf.

Mechanik

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Mechanik ist die Fähigkeit, Mechanismen zu verstehen, zu bedienen, zu bauen und zu reparieren. Mit dieser Technik kann die Fertigkeit Handwerk dazu spezialisiert werden Mechanikproben abzulegen. Speziell können die Techniken Reparatur (11.6) und Gegenstand herstellen (11.6) nun auch auf Mechanik angewendet werden.

Mechanismus bedienen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Mechanik

Hiermit kann man unbekannte Mechanismen analysieren und ausreichend verstehen, um sie bedienen zu können, ohne dies zuvor erlernt zu haben.

Es wird eine Probe auf Handwerk (Mechanik) gegen die Schwierigkeit des Mechanismus abgelegt.

Falle entschärfen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Mechanik

Diese Technik erlaubt dem Charakter eine zuvor entdeckte Falle zu entschärfen. Dazu wird Handwerk (Mechanik) gewürfelt und das Ergebnis mit der Schwierigkeit der Falle verglichen.

Falle stellen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Mechanik, Falle entschärfen

Mit dieser Technik kann man selbst eine Falle stellen. Man macht eine Probe gegen die Schwierigkeit der Falle, um zu ermitteln ob dies erfolgreich ist.

Armbrust einstellen

Typ: Handlung

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Mechanik

Der Mechaniker kann eine Armbrust gut einstellen, so dass sie besonders einfach zu spannen ist. Dazu benötigt er etwa 10 Minuten. Für die Dauer des Tages kostet das Nachladen der Armbrust einen Aktionspunkt weniger.

Ladehemmung vermeiden

Typ: Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 3

Konzentrationspunkte: 5

Voraussetzungen: Mechanik, Fernwaffen 10

Mit dieser Technik kann eine Ladehemmung (siehe [12.1](#)) vermieden werden. Sobald es zu einer Ladehemmung kommen könnte, hat der Charakter einen erneuten Wurf mit Handwerk gegen die Schwierigkeit der Waffe. Bei einem Erfolg kommt es zu keiner Ladehemmung. Die Kosten für diese Aktion addieren sich aber zum eigentlichen Schuß, da zusätzlicher Aufwand entsteht.

Ladehemmung beseitigen

Typ: Handlung

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Mechanik, Fernwaffen 10

Mit dieser Technik rückt man dem alten Feind des Schützen zu Leibe: der Ladehemmung. Ladehemmung kann bei Feuerwaffen immer wieder mal auftreten. Mit dieser Technik kann man die Ladehemmung beseitigen. Diese Handlung benötigt eine Stunde. Dies wird auch als Dienstleistung angeboten.

11.7. Akrobatik

Akrobatische Fähigkeiten werden verlangt, wenn der Charakter klettert, springt, balanciert oder ähnliches.

schnelle Befreiung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Wie Befreiung (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

flinke Befreiung

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: schnelle Befreiung (11.7), Akrobatik 10

Wie Befreiung (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

perfekte Befreiung

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: flinke Befreiung (11.7), Akrobatik 20

Wie Befreiung (11.4), es ist jedoch keine limitierte Aktion mehr.

Entfesselung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Akrobatik 5

Mit Entfesselung kann sich der Charakter besser aus Fesseln befreien. Entfesselung funktioniert wie Befreiung (11.4), aber die Probe auf Entfesselung ist kumulativ, d.h. Erfolge können über mehrere Runden hinweg aufaddiert werden um höhere Schwierigkeiten zu schaffen.

Bewacher können die Bewegungen bemerken, die dazu unternommen werden die Fesseln zu lösen.

schnelle Entfesselung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Voraussetzungen: Entfesselung (11.7), Akrobatik 10

Wie Entfesselung (11.7), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

verdeckte Entfesselung

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Entfesselung (11.7), Akrobatik 10

Wie Entfesselung (11.7), aber der Charakter kann seine Bewegungen vor Beobachtern halbwegs verbergen. Bewacher müssen in einer Wahrnehmungsprobe die Erfolge der Entfesselungsprobe übertreffen um den Entfesselungsversuch zu bemerken.

Fesseln

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Entfesselung (11.7), Akrobatik 10

Mit diesem Trick kann der Charakter andere Charaktere fesseln. Dazu benötigt er ein geeignetes Seil oder ähnliche Voraussetzungen.

Das Fesseln dauert rund eine Minute. Es wird eine Probe auf Akrobatik basierend auf dem Aspekt Geist (es erfordert hohe Konzentration und Fingerfertigkeit geeignet zu fesseln) durchgeführt. Die Erfolge dieser Probe stellen die zu überwindende Schwierigkeit für die Entfesselung (11.7) dar.

schnelles Springen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Wie Springen (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

flinkes Springen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: schnelles Springen (11.7), Akrobatik 10

Wie Springen (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

perfektes Springen

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: flinkes Springen (11.7), Akrobatik 20

Wie Springen (11.4), es ist jedoch keine limitierte Aktion mehr.

schnelles Klettern

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Wie Klettern (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

flinkes Klettern

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: schnelles Klettern (11.7), Akrobatik 10

Wie Klettern (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

perfektes Klettern

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: flinkes Klettern (11.7), Akrobatik 20

Wie Klettern (11.4), es ist jedoch keine limitierte Aktion mehr.

schnelles Balancieren

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Wie Balancieren (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

flinkes Balancieren

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: schnelles Balancieren (11.7), Akrobatik 10

Wie Balancieren (11.4), es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

perfektes Balancieren

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: flinkes Balancieren (11.7), Akrobatik 20

Wie Balancieren (11.4), es ist jedoch keine limitierte Aktion mehr.

schnelles Aufstehen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Wie Aufstehen, es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

flinkes Aufstehen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: schnelles Aufstehen (11.7), Akrobatik 10

Wie Aufstehen, es kostet jedoch weniger Aktionspunkte.

perfektes Aufstehen

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: flinkes Aufstehen (11.7), Akrobatik 20

Wie Aufstehen, es ist jedoch keine limitierte Aktion mehr.

akrobatisches Ausweichen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung positiv, Akrobatik 10

Statt der Wendigkeit verwendet der Charakter seinen Wert in Akrobatik zur Berechnung des passiven Ausweichen-Werts.

verbessertes Schwimmen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Mit dieser Technik reduzieren sich die für das Schwimmen notwendigen Aktionspunkte.

exzellentes Schwimmen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Mit dieser Technik reduzieren sich die für das Schwimmen notwendigen Aktionspunkte.

perfektioniertes Schwimmen

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 5

Voraussetzungen: exzellentes Schwimmen

Mit dieser Technik ist die Schwimmaktion nicht länger limitiert.

schnelles Schwimmen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Die Schwimmgeschwindigkeit erhöht sich auf 10 + Schnelligkeit. Rüstungsbehinderung wird weiterhin doppelt abgezogen, aber der Wert fällt nicht unter 10.

Delphin

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 4

Voraussetzungen: perfektioniertes Schwimmen, schnelles Schwimmen

Mit dieser Technik erhält man eine natürliche Schwimmgeschwindigkeit von 10 + Schnelligkeit, reduziert durch die verdoppelte Rüstungsbehinderung. Damit entfallen im Normalfall jegliche Schwimmproben und es sind keine Aktionspunkte mehr für das Schwimmen erforderlich. Stattdessen wird es wie andere Bewegung im Kampf (siehe 8.8) gehandhabt.

11.8. Überleben

Überleben beschreibt die Fähigkeiten sich in der Welt von Gaia zurechtzufinden und mit den Menschen und der Natur zurechtzukommen.

schnelles Schleichen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Mit schnellem Schleichen kann der Charakter beim Schleichen (11.4) mit voller Geschwindigkeit in Metern schleichen.

kombiniertes Schleichen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Mit kombiniertem Schleichen ist die Technik Schleichen (11.4) keine limitierte Aktion mehr. Damit lässt sich in der gleichen Runde in der der Charakter schleicht eine andere limitierte Aktion durchführen.

verbessertes Schleichen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Die Erfolge beim Schleichen (11.4) werden zur Ermittlung der Entdeckungsschwierigkeit mit 1,5 multipliziert.

exzellentes Schleichen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: verbessertes Schleichen (11.8), Überleben 10

Die Erfolge beim Schleichen (11.4) werden zur Ermittlung der Entdeckungsschwierigkeit mit 2 multipliziert.

ungesehen verschwinden

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung positiv, schnelles Schleichen (11.8), kombiniertes Schleichen (11.8), Überleben 10

Mit dieser Technik kann der Charakter Verfolgern entgehen, indem er sich ihnen entzieht und sie damit die Spur verlieren.

Der Charakter würfelt eine Probe auf Überleben mit dem Aspekt Bewegung. Die Gegner haben alle eine Entdeckenprobe gegen den erwürfelten Wert. Gelingt ihnen diese Probe nicht, so haben sie den fliehenden Charakter aus den Augen verloren. Dieser kann anschließend versuchen sich zu verstecken oder fortzuschleichen oder hat das Glück, dass seine Verfolger die Suche abbrechen.

Hat der Charakter auch verbessertes Schleichen (11.8) oder exzellentes Schleichen (11.8), dann kann der Bonus mit angerechnet werden zur erhöhten Schwierigkeit für die Gegner.

schnelles Verstecken

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Mit schnellem Schleichen kann der Charakter sich innerhalb einer Initiativerunde mit 10 Aktionspunkten Verstecken (11.4). Dabei entfällt der normale Bonus von 10.

verbessertes Verstecken

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Die Erfolge beim Verstecken (11.4) werden zur Ermittlung der Entdeckungsschwierigkeit mit 1,5 multipliziert.

exzellentes Verstecken

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: verbessertes Verstecken (11.8), Überleben 10

Die Erfolge beim Verstecken (11.4) werden zur Ermittlung der Entdeckungsschwierigkeit mit 2 multipliziert.

Schleichpfade erkennen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Überleben 10

Mit dieser Technik erkennt der Charakter besser, welche Möglichkeiten zur Tarnung oder zur leisen Fortbewegung bieten. Der Charakter kann zusätzlich seinen Wert in Wahrnehmung auf Schleichen (11.4), Verstecken (11.4) und ungesehen verschwinden (11.8) als Bonus anrechnen.

Finte

Typ: Aktion

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 3

Konzentrationspunkte: 5

Mit dieser Technik kann ein Charakter vortäuschen, eine andere Aktion zu planen als in Wirklichkeit. Bei Erfolg kann die Verteidigung des Gegners leichter durchbrochen werden.

Wenn der Charakter die Täuschung einsetzt, dann würfelt er eine Probe auf Überleben gegen die seelische Widerstandskraft des Gegners. Hat der Charakter überzählige Erfolge, dann rechnen die Erfolge beim nächsten Angriff mit dazu. Es kann nur eine Finte als Bonus auf einen Angriff angewendet werden, nur im Nahkampf und nur bei demselben Gegner in der gleichen Initiativerunde. Wird in der Zwischenzeit ein anderer Gegner angegriffen verfällt der Bonus.

verbesserte Finte

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Finte

Wenn der Charakter eine Finte anwendet, kann er sich alternativ auch dafür entscheiden die überzähligen Erfolge zum Schaden hinzuzurechnen, statt zum Angriff.

Überleben in der Stadt

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Spezialisierung auf das Überleben in der Stadt. Ohne diese Spezialisierung bekommen Proben auf Überleben in städtischem Terrain einen Erfolg abgezogen.

Informationen sammeln

Typ: Handlung

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Überleben in der Stadt (11.8)

Diese Aktion erlaubt einem Charakter gezielt nach bestimmten Informationen zu fragen, in die Gerüchteküche hineinzuschnuppern und mit offenen Augen durch die Stadt zu wandern.

Der Charakter nimmt sich einen Tag Zeit für diese Aktion. Geld verbessert die Ergebnisse, jedes eingesetzte Goldstück bis zum Willenskraft-Wert gibt einen Bonus von eins zu der Probe.

Schätzen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Überleben in der Stadt (11.8)

Diese Technik erlaubt den Wert eines Gegenstands zu schätzen. Der Charakter benötigt eine Minute, in der er den Gegenstand genau begutachtet. Dann macht der Spielleiter eine versteckte Probe für den Charakter. Gibt es keine Erfolge, dann teilt der Spielleiter dem Spieler einen falschen Preis mit. Bei einem Erfolg teilt der Spielleiter dem Spieler einen Preis in der Spanne +/- 100% um den realen Preis mit. Jeder weitere Erfolg reduziert die Spanne um 10%.

Feilschen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Schätzen (11.8), Überleben in der Stadt (11.8)

Mit der Feilschen-Technik kann der Charakter um einen besseren Preis feilschen. Dazu würfeln er und sein Handelspartner eine vergleichende Probe auf Feilschen. Hat sein Gegenüber kein Feilschen, dann hat derjenige automatisch keine Erfolge. Hat das Gegenüber kein Feilschen, dann werden die Erfolge seines Gegners verdoppelt. Jeder überschüssige Erfolg ändert den Preis um 10% zugunsten des Siegers, wobei der Preis maximal halbiert bzw. verdoppelt werden kann.

Fälschung entdecken

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Schätzen (11.8), Überleben in der Stadt (11.8)

Mit dieser Technik kann der Charakter seinen Wert in Überleben für Entdeckenproben (siehe 9.12) auf das Enttarnen von Fälschungen anwenden.

Fälschen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Fälschung entdecken (11.8), Überleben in der Stadt (11.8)

Durch Anwendung dieser Technik, kann man Gegenstände nachmachen.

11. Fertigkeiten und Techniken

Die Fälschungen erfüllen nicht die vorgesehene Funktion, sie sehen nur so aus wie das Original. Die Schwierigkeit eine Fälschung zu erkennen wird durch die Probe auf Überleben beim Erstellen der Fälschung bestimmt.

Taschendiebstahl

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Konzentrationspunkte: 10

Voraussetzungen: Überleben in der Stadt (11.8)

Mit dem Taschendiebstahl kann man einen anderen Charakter bestehen. Dazu wird eine Probe auf Überleben mit dem Aspekt Geist gewürfelt.

Erreicht der Dieb mit der Anzahl der Erfolge die Schwierigkeit des Diebstahls, dann gelingt es.

Der Bestohlene hat die Möglichkeit den Diebstahl zu bemerken, indem er in einer Entdeckenprobe (siehe 9.12) mehr Erfolge als der Taschendiebstahl erreicht. Umstehende können den Diebstahl mit der doppelten Anzahl Erfolge bemerken.

Schloss knacken

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Konzentrationspunkte: 20

Voraussetzungen: Überleben in der Stadt (11.8)

Mit dieser Technik lässt sich ein Schloss knacken. Der Charakter macht eine oder wenn nötig mehrere Proben, die Erfolge sind kumulativ. Jede der Proben erfordert eine neue limitierte Aktion (also eine neue Initiativerunde). Unterbricht der Charakter die Arbeit an dem Schloss, muss er anschließend von vorne beginnen.

Überleben in der Wildnis

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Spezialisierung auf das Überleben in der Wildnis. Ohne diese Spezialisierung bekommen Proben auf Überleben in natürlichem Terrain einen Erfolg abgezogen

Fährtenlesen

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Überleben in der Wildnis (11.8)

Der Charakter kann Fährten erkennen und ihnen folgen.

Dazu legt der Charakter eine Probe auf Überleben und dem Aspekt Geist ab. Die Erfolge werden mit der Schwierigkeit der Fährte verglichen.

Jagd

Typ: Handlung

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: 4 Stunden

Voraussetzungen: Überleben in der Wildnis (11.8)

Der Charakter kann in natürlichen Umgebungen Nahrung beschaffen. Dies schließt das Finden von Wasser und gegebenenfalls Fischen statt Jagen mit ein.

Der Charakter benötigt 4 Stunden und kann dafür für jeden Erfolg eine Person für einen Tag versorgen.

11.9. Tierführung

Mit dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage besonders gut mit Tieren umzugehen. Dazu gehören auch fortgeschrittene Techniken im Reiten und Ähnliches.

Jagdglück

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Der Charakter kann das Ergebnis der Jagd (11.8) verbessern. Sein Wert in Tierführung wird zum Wert in Überleben in der Wildnis addiert, um die Jagdprobe durchzuführen.

Tier beruhigen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 10

Mit dieser Aktion kann der Charakter versuchen ein Tier zu beruhigen.

Damit kann auch der Panikwert von Reittieren (siehe 9.16) gesenkt werden. Dazu wird eine Probe auf Tierführung abgelegt, der Panikwert des Tieres wird um das Ergebnis gesenkt (aber nicht unter Null).

Tier erschrecken

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Beherrscht ein Charakter diese Technik, so kann er versuchen ein Tier zu erschrecken. Der Charakter würfelt eine Probe auf Tierführung. Die Erfolge werden zum Panikwert des Tieres addiert.

Wird dieser Effekt auf ein Reittier angewandt, dann kann der Reiter eine Reitenprobe gegen den erwürfelten Wert machen. Bei Erfolg misslingt das Erschrecken des Reittiers.

berittener Kampf

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Mithilfe dieser Technik kann der Charakter aus dem Sattel heraus kämpfen oder andere körperliche Aktionen ausführen. Dabei werden nun keine Reitenproben mehr fällig.

berittener Angriff

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: 3

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: berittener Kampf

Mit dieser Technik werdender Reiter und sein Tier eins. Der Charakter kann die Bewegungen seines Reittiers nutzen, um besonders gute Nahkampfangriffe vom Reittier aus ausführen. Führt der Charakter einen Nahkampfangriff vom Rücken seines Reittiers aus, dann kann er zuerst eine Probe auf berittener Angriff ausführen. Dazu müssen drei zusätzliche Aktionspunkte investiert werden. Das Ergebnis dieser Probe wird zum Ergebnis des Nahkampfangriffs hinzugerechnet.

Kavallerist

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: berittener Angriff

Mit dieser Technik wird der berittene Angriff noch besser. Das Ergebnis der Probe des berittenen Angriffs wird nicht nur zum Angriffswurf, sondern auch zum Schaden hinzuaddiert.

Tier zähmen

Typ: Handlung

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 1

Der Charakter kann mit dieser Technik Tiere zähmen. Dies dauert eine gewisse Zeit und erfordert kumulative Proben in Tierführung. Welcher Wert erreicht werden muss, und wieviel Zeit für jede Probe investiert wird, wird durch den Spielleiter angesichts des Tiers und der Situation bestimmt.

Tierbegleiter

Typ: Handlung

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Tier zähmen, Tierführung 10

Mit dieser Technik kann der Spieler Tiere so zähmen, dass sie für ihn kämpfen und dabei auch Befehlen gehorchen. Diese Tiere können auch Stufen aufsteigen um besser zu werden.

Der Charakter kann höchstens so viele Tierbegleiter haben, dass die Gesamtsumme ihrer Stufen die Stufe des Charakters nicht übersteigt.

Der Spielleiter bestimmt Werte und Stufe des Tierbegleiters.

Vogelbote

Typ: Ritual

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Aspekt Mystik vorhanden, Tier zähmen

Mit dieser Technik kann der Charakter einen Vogel losschicken, um eine Botschaft zu überbringen. Dieser Vogel muss selbst gezähmt worden sein und hinreichend intelligent für die Aufgabe.

Durch das einstündige Ritual wird dem Vogel die Botschaft eingepägt und magisch das Ziel übertragen. Das Ziel muss eine Person sein, die sowohl dem Vogel als auch dem Charakter bekannt sein muss.

Der Vogel fliegt anschließend zur Zielperson. Die Magie weist ihm dabei den Weg. Bei der Zielperson angekommen spricht er die Botschaft. Anschließend fliegt er zu seinem Herrchen zurück.

Diese Technik kann nur genommen werden, wenn der Aspekt Mystik beim Charakter nicht gestrichen wurde.

Tiertraum

Typ: Ritual

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Aspekt Mystik vorhanden, Tier zähmen, Tierführung 10

Mit dieser Technik kann der Charakter während seines Schlafes in den Körper eines Tieres schlüpfen.

Vor dem Einschlafen führt der Charakter ein etwa halbstündiges Ritual mit einem selbstgezähmten Tier aus. Danach kann er normal mit der normalen Heilwirkung schlafen. In seinem Traum jedoch ist der Charakter in dem Körper des Tieres und erlebt alles was dieses erlebt. Erkennt das Tier eine Gefahr, so kann der Charakter sofort aufwachen und auf der Stelle bereit sein der Gefahr zu begegnen. Der Charakter hat während des Traums keinen Einfluss darauf, was das Tier tut.

Diese Technik kann nur genommen werden, wenn der Aspekt Mystik beim Charakter nicht gestrichen wurde.

Tier kontrollieren

Typ: Ritual

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Aspekt Mystik vorhanden, Tier zähmen, Tiertraum, Tierführung 15

Der Charakter führt ein einstündiges Ritual mit einem selbstgezähmten Tier durch. Anschließend fällt er in eine Bewusstlosigkeit, übernimmt aber dafür die komplette Kontrolle über das Tier. Der Charakter kann damit aufklären oder auch kämpfen.

Der Charakter ist völlig wehrlos, es ist hilfreich wenn seine Gruppe seinen bewusstlosen Körper schützt. Damit die Kontrolle beendet werden kann, muss das Tier zum Körper des Kontrollierenden zurückkehren.

Erhält das Tier während der Übernahme Wunden, dann erhält der Charakter mystische Wunden in gleicher Anzahl. Stirbt das Tier während es kontrolliert wird, dann fällt der kontrollierende in ein Koma. Der Charakter kann jeden Tag eine Probe auf mystischen Widerstand machen deren Erfolge kumuliert werden. Erreicht er damit das Fünffache der Stufe des kontrollierten Tiers, dann erwacht er wieder aus dem Koma. Wird der kontrollierende Charakter bewusstlos oder stirbt, dann endet die Kontrolle sofort und das Tier kann frei agieren.

Diese Technik kann nur genommen werden, wenn der Aspekt Mystik beim Charakter nicht gestrichen wurde.

11.10. Nahkampf

Mit dieser Fertigkeit werden Nahkampfangriffe abgewickelt, sei es mit Waffen oder ohne.

Nahkämpfer spezialisieren sich in verschiedenen Stilen. Ein Charakter kann mehrere Stile auf einmal lernen und die Techniken daraus kombinieren. Einige Techniken sind keinem Stil zugeordnet.

Stil des Bären Dieser Stil setzt auf körperliche Stärke, Aggressivität und Schaden.

11. Fertigkeiten und Techniken

Stil des Stiers Bei diesem Stil wird eine aggressive Determiniertheit auf ein Ziel bei hoher Moral eingesetzt.

Stil des Fuchses Der Fuchsstil ist auf Defensive ausgerichtet.

Stil des Mantikor Der Mantikor greift mit Klauen, seinem Schwanz und durch Bisse an. Der nach ihm benannte Stil setzt auf den Einsatz mehrerer Waffen gleichzeitig.

Stil des Falken Der Falkenstil setzt auf Präzision und Schaden durch gezielte Treffer.

Stil der Spinne Fiese Tricks und Gifte sind die Spezialität des Spinnenstils.

Stil des Wiesels Das Wiesel ist schnell. Der Stil des Wiesels ermöglicht schnelle und viele Angriffe.

Die Angriffstechniken sind eingeteilt in Schläge, Hiebe, Stiche und Präzisionsangriffe. Nur Waffen mit der jeweiligen Kennzeichnung können mit einer entsprechenden Technik benutzt werden. Waffen können mehrere dieser Techniktypen unterstützen.

Waffenbeherrschung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Mit dieser Technik erlernt der Charakter die Beherrschung einer spezifischen Waffengattung zu verbessern. Wenn diese Technik genommen wird, wird der Typ der Waffe (Messer, Schwerter, Keulen, Äxte, Lanzen) auf dem Charakterbogen mit der Technik notiert (beispielsweise: Waffenbeherrschung (Messer)).

Für die gewählte Waffenklasse kann ein Punkt Schwierigkeit der Waffe ignoriert werden.

Diese Technik kann mehrfach genommen werden, es wird jedesmal ein Fertigkeitspunkt ausgegeben. Damit können mehrere Punkte Schwierigkeit einer Waffenklasse ignoriert werden. Insgesamt kann der Malus aber nur auf Null reduziert werden. Es kann diese Technik auch für verschiedene Waffengattungen genommen werden. Für jede Waffenklasse wird extra gezählt, wie viele Punkte Schwierigkeit ignoriert werden.

Stil des Bären

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Bei Nahkampfangriffen basierend auf Stärke und dem Aspekt Körper erhöht sich der Schadensmultiplikator um 1.

Keine auf dem Stil des Bären basierenden Techniken (inklusive dieser) lässt sich anwenden, wenn der Anwender defensiv kämpft (siehe 8.11).

Umwerfen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Körper

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10)

Mit dieser Technik kann der Charakter versuchen einen Gegner umzuwerfen. Dazu würfelt er eine Probe auf Nahkampf. Der Gegner würfelt Ausweichen. Gibt es überzählige Erfolge sind diese die Schwierigkeit für eine Niederwurfprobe des Gegners (siehe 8.7). Scheitert dieser dabei, so fällt er hin.

Umstossen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: +5

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10), Umwerfen (11.10)

Mit dieser Technik kann der Charakter versuchen einen Gegner mit Hilfe eines Schlages umzustossen. Diese Technik lässt sich nur mit einem Angriff durchführen, der ein Schlag ist.

Dazu werden bei einem normalen Schlag fünf zusätzliche Aktionspunkte ausgegeben. Wurde der Gegner getroffen wird normal Schaden verursacht. Der Gegner muss eine Probe auf körperlichen Widerstand gegen die überzähligen Erfolge des Angriffs machen. Misslingt dies, dann fällt er hin (siehe 8.7).

massiver Schlag

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10)

Bei Angriffen die ein Schlag sind, kann der Charakter seinen Angriff basierend auf dem Aspekt Körper durchführen.

starker Schlag

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10), massiver Schlag (11.10)

Bei Angriffen die ein Schlag sind, kann der Charakter für seinen Angriff einen Bonus in Höhe der Stärke anrechnen.

brutaler Schlag

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: +5

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10)

Durch den Einsatz von fünf zusätzlichen Aktionspunkten kann der Charakter für einen Schlag seinen Schadensmultiplikator um 1 je Punkt Waffenbeherrschung in der genutzten Waffe erhöhen.

massiver Hieb

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10)

Bei Angriffen die ein Hieb sind, kann der Charakter seinen Angriff basierend auf dem Aspekt Körper durchführen.

starker Hieb

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10), massiver Hieb (11.10)

Bei Angriffen die ein Hieb sind, kann der Charakter für seinen Angriff einen Bonus in Höhe der halben Stärke anrechnen.

brutaler Hieb

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: +5

Voraussetzungen: Stil des Bären (11.10)

Durch den Einsatz von fünf zusätzlichen Aktionspunkten kann der Charakter für einen Hieb seinen Schadensmultiplikator um 0,5 je Punkt Waffenbeherrschung in der genutzten Waffe erhöhen.

Stil des Stiers

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Der Charakter steigert sich in einen Aggressionsrausch im Kampf und steigert damit seine Moral.

Bei einem Nahkampfangriff, der nicht defensiv ausgeführt wurde und kein Präzisionsangriff ist, steigert der Charakter seinen Moralmonitor. Trifft der Charakter mit seinem Angriff, dann kann er automatisch eine Probe wie bei Mut fassen (11.4) ablegen um mehr Moralpunkte zu erhalten. Das kostet keine Aktionspunkte und keine limitierte Aktion.

Keine auf dem Stil des Stiers basierenden Techniken (inklusive dieser) lässt sich anwenden, wenn der Anwender defensiv kämpft (siehe 8.11).

Berserker

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Moralpunkte: +10

Aktionspunkte: +2

Voraussetzungen: Stil des Stiers (11.10)

Ist der Charakter verletzt werden seine Angriffe tödlicher. Der Charakter kann beim Angriff entscheiden, zusätzlich 10 Moralpunkte und 2 Aktionspunkte zu investieren. Wird das getan, erhöht sich der Schadensmultiplikator um 1 für jede körperliche Wunde, die der Charakter hat.

Ansturm

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Aktionspunkte: Waffe + 10

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Stil des Stiers (11.10)

Mit dieser Technik fügt der Charakter besonders hohen Schaden zu, wenn er den Angriff aus einer Bewegung heraus führt.

Der Charakter muss sich um den Angriff zu führen mindestens fünf Meter schnell rennend auf den Gegner zubewegen. Die Bewegung muss dabei weitgehend geradeaus sein.

Gelingt der Angriff fügt der Charakter bei diesem Angriff seine Bewegungsgeschwindigkeit zum Grundscha­den hinzu. Führt der Angreifer den Angriff auf einem Reittier aus, wird dessen Geschwindigkeit genommen.

Wird der Ansturm mit einer Lanze durchgeführt wird, wird die Bewegungsgeschwindigkeit verdoppelt zum Grundscha­den hinzugefügt.

Die Bewegung ist Teil der Attacke, dafür müssen keine zusätzlichen Aktionspunkte ausgegeben werden.

Stil des Fuchses

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Mit dem Stil benutzt der Anwender seine Waffe um Angriffe zu parieren. Für jeden Punkt Waffenbeherrschung (siehe Waffenbeherrschung (11.10)) für die genutzte Waffe gibt es einen Bonus auf aktives Ausweichen von eins.

Keine auf dem Stil des Fuchses basierenden Techniken (inklusive dieser) lässt sich anwenden, wenn der Anwender aggressiv kämpft (siehe 8.11).

verbessertes Ausweichen I

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung gut, Stil des Fuchses (11.10), Nahkampf 10

Bei einem defensivem Angriff (siehe 8.11) wird der Multiplikator um weitere 0,5 gesteigert. Bei der Defensivaktion sogar um weitere 1.

verbessertes Ausweichen II

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung gut, Stil des Fuchses (11.10), verbessertes Ausweichen I (11.10), Nahkampf 20

Bei einem defensivem Angriff (siehe 8.11) wird der Multiplikator um weitere 1 gesteigert. Bei der Defensivaktion sogar um weitere 2.

verbessertes Ausweichen III

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung gut, Stil des Fuchses (11.10), verbessertes Ausweichen II (11.10), Nahkampf 30

Bei einem defensivem Angriff (siehe 8.11) wird der Multiplikator um weitere 1,5 gesteigert. Bei der Defensivaktion sogar um weitere 3.

Flankenverteidigung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung gut, Stil des Fuchses (11.10)

Wird der Gegner auch von Verbündeten angegriffen, dann steigt die Trefferschwierigkeit um eins für jeden Verbündeten der sich außer dem Charakter mit dem Gegner im Nahkampf befindet.

Abstand halten

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: +2

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Stil des Fuchses (11.10)

Abstand halten ist eine defensive Fähigkeit. Hiermit versucht der Charakter die Reichweite seiner Waffe zu nutzen um Abstand vom Gegner zu wahren und damit Treffer zu erschweren. Diese Technik lässt sich nur mit Waffen einsetzen, die mit 'Reichweite' markiert sind.

Der Charakter benötigt zwei zusätzliche Aktionspunkte für seinen Angriff. Ist der Angriff mit der Reichweitenwaffe erfolgreich, dann zählen die überzähligen Erfolge als Bonus sowohl auf passives als auch auf aktives Ausweichen bis zum nächsten Zug des Charakters.

Ausweichschritt

Typ: Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 4

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung positiv, Stil des Fuchses (11.10)

Nach seinem Angriff kann der Charakter einen Schritt zur Seite treten, um den Gegenangriff zu erschweren.

Der Charakter führt eine Probe auf Nahkampf gegen den Widerstand des Aspekts Bewegung des Gegners durch. Gelingt dies, werden die überzähligen Erfolge als Bonus sowohl auf passives als auch auf aktives Ausweichen bis zum nächsten Zug des Charakters angerechnet.

Schildbeherrschung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Stil des Fuchses (11.10)

Mit der Schildbeherrschung wird die Behinderung des benutzten Schilds um eins reduziert. Diese Technik kann mehrfach genommen werden, jedesmal wird die Behinderung um eins reduziert. Die Behinderung kann nicht unter Null fallen.

Schildparade

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung positiv, Stil des Fuchses (11.10), Schildbeherrschung (11.10)

Der Charakter kann mit seinem Schild besser Angriffe parieren. Der Wert des Schildes fließt als Bonus in das aktive Ausweichen ein.

Stil des Mantikor

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: siehe Text

Der Nahkämpfer kann in einer kombinierten Aktion mit allen gehaltenen Waffen angreifen. Es werden dabei die passenden Standardangriffe (Schlag (11.4), Hieb (11.4), Stich (11.4)) ausgeführt, die für die jeweilige Waffe anwendbar sind. Sind mehrere möglich, entscheidet der Charakter welchen Angriffstyp er benutzt.

Es wird ein einzelner Angriffswurf gewürfelt. Die Schwierigkeit aller benutzten Waffen wird dabei addiert. Zudem steigt die Trefferschwierigkeit um eins je Waffe außer der ersten. Die Aktionspunktekosten entsprechen denen der Waffe mit den höchsten Aktionspunktekosten plus einen weiteren Aktionspunkt je zusätzlicher Waffe.

Ist der Angriff erfolgreich, wird mit allen Waffen ein Schadenswurf durchgeführt und jeweils einzeln abgerechnet.

Waffen mit denen der Charakter Präzisionsangriffe durchführen kann (auch unter den gegebenen Bedingungen, beispielsweise nicht aggressiv), können auch als Präzisionsangriff abgerechnet werden.

Techniken die nur auf den Schaden Auswirkungen haben (wie z.B. tödliche Präzision (11.10)) können bei den einzelnen Schadenberechnungen angewendet werden so weit sie anwendbar sind. Techniken die Auswirkungen auf den Angriff haben (beispielsweise Rüstungsvermeidung (11.10)) lassen sich dagegen nur anwenden, wenn die Technik auf alle Waffen anwendbar wäre (bei Rüstungsvermeidung müssten alle Waffen mit Präzisionsangriffen nutzbar sein). Techniken, die eine eigene limitierte Aktion sind (beispielsweise Entwaffnen (11.10)) sind nicht in einem Mehrwaffenangriff nutzbar.

Tritte

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Stil des Mantikor (11.10)

In einem Mehrwaffenangriff lassen sich auch natürliche Waffen als eine zusätzliche Waffe einbinden, selbst wenn alle Hände bereits benutzt werden.

Stil des Falken

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Der Nahkämpfer kann seinen Angriff als Präzisionsangriff durchführen. Die Schadensberechnung erfolgt dadurch auf Basis der Veranlagung Wahrnehmung und des Attributs Geist (siehe 8.6). Der Angriffswurf bleibt unverändert.

Präzisionsangriffe lassen sich nur mit entsprechend gekennzeichneten Waffen durchführen.

Präzisionsangriffe lassen sich nicht aggressiv durchführen.

tödliche Präzision

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Konzentrationspunkte: +10

Aktionspunkte: +2

Voraussetzungen: Stil des Falken (11.10)

Präzisionsangriffe können tödlicher werden. Der Charakter kann beim Angriff entscheiden, zusätzlich 10 Konzentrationspunkte und 2 Aktionspunkte zu investieren. Wird das getan, erhöht sich der Schadensmultiplikator um 0,5 für jeden Punkt Waffenbeherrschung für den Typ Waffe mit der der Angriff durchgeführt wird.

verbesserte Präzision

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Konzentrationspunkte: +3

Aktionspunkte: +1

Voraussetzungen: Stil des Falken (11.10)

Bei Präzisionsattacken kann der Charakter drei zusätzliche Konzentrationspunkte und einen Aktionspunkt für die Aktion investieren, um die Trefferschwierigkeit um eins zu senken. Die Trefferschwierigkeit sinkt aber nicht unter Null.

Rüstungsvermeidung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Stil des Falken (11.10)

Mit einem gezieltem Angriff kann die Rüstung des Angegriffenen vermieden werden. Rüstungsvermeidung lässt sich nur bei Präzisionsattacken anwenden. Mit dieser Technik kann keine natürliche Rüstung oder magische Rüstung umgangen werden.

Der Angriffswurf erhält einen Malus in Höhe von eins für je 10% Rüstungswert. Zudem steigt die Trefferschwierigkeit um eins für leichte, zwei für mittlere und drei für schwere Rüstungen. Bei einem Treffer kann der Angegriffene seine Rüstung nicht zur Schadensreduktion einsetzen.

Stil der Spinne

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Zudem steigt der Grundscha-den von Waffen für jeden Punkt Waffenbeherrschung (siehe Waffenbeherrschung (11.10)) der für diese Waffe anwendbar ist um eins.

Flankierung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Stil der Spinne (11.10)

Wird der Gegner auch von Verbündeten angegriffen, dann steigt der Schadensmultiplikator um 0,5 für jeden Verbündeten der sich außer dem Charakter mit dem Gegner im Nahkampf befindet.

Entwaffnen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Stil der Spinne (11.10)

Mit dieser Technik kann der Gegner entwaffnet werden. Eine Entwaffnung kann auch dann ausgeführt werden, wenn der Charakter selbst eine Waffe in der Hand hält. Natürliche Waffen können nicht entwaffnet werden.

Der Charakter würfelt eine Probe auf Nahkampf. Der Gegner kann versuchen aktiv auszuweichen oder wehrt sich mit dem Angriff der entsprechenden Waffe. Bei einem Erfolg fällt die Waffe zu Boden.

verbessertes Entwaffnen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: +5

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung neutral, Stil der Spinne (11.10), Entwaffnen (11.10)

Mit dieser Technik kann der Entwaffnende die Waffe des Gegners selbst in die Hand bekommen. Dies kostet 5 zusätzliche Aktionspunkte. Zum Gelingen muss bei der Probe mindestens die Schwierigkeit der Zielwaffe als überzählige Erfolge (nach dem Ausweichen oder dem Angriffswurf des Gegners) aufgebracht werden. Gelingt dies nicht aber es gibt mehr Erfolge als das Ausweichen/Waffennutzung, dann fällt die Waffe weiterhin zu Boden. Die Schwierigkeit der Zielwaffe wird durch Waffenbeherrschung reduziert, wenn der Charakter die passende Waffenbeherrschung besitzt.

Blenden

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Voraussetzungen: Stil der Spinne (11.10)

Mit dieser Technik kann der Charakter versuchen einen Gegner kurzzeitig zu blenden. Dazu attackiert er die Augen, beispielsweise indem er Sand darauf wirft.

Der Angreifer macht eine Probe auf Nahkampf, gegen die sich der Angegriffene mit seinem körperlichen Widerstand wehrt. Ist die Attacke erfolgreich, ist der Angegriffene geblendet. Jedes Mal am Ende der Runde des Angegriffenen macht dieser eine kumulierte körperliche Widerstandsprobe, deren Ergebnis die Erfolge des Blenden-Angriffs erreichen muss (siehe auch Leiden 9.15).

Gift übertragen

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Bewegung

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: Waffe + 5

Konzentrationspunkte: 3

Voraussetzungen: Stil der Spinne (11.10)

Mit dieser Technik können Gifte oder andere Substanzen in die Blutbahn des Angegriffenen übertragen werden. Wenn der Angreifer diese Aktion verwendet, wird eine Dosis der Substanz verbraucht, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht. Diese Technik ist nur mit einer Stichattacke anwendbar, daher auch nur mit Waffen mit denen eine Stichattacke durchgeführt werden kann.

11. Fertigkeiten und Techniken

In den zusätzlichen Aktionspunkten ist mit enthalten, das Gift auf die Waffe zu übertragen. Dazu muss das Gift griffbereit sein.

Es wird eine Standard-Stichattacke (11.4) mit einem Malus von drei (erhöhte Schwierigkeit in der Handhabung der vergifteten Waffe) durchgeführt. Erhält der Verteidiger nach Abzug von Rüstung und sonstigem Schutz immer noch Schaden, dann wurde die Substanz erfolgreich übertragen. Wird kein Schaden gemacht, dann ist kein Gift übertragen worden, die Dosis ist dennoch verbraucht.

Es kann immer nur eine Dosis einer Substanz auf einmal übertragen werden.

Stil des Wiesels

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Alle Aktionen des Nahkampfs sowieso die Standardtechniken Schlag, Hieb und Stich kosten einen Aktionspunkt weniger.

schnelle Angriffe

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Stil des Wiesels (11.10)

Für jeden Punkt in Waffenbeherrschung (siehe Waffenbeherrschung (11.10)) der für die benutzte Waffe anwendbar ist, sinken die Aktionspunktekosten um eins. Die Aktionspunktekosten eines Angriffs können nie unter eins sinken.

schnelle Verteidigung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Stil des Wiesels (11.10)

Die Aktionspunktekosten von aktivem Ausweichen sinken um eins.

schnelle Bewegung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Stil des Wiesels (11.10)

Die Aktionspunktekosten von Gehen und Rennen sinken um eins.

11.11. Fernwaffen

Mit dieser Fertigkeit erlernt der Charakter den Umgang mit dem Bogen, der Armbrust, Feuerwaffen, der Schleuder und Wurfwaffen.

Fernwaffenbeherrschung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Mit dieser Technik wird gelernt Wurfwaffen zu beherrschen. Es kann ein Punkt Schwierigkeit von der Waffe ignoriert werden.

Diese Technik kann mehrfach genommen werden, es wird jedesmal ein Fertigkeitpunkt ausgegeben. Damit können mehr Punkte Schwierigkeit ignoriert werden. Insgesamt kann der Malus aber nur auf Null reduziert werden.

Es ist zu beachten dass damit die Waffenschwierigkeit nur ignoriert wird und nicht verschwindet. Bei Feuerwaffen bleibt die Gefahr einer Ladehemmung weiter von der unmodifizierten Schwierigkeit abhängig.

heftiger Wurf

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: Geist

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: Waffe + 3

Der Charakter wirft auf kurze Reichweite seine Wurfwaffe mit besonderer Wucht, um mehr Schaden zu erzielen. Der Multiplikator für die Schadensberechnung erhöht sich um eins.

Trance

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Fernwaffen 10

Der Schütze kann in tiefer Konzentration schnell und gut schießen.

Der Charakter erhält für jeden erfolgreichen Treffer mit einer Schusswaffe automatisch Konzentrationspunkte, so als hätte er Sammlung (11.4) ausgeführt, aber ohne zusätzliche Aktionspunkte auszugeben oder die limitierte Aktion zu benötigen.

Konzentration (Fernwaffen)

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Konzentrationspunkte: 1 je Bonus

Indem man sich konzentriert, kann man einen Angriff besser durchführen.

Konzentration kann bei allen Attacken mit Fernwaffen angewendet werden. Für jeweils einen Konzentrationspunkt kann ein Bonuswürfel zum Angriff hinzugerechnet werden. Es können mehrere Konzentrationspunkte für mehrere Bonuswürfel eingesetzt werden. Es können maximal so viele Konzentrationspunkte eingesetzt werden, wie der Wert in Fernwaffen ist.

verbesserte Konzentration (Fernwaffen)

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Konzentrationspunkte: 1 je Schadenspunkt

Voraussetzungen: Konzentration (Fernwaffen), Fernwaffen 10

Die verbesserte Konzentration funktioniert wie die normale Konzentration, nur dass je eingesetztem Konzentrationspunkt ein zusätzlicher Schadenspunkt generiert wird. Der Charakter kann die eingesetzten Konzentrationspunkte beliebig zwischen Angriff und Schaden aufteilen, aber insgesamt nicht mehr Konzentrationspunkte einsetzen, als er Wert in Fernwaffen hat.

Zielen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 1 je Bonus

Indem man zielt, kann man einen Angriff besser durchführen.

Zielen kann bei allen Attacken mit Fernwaffen angewendet werden. Für jeweils einen Aktionspunkt kann ein Bonuswürfel zum Angriff hinzugerechnet werden. Es können mehrere Aktionspunkte für mehrere Bonuswürfel eingesetzt werden. Es können maximal so viele Aktionspunkte eingesetzt werden, wie der Wert in Fernwaffen ist.

verbessertes Zielen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 1 je Schadenspunkt

Voraussetzungen: Zielen, Fernwaffen 10

Das verbesserte Zielen funktioniert wie das normale Zielen, nur dass je eingesetztem Aktionspunkt ein zusätzlicher Schadenspunkt generiert wird. Der Charakter kann die eingesetzten Aktionspunkte beliebig zwischen Angriff und Schaden aufteilen, aber insgesamt nicht mehr Aktionspunkte einsetzen, als er Wert in Fernwaffen hat.

Schnellfeuer (Bogen)

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Konzentrationspunkte: 5 pro zusätzlichem Angriff

Voraussetzungen: Aspekt Geist positiv, Fernwaffen 10

Der Charakter hat erlernt besonders schnell mit dem Bogen zu schießen.

Für je fünf Konzentrationspunkte kann ein weiterer Schuß aus dem Bogen abgegeben werden. Jeder Angriff verbraucht normal Aktionspunkte und wird einzeln gewürfelt. Es dürfen maximal Konzentrationspunkte in Höhe des Fertigkeitswerts für Fernwaffen eingesetzt werden.

Armbrust schnell spannen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Fernwaffen 10

Der Charakter kann gut mit seiner Armbrust umgehen und diese besonders schnell spannen. Die angegebenen Aktionspunktekosten halbieren sich beim Nachladen.

Substanz übertragen (Armbrust)

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: Waffe + 2

Konzentrationspunkte: 3

Voraussetzungen: Konzentration (Fernwaffen) (11.11), Fernwaffen 10

Mit dieser Technik können Substanzen (wie beispielsweise Gift) auf den Angegriffenen übertragen mit einem Armbrustgeschoss werden. Wenn der Angreifer diese Aktion verwendet, wird eine Dosis der Substanz verbraucht, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht.

Es wird eine Attacke durchgeführt, die normal Schaden macht. Die Attacke benötigt zwei Aktionspunkte mehr als normal. Erhält der Verteidiger nach Abzug von Rüstung und sonstigem Schutz immer noch Schaden, dann wurde die Substanz erfolgreich übertragen.

Es kann immer nur eine Dosis einer Substanz auf einmal übertragen werden.

Feuerwaffe schnell laden

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Fernwaffen 10

Der Charakter kann gut mit seiner Feuerwaffe umgehen und diese besonders schnell laden. Die angegebenen Aktionspunktekosten reduzieren sich beim Nachladen um 25%.

Ladehemmung verhindern

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Fernwaffen 10

Würde es zu einer Ladehemmung kommen kann der Charakter einen Punkt Glück einsetzen, um diesen Effekt zu verhindern.

11.12. Blutmagie

Blutmagie ist der Einsatz von Magie, bei dem die Zaubersprüche mit Blut (also mit Lebenspunkten) statt mit Magiepunkten bezahlt werden. Diese Fertigkeit kann sich eignen, um einen Kampfcharakter zusätzlich mit magischen Fähigkeiten zu verstärken.

Blutmagiern begegnet man oft mit Angst, in vielen Städten ist Blutmagie sogar verboten. Grund ist, dass manche Blutmagier zum eigenen Machterwerb andere Wesen verletzen oder sogar töten. Viele Blutmagier halten daher ihre Fähigkeiten Fremden gegenüber geheim.

Die Kentauri haben bei Blutmagie praktisch nie ihre eigene Rasse als Opfer gewählt. Aber selbst Sklaven wurden nur selten als Opfer von Blutmagie auserkoren.

Die große Ausnahme in der Anwendung von Blutmagie stellte das Verbannungsritual dar, mit dem die freien Menschen in den Nexus verbannt wurden. Diese Aktion und deren Nebenwirkungen haben aber zum schlechten Ruf der Blutmagie beigetragen.

Blutmana

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Der Blutmagier kann an jeder Stelle an der der Einsatz von Mana gefordert ist stattdessen die gleiche Menge Lebenspunkte ausgeben.

Blutmystik

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Blutmagier können statt auf Mystik magische Aktionen auch auf Basis des Aspektes Körper ausführen. Dies erlaubt selbst dann den Einsatz magischer Fähigkeiten, wenn der Charakter eigentlich der Magie nicht fähig ist (Aspekt Mystik gestrichen). Diese Technik ersetzt nicht den Bedarf von Mana (dafür kann Blutmana (11.12) eingesetzt werden).

Macht des Blutes

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 4

Mit dieser Technik kann der Blutmagier seine Veranlagung Gesundheit überall dort einsetzen wo eigentlich die Veranlagung Macht gefragt ist.

Zerreissen

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Lebenspunkte: 5

Reichweite: kurz

Dieser Zauberspruch fügt dem Opfer innere Schäden zu, so als würde im Körper des Opfers etwas zerreißen. Der Blutmagier würfelt eine Probe auf Blutmagie gegen die seeliche Widerstandskraft des Gegners. Bei Gelingen wird dem Opfer Schaden zugefügt, dabei ist der Grundschaden die halbe Blutmagie und der Multiplikator 1.

Schadenskanal

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Lebenspunkte: 5

Reichweite: kurz

Mit diesem Zauberspruch stellt der Blutmagier eine Verbindung zu seinem Opfer her, durch die jeglicher Schaden den er erhält auch dem Opfer zugeteilt wird. Der Blutmagier würfelt eine Probe auf Blutmagie gegen die seelische Widerstandskraft des Gegners. Gelingt die Probe, dann ist der Schadenskanal etabliert. Jede Runde wenn das Ziel dran ist, darf es erneut seelischen Widerstand würfeln. Die Ergebnisse sind kumulativ. Erreichen die kumulierten seelischen Widerstandsproben die Erfolge der initialen Probe die den Schadenskanal etabliert hat, dann endet der Kanal.

Der Kanal endet auch dann, wenn das Ziel kampfunfähig wird, stirbt oder wenn die Szene endet.

Der Blutmagier kann zu jedem Gegner nur einen Kanal gleichzeitig bestehen haben. Allerdings können mehrere Schadenskanäle zu verschiedenen Gegnern gleichzeitig bestehen.

Schmerz

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1**Aktionspunkte:** 10**Lebenspunkte:** 3**Reichweite:** kurz

Dieser Zauberspruch verursacht Schmerzen beim Opfer, die ihn ablenken. Der Blutmagier würfelt eine Probe auf Blutmagie gegen den seelischen Widerstand des Gegners. Gelingt die Probe werden für den Rest der Initiativerunde Schmerzen beim Gegner verursacht. Jedes Mal zu Beginn der Runde des Ziels darf dieses erneut den seelischen Widerstand würfeln. Der Schmerz hält an, so lange die kumulierten Erfolge der Widerstandsproben nicht die Zahl der Erfolge bei der Blutmagie-Probe überschreiten. Durch die Schmerzen kann der betroffene Charakter keine Aktion ausführen deren Einsatz Konzentrationspunkte verlangen würde.

Pein

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch**Aspekt:** Mystik**Fertigkeitspunkte:** 2**Aktionspunkte:** 20**Lebenspunkte:** 20**Reichweite:** kurz**Voraussetzungen:** Schmerz (11.12)

Mit diesem Zauberspruch erzeugt der Blutmagier eine Wunde bei seinem Gegner. Er würfelt eine Probe auf Blutmagie gegen den seelischen Widerstand des Gegners. Gelingt die Probe erhält der Gegner eine körperliche Wunde.

Qual

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch**Aspekt:** Mystik**Fertigkeitspunkte:** 3**Aktionspunkte:** 15**Lebenspunkte:** 20**Reichweite:** kurz**Voraussetzungen:** Schmerz (11.12), Blutmagie 10

Mit diesem Zauberspruch verursacht der Blutmagier bei seinem Opfer quälende Schmerzen bei jeder Aktion. Der Blutmagier würfelt eine Probe auf Blutmagie gegen den seelischen Widerstand des Gegners. Gelingt die Probe erleidet der Gegner Qual. Jedes Mal zu Beginn der Runde des Ziels darf dieses erneut den seelischen Widerstand würfeln. Der Schmerz hält an, so lange die kumulierten Erfolge der Widerstandsproben nicht die Zahl der Erfolge bei der Blutmagie-Probe überschreiten. Solange die Wirkung der Qual anhält wird bei jeder Aktion der Verbrauch an Aktionspunkten verdoppelt.

Tod und Verderben

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch**Aspekt:** Mystik**Fertigkeitspunkte:** 5**Aktionspunkte:** 20**Reichweite:** kurz**Voraussetzungen:** Blutmagie 30

Mit diesem Zauberspruch bringt der Blutmagier Tod und Verderben. Alle lebenden Wesen innerhalb der Reichweite (inklusive dem Blutmagier selbst und seinen Alliierten) erhalten körperliche Wunden. Der Charakter würfelt Blutmagie. Die Erfolge geben die potentiellen Wunden an. Jedes Lebewesen in

11. Fertigkeiten und Techniken

Reichweite würfelt seinen körperlichen Widerstand um die Anzahl der Wunden zu reduzieren. Pro Erfolg im körperlichen Widerstand erhält das entsprechende Lebewesen eine Wunde weniger.

blutmagische Standhaftigkeit

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 4

Voraussetzungen: Blutmagie 15

Der Blutmagier kann sich entscheiden Standhaftigkeitsproben auf den körperlichen Aspekt mit seinem Wert in Blutmagie zu würfeln.

blutmagische Zähigkeit

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: blutmagische Standhaftigkeit (11.12), Blutmagie 15

Der Blutmagier kann die Mali einer körperlichen Wunde ignorieren. Diese Technik kann mehrfach genommen werden, der Effekt ist kumulativ.

Blutreservoir

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Blutmagie 10

Der Blutmagier erhält ein Blutreservoir als weiteren Monitor unabhängig von allen Aspekten. Zwischen den Szenen wird dieser Monitor auf Null zurückgesetzt. Das Maximum des Monitors ist der Wert der Blutmagie. Alle Techniken der Blutmagie die Lebenspunkte verbrauchen können alternativ mit Punkten aus dem Blutreservoir bezahlt werden, wenn dort genug Punkte vorhanden sind.

Ritzen

Typ: Aktion

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 0

Aktionspunkte: 1

Lebenspunkte: variabel

Voraussetzungen: Blutreservoir (11.12)

Der Blutmagier fügt sich selbst Schaden zu. Das Blutreservoir erhält Punkte in Höhe des Schadens.

vergrößertes Blutreservoir

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Blutreservoir (11.12)

Der Maximalwert des Blutreservoirs wird um die Stufe vergrößert.

Diese Technik kann mehrfach genommen werden. Der Effekt ist kumulativ.

verbessertes Blutreservoir

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Blutreservoir (11.12)

Hiermit kann nun jeglicher Lebenspunkteabzug durch den Blutvorrat bestritten werden, nicht nur Lebenspunkteabzug durch Blutmagie. Dies schließt auch Kampfschaden mit ein.

permanentes Blutreservoir

Typ: Ritual, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Blutreservoir (11.12)

Mit dieser Technik kann der Charakter permanente Blutreservoirs herstellen. Jeder normale Gegenstand lässt sich verzaubern. Mit einem einstündigem Ritual kann der Blutmagier ein Reservoir mit einer von ihm festgelegten Anzahl Punkten in den Gegenstand bannen. Dazu werden pro Punkt 10 kristallisiertes Mana benötigt. Man kann den gleichen Gegenstand so mehrfach verzaubern, die Kapazität addiert sich dabei auf. Es gibt keine Grenze was ein Gegenstand an Punkten halten kann. Bei der Herstellung ist das permanente Blutreservoir leer.

Dieses permanente Blutreservoir lässt sich aus dem normalen Blutreservoir heraus aufladen. Dazu nimmt der Blutmagier eine körperliche Wunde, um eine beliebige Menge von Lebenspunkten aus dem Blutreservoir in das permanente Blutreservoir zu übertragen. Der Blutmagier kann Lebenspunkte aus dem permanenten Blutreservoir abrufen wie aus seinem normalen. Sowohl für das Aufladen als auch das Abrufen muss der Blutmagier den Gegenstand berühren.

Im permanenten Blutreservoir verschwinden gespeicherte Lebenspunkte nicht zwischen den Szenen und gehen erst wieder weg wenn sie abgerufen werden. Der Gegenstand kann mehrfach aufgeladen oder entladen werden.

Ein Blutmagier kann ein permanentes Blutreservoir nutzen, dass von einem anderen Blutmagier angelegt oder aufgeladen wurde.

Vampirisog

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Blutreservoir (11.12)

Der Blutmagier zaubert den Spruch auf eine beliebige Person innerhalb der Reichweite. Er würfelt Blutmagie gegen den körperlichem Widerstand des Betroffenen. War der Angriff erfolgreich wird dem Angegriffenen Schaden mit dem Multiplikator 1 (ohne Grundschaden) zugefügt. Der Blutmagier erhält Punkte im Blutreservoir in Höhe des angerichteten Schadens.

Macht des Blutes steigern

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Voraussetzungen: Blutmagie 15

Der Blutmagier sammelt seine Macht. Für den Rest der Szene erhöht sich bei allen Aktionen die Schaden verursachen der Schadensmultiplikator um 0,5. Der Blutmagier erhält eine körperliche Wunde.

Diese Aktion kann mehrfach angewendet werden, der Effekt ist kumulativ, er erhält aber auch mehrere Wunden. Der Bonus gilt für alle schadensverursachenden Aktionen, egal ob Nah- oder Fernkampf, Präzisionsangriffe oder Magie.

11.13. Unterstützungsmagie

Die Fertigkeit Unterstützungsmagie erlaubt das Erlernen einer Reihe von Zaubersprüchen, die dem Schutz und der Unterstützung der Charaktere dienen.

Status

Typ: Handlung, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Der Zauberer berührt einen Zielcharakter. Der Zielcharakter muss einverstanden sein. Der Zauberer weiß nun während der Dauer des Spruchs über den Zielcharakter, wie viele Wunden dieser auf welchen Aspekten hat. Zudem weiß er, ob der Zielcharakter kampfunfähig ist.

Sowohl Zauberer als auch Zielcharakter können den Spruch jederzeit fallen lassen.

magische Konferenz

Typ: Handlung, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Der Magier kann mit bis zu Stufe anderen Personen in eine magische Konferenz eintreten. Teilnehmer daran können in Gedanken zu allen anderen sprechen, diese nehmen die Kommunikation instantan wahr.

Das Aufbauen der Konferenz dauert etwa eine Minute, währenddessen sich alle Teilnehmer anfassen müssen. Ein Magier kann nur eine Konferenz gleichzeitig aufrechterhalten, baut er eine neue auf, endet der Zauberspruch für die alte.

Lichtkugel

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Mana: 1

Dauer: Szene

Der Magier erzeugt mit diesem Spruch eine Kugel hellen Lichts. Dieses Licht blendet nicht, spendet aber Licht in derselben Qualität wie Sonnenlicht. Die Lichtkugel beleuchtet einen Bereich von etwa 10 Metern Radius. Die Kugel schwebt über der Schulter des Magiers und folgt dessen Bewegungen.

Der Magier kann den Zauberspruch jederzeit willentlich beenden.

verbesserte Lichtkugel

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Mana: 3

Reichweite: mittel

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Lichtkugel (11.13)

Die verbesserte Lichtkugel verhält sich in allem wie die Lichtkugel, aber der Zauberer kann sie innerhalb der Reichweite mit gedanklichen Kommandos hinschweben lassen wo er möchte. Verlässt die Lichtkugel die Reichweite, endet der Zauberspruch.

Heilung

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Mana: 5

Reichweite: Berührung

Der Zaubernde berührt den zu heilenden Charakter. Der berührte Charakter heilt Lebenspunkte (Monitor des Aspekts Körper) in Anzahl des Wertes in Unterstützungsmagie des Zaubernden. Der Lebenspunktemonitor kann nicht über sein Maximum hinaus gesteigert werden.

entfernte Heilung

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Mana: 10

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Unterstützungsmagie 10, Heilung (11.13)

Der Spruch funktioniert wie Heilung (11.13), aber das Ziel muss nicht berührt werden sondern kann innerhalb der Reichweite geheilt werden.

Massenheilung

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Mana: 10 + 3 pro Zielperson

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Unterstützungsmagie 20, entfernte Heilung (11.13)

Der Spruch funktioniert wie entfernte Heilung (11.13), aber es können mehrere Ziele gleichzeitig geheilt werden. Alle Ziele müssen innerhalb der Reichweite sein. Es werden 10 Mana benutzt und pro Zielperson 3 Mana zusätzlich. Es können maximal Personen in Anzahl der halben Stufe des Zaubernden betroffen sein.

Weckruf

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Mana: 15

Reichweite: Berührung

Der Zaubernde hilft einem kampfunfähigem Charakter wieder aufzuwachen (siehe 9.4). Dazu muss der Zauberer das Ziel berühren. Der Zauberer würfelt Unterstützungsmagie auf dem Aspekt Mystik. Die Anzahl der Erfolge werden zu dem kumulativen Ergebnis der Standhaftigkeitsproben des Betroffenen hinzugezählt.

Wundversorgung

Typ: Ritual, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Mit diesem Zauberspruch ermöglicht der Zaubernde dem Zielcharakter eine verbesserte Wundheilung. Er muss das Ziel des Zauberspruchs 10 Minuten lang in einem Ritual behandeln.

Der Zielcharakter kann bei seiner nächsten Wundheilprobe den Wert in Schutzmagie des Zaubernden als Bonus zu seiner Probe rechnen. Dieser Spruch wirkt nur einmal pro Tag pro Zielcharakter. Wird der Spruch mehrmals auf eine Zielperson gesprochen, zählt immer die letzte Anwendung.

Rüstung I

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Mit diesem Zauberspruch wird bei einer leichten, mittleren oder schweren Rüstung der Rüstungswert um 10% erhöht.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden. Der gesamte Rüstungswert steigt nie über 90%.

Rüstung II

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Rüstung I

Mit diesem Zauberspruch wird bei einer mittleren oder schweren Rüstung der Rüstungswert um 20% erhöht.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden. Der gesamte Rüstungswert steigt nie über 90%.

Rüstung III

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Rüstung II

Mit diesem Zauberspruch wird bei einer schweren Rüstung der Rüstungswert um 30% erhöht.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden. Der gesamte Rüstungswert steigt nie über 90%.

Schadensschwamm

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 10

Mana: 20

Dauer: Szene

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Stufe 5, Unterstützungsmagie 10

Dieser Zauberspruch verstärkt eine Rüstung in der Form, dass sie eine bestimmte Menge Schaden absorbiert. Der Zauberer berührt die Rüstung wenn er den Spruch spricht. Die nächsten Schadenspunkte werden nun absorbiert. Dabei wird der Schaden absorbiert, bevor er durch den Rüstungswert reduziert wird.

Eine leichte Rüstung absorbiert Schaden in Höhe der Hälfte des Werts in Unterstützungsmagie des Zauberers. Eine mittlere Rüstung absorbiert Unterstützungsmagie Punkte Schaden. Eine schwere Rüstung absorbiert das Doppelte der Unterstützungsmagie.

In jeder Szene kann jede Rüstung nur einmal Ziel dieses Zaubers werden.

Schadensreduktion I

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Stufe 5, Unterstützungsmagie 10

Mit diesem Zauberspruch erhält eine leichte, mittlere oder schwere Rüstung die Eigenschaft, den Schaden von jedem Angriff um einen Punkt zu verringern. Dies findet statt, bevor die Rüstung zur Reduktion des Schadens eingesetzt wird.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden.

Schadensreduktion II

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 2

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 4

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Stufe 5, Unterstützungsmagie 10, Schadensreduktion I (11.13)

Mit diesem Zauberspruch erhält eine mittlere oder schwere Rüstung die Eigenschaft, den Schaden von jedem Angriff um zwei Punkte zu verringern. Dies findet statt, bevor die Rüstung zur Reduktion des Schadens eingesetzt wird.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden.

Schadensreduktion III

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 6

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Stufe 5, Unterstützungsmagie 10, Schadensreduktion II (11.13)

Mit diesem Zauberspruch erhält eine schwere Rüstung die Eigenschaft, den Schaden von jedem Angriff um drei Punkte zu verringern. Dies findet statt, bevor die Rüstung zur Reduktion des Schadens eingesetzt wird.

Dieser Spruch kann nur zwischen Szenen angewendet werden.

verbessertes Ausweichen

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 10

Mana: 10

Dauer: Szene

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung bei Ziel positiv

Mit diesem Zauberspruch wird beim Zielcharakter das Ausweichen verstärkt. Der Ausweichen-Wert (sowohl passiv als auch aktiv) beim Zielcharakter steigt um den Wert in Unterstützungsmagie des Zaubersenden. Der Spruch lässt sich nur auf Charaktere anwenden, deren Aspekt Bewegung positiv ist.

Flügel

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Dieser Zauberspruch verleiht der Zielperson voll funktionsfähige Flügel. Die Basisgeschwindigkeit für das Fliegen ist dabei 5, die Berechnung der Geschwindigkeit ist wie in 6.14 beschrieben. Der Charakter muss in bestimmten Situation Flugproben machen, die mit der Technik Fliegen (11.4) basierend auf der Veranlagung Wendigkeit oder der Fertigkeit Akrobatik gewürfelt werden.

verbesserte Geschwindigkeit

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Dieser Zauberspruch erhöht die Basisgeschwindigkeit des Zielcharakters für alle natürlichen Geschwindigkeiten (also beispielsweise auch Fliegen bei Seraphim) um den Wert in Unterstützungsmagie.

verbesserte Initiative

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Dieser Zauberspruch erhöht die Basisinitiative des Zielcharakters um den Wert in Unterstützungsmagie.

Widerstandsstärkung I

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Der Wert aller Widerstände bei dem Zielcharakter steigt um eins.

Widerstandsstärkung II

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Widerstandsstärkung I

Der Wert aller Widerstände bei dem Zielcharakter steigt um zwei.

Widerstandsstärkung III

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Widerstandsstärkung II

Der Wert aller Widerstände bei dem Zielcharakter steigt um drei.

Veranlagungsstärkung I

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Der Wert einer Veranlagung bei dem Zielcharakter steigt um eins. Beim Zaubern wird entschieden welche Veranlagung betroffen ist. Alle von der Veranlagung beeinflussten Werte werden ebenfalls neu berechnet.

Veranlagungsstärkung II

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: Berührung

11. Fertigkeiten und Techniken

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Veranlagungsstärkung I

Der Wert einer Veranlagung bei dem Zielcharakter steigt um zwei. Beim Zaubern wird entschieden welche Veranlagung betroffen ist. Alle von der Veranlagung beeinflussten Werte werden ebenfalls neu berechnet.

Veranlagungsstärkung III

Typ: Handlung, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Veranlagungsstärkung II

Der Wert einer Veranlagung bei dem Zielcharakter steigt um drei. Beim Zaubern wird entschieden welche Veranlagung betroffen ist. Alle von der Veranlagung beeinflussten Werte werden ebenfalls neu berechnet.

Fernreise

Typ: Ritual, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Entfernung des Zielorts	
Rang Unterstützungsmagie in Metern	+1
Rang Unterstützungsmagie in 10 Metern	+2
Rang Unterstützungsmagie in 100 Metern	+3
Rang Unterstützungsmagie in Kilometern	+4
Rang Unterstützungsmagie in 10 Kilometern	+5
jede weitere Verzehnfachung	+1 mehr
Kenntnis des Zielorts	
täglich besucht (z.B. eigenes Wohnhaus)	+1
regelmäßig besucht	+2
vereinzelt besucht	+3
nur einmal kurz dort gewesen	+4
Bilder davon gesehen	+5
ausführliche Beschreibung erhalten	+5
davon gehört	+6
Gerüchte	+7
Grad der Zivilisation	
Großstadt	+1
Stadt	+2
Festung	+3
Dorf	+4
Verkehrswege	+5
Wildnis	+6
lange verlassen	+7

Tabelle 11.6.: Schwierigkeit der Fernreise

Mit diesem einstündigen Ritual kann der Zaubernde innerhalb von Sekunden an einen Ort seiner Wahl reisen. Dabei kann er weitere Personen mitnehmen, maximal so viele wie sein Wert in Unterstützungsmagie ist. Alle Reisenden erhalten eine geistige Wunde aufgrund der Desorientierung durch die Reise.

Es besteht eine Chance, dass die Reisenden nicht an dem Ort herauskommen, der beabsichtigt war. Dazu würfelt der Zaubernde seinen Wert in Unterstützungsmagie und vergleicht seine Erfolge mit der Schwierigkeit der Reise. Die Schwierigkeit wird durch die Entfernung des Zielort, die Kenntnis des Zaubernden von dem Zielort und den Grad der Zivilisation bestimmt. Die Schwierigkeitswerte für die drei Kategorien lassen sich der Tabelle 11.6 entnehmen. Die Werte für alle drei Kategorien werden addiert, um die finale Schwierigkeit zu erreichen. Erreicht oder übertrifft der Zaubernde die Schwierigkeit kommt die Gruppe am Zielort an. Wird die Schwierigkeit verfehlt, wird der Zielort verfehlt. Bei ein bis fünf fehlenden Erfolgen wird der Zielort um 10% der Entfernung pro fehlendem Erfolg verfehlt. Bei mehr als 5 fehlenden Erfolgen besteht zudem eine Chance dass die Gruppe nicht komplett am selben Ort landet, aber nur wenige Kilometer voneinander entfernt. Bei mehr als 10 fehlenden Erfolgen können die Reisenden irgendwo landen, auch in anderen Dimensionen.

Schutz vor magischem Transport

Typ: Ritual, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Mit diesem Zauberspruch kann ein Ort davor geschützt werden, dass fremde Magier sich dorthin transportieren. Der Zaubernde und bis zu Unterstützungsrang weitere Personen können davon ausgenommen werden. Jeder mit einer Ausnahme kann seinerseits andere Personen beim Transport mitnehmen. Der Schutz erstreckt sich gegen alle Formen magischen Transports, wie beispielsweise Fernreise.

Das Ritual benötigt zwei Stunden und damit kann ein Bereich von Unterstützungsmagie*Unterstützungsmagie Quadratmetern für Unterstützungsmagie Tage geschützt werden.

Transportsprüche die als Ziel einen geschützten Bereich haben misslingen.

11.14. Elementarmagie

Der Elementarmagier beschwört die Elemente Luft, Feuer, Erde und Wasser und nutzt sie zu seinem Vorteil.

Luft: Das Element der Luft beinhaltet Winde, Blitze und Ähnliches.

Feuer: Das Element Feuer beinhaltet neben Flammen auch Hitze.

Erde: Das Element der Erde verursacht auch Säure, Erdbeben, Steinschläge und kontrolliert auch Metalle.

Wasser: Das Element Wasser beinhaltet neben dem reinen Wasser auch Kälte und Eis.

Element der Luft

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Mit dieser Technik spezialisiert sich der Elementarmagier auf das Element der Luft. Es ist Voraussetzung um Zaubersprüche des Elements Luft zu lernen.

einfache Luftbeherrschung

Typ: passiv, Element Luft

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Für Techniken des Elements Luft wird die halbe Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

verbesserte Luftbeherrschung

Typ: passiv, Element Luft

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14), einfache Luftbeherrschung (11.14)

Für Techniken des Elements Luft wird die Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

Element Luft stärken

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Luft

Aspekt: -

Aktionspunkte: 10

Mana: 10*

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Selbst

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch verzaubert sich der Charakter selbst. Für den Rest der Szene haben Zaubersprüche des Elements Luft einen um eins erhöhten Schadensmultiplikator.

Dieser Zauberspruch kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöhen sich die Manakosten bei jeder weiteren Anwendung in derselben Szene um 10.

einfache Luftresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Luft kann der Schaden um den halben Wert des Zaubersprachen in Elementarmagie reduziert werden.

verbesserte Luftresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14), einfache Luftresistenz (11.14), einfache Luftbeherrschung (11.14)

Der Zauber funktioniert wie einfache Luftresistenz (11.14), aber der Schaden wird nun um den vollen Wert des Zaubernden in Elementarmagie reduziert.

Luftimmunität

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 5

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14), verbesserte Luftresistenz (11.14), verbesserte Luftbeherrschung (11.14)

Der geschützte Charakter erhält keinen Schaden aus Quellen des Elements Luft mehr. Zudem wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für dasselbe Element.

einfache Gewöhnung an Luft

Typ: passiv, Element Luft

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Luft der den Charakter trifft wird der Schaden halbiert.

verbesserte Gewöhnung an Luft

Typ: passiv, Element Luft

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14), einfache Luftbeherrschung (11.14), einfache Luftresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Luft/Blitz. Allerdings wird der Schaden gedrittelt.

starke Gewöhnung an Luft

Typ: passiv, Element Luft

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14), verbesserte Luftbeherrschung (11.14), verbesserte Luftresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Luft/Blitz. Allerdings wird der Schaden geviertelt.

Luftverzauberung

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Es wird eine Waffe damit verzaubert. Die verzauberte Waffe macht ihren Schaden als Elementarschaden von Typ Luft/Blitz.

Adept der Luft

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch kann der Charakter verschiedenste Dinge mit Luft tun. Dazu gehört unter anderem: Windstöße erzeugen, einen kleinen Bereich vor Wind schützen, Wetter für den Tag vorhersagen. Spieler können bei Bedarf beim Spielleiter nach weiteren Tricks fragen.

Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall über die Dimensionen der Möglichkeiten und ob eine Probe notwendig ist.

Blitzschlag

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Luft

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Mana: 10

Reichweite: mittel

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch erzeugt der Magier einen Blitz, der aus dem Himmel auf heraus den Gegner trifft.

Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel.

Der Blitzschlag hat den halben Wert von Elementarmagie als Grundschaden und einen Schadensmultiplikator von 1.

Kettenblitz

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Luft

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Mana: 10 + 3 je Ziel

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Elementarmagie 10, Blitzschlag (11.14), Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch lässt der Zauberer einen Blitz von seiner Fingerspitze entspringen. Dieser Blitz trifft ein Ziel und springt von dort aus weiter auf weitere Ziele. Es können maximal halbe Stufe an Zielen ausgewählt werden. Ein Ziel kann mehrfach getroffen werden, aber immer über eine Zwischenstation. Alle Ziele müssen innerhalb der Reichweite sein.

Jedes Ziel erhält Schaden der mit Elementarmagie als Grundschaden und einem Schadensmultiplikator von 1 berechnet wird.

Last erleichtern

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 1

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch wird die Traglast des Zielcharakters erleichtert. Insgesamt kann der Charakter soviel mehr tragen, wie der Wert der Elementarmagie des Zaubersenden in Kilogramm ist.

Fall abfedern

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Luft, Verstärkung 1

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit dem Zauberspruch wird der Zielcharakter bei einem Fall aus großer Höhe durch Winde abgefedert und sanft zu Boden getragen. Er erleidet keinen Fallschaden.

Levitieren

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Luft

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Mana: 15 + 1 pro Runde

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Luft (11.14)

Mit diesem Zauberspruch lässt der Magier den berührten Gegenstand oder Charakter durch Winde durch die Luft tragen. Der Spruch hält mehrere Runden, der Magier braucht einen zusätzlichen Manapunkt jede Runde, um den Spruch aufrechtzuerhalten.

Der Magier steuert immer die Winde und damit den Flug.

Ein Charakter kann sich dagegen wehren so durch die Lüfte getragen zu werden. Wenn der Charakter das versucht, wird eine vergleichende Probe von Elementarmagie des Zauberers gegen den Widerstand des Aspekts Bewegung durchgeführt. Der betroffene Charakter kann den Widerstand jede Runde erneut würfeln, die Erfolge zählen kumulativ. Erreicht der betroffene Charakter die Anzahl der Erfolge in der Elementarmagieprobe des Magiers, dann endet der Spruch.

Element des Feuers

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Mit dieser Technik spezialisiert sich der Elementarmagier auf das Element des Feuers. Es ist Voraussetzung um Zaubersprüche des Elements Feuer zu lernen.

einfache Feuerbeherrschung

Typ: passiv, Element Feuer

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Feuer wird die halbe Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

verbesserte Feuerbeherrschung

Typ: passiv, Element Feuer

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14), einfache Feuerbeherrschung (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Feuer wird die Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

Element Feuer stärken

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Feuer

Aspekt: -

Aktionspunkte: 10

Mana: 10*

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Selbst

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch verzaubert sich der Charakter selbst. Für den Rest der Szene haben Zaubersprüche des Elements Feuer einen um eins erhöhten Schadensmultiplikator.

Dieser Zauberspruch kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöhen sich die Manakosten bei jeder weiteren Anwendung in derselben Szene um 10.

einfache Feuerresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Feuer, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Feuer kann der Schaden um den halben Wert des Zaubers in Elementarmagie reduziert werden.

verbesserte Feuerresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Feuer, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14), einfache Feuerresistenz (11.14)

Der Zauber funktioniert wie einfache Feuerresistenz (11.14), aber der Schaden wird nun um den vollen Wert des Zaubers in Elementarmagie reduziert.

Feuerimmunität

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Feuer, Verstärkung 5

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14), verbesserte Feuerresistenz (11.14), verbesserte Feuerbeherrschung (11.14)

Der geschützte Charakter erhält keinen Schaden aus Quellen des Elements Feuer mehr. Zudem wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für dasselbe Element.

einfache Gewöhnung an Feuer

Typ: passiv, Element Feuer

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Feuer der den Charakter trifft wird der Schaden halbiert.

verbesserte Gewöhnung an Feuer

Typ: passiv, Element Feuer

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14), einfache Feuerbeherrschung (11.14), einfache Feuerresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Feuer/Hitze. Allerdings wird der Schaden gedrittelt.

starke Gewöhnung an Feuer

Typ: passiv, Element Feuer

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14), verbesserte Feuerbeherrschung (11.14), verbesserte Feuerresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Feuer/Hitze. Allerdings wird der Schaden geviertelt.

Feuerverzauberung

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Feuer, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Es wird eine Waffe damit verzaubert. Die verzauberte Waffe macht ihren Schaden als Elementarschaden von Typ Feuer.

Adept des Feuers

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Feuer

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch kann der Charakter verschiedenste Dinge mit Feuer tun. Dazu gehört unter anderem: Flammen erzeugen, Brennbares entzünden, kleinere Flammen löschen, Gegenstand/Raum erhitzen. Spieler können bei Bedarf beim Spielleiter nach weiteren Tricks fragen.

Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall über die Dimensionen der Möglichkeiten und ob eine Probe notwendig ist.

Entflammen

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Feuer

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Mana: 20

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Diese Technik erlaubt dem Elementaristen brennbares Material zu Entzünden.

Diese Technik erlaubt dem Elementaristen im Kampf einen Gegner anzugreifen. Der Magier berührt den Gegner und würfelt Elementarmagie. Der Gegner würfelt seinen körperlichen Widerstand. Hat der Magier gewonnen, dann geht der Gegner in Flammen auf. Der Gegner kann sich versuchen zu löschen. Dazu verwendet er 10 Aktionspunkte in einer limitierten Aktion. Damit kann er eine erneute Probe auf seinen körperlichen Widerstand würfeln. Diese Prob kann jede Runde wiederholt werden, die Erfolge sind kumulativ. Der Entflammte muss mit der kumulativen Probe den Wert des Magiers in Elementarmagie erreichen.

Am Ende jeder Runde des Magiers (beginnend mit der in der erfolgreich der Zauber gewirkt wurde) erhält der entflammte Charakter Schaden. Dieser ergibt sich aus Elementarmagie als Grundscha den und dem Schadensmultiplikator 1.

Flammenstrahl

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Feuer

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Mana: 10 + 1 pro Meter

Voraussetzungen: Entflammen (11.14), Element des Feuers (11.14)

Mit dieser Technik erzeugt der Magier einen Flammenstrahl, mit dem mehrere Gegner getroffen werden können. Der Flammenstrahl geht von seinen Händen aus, verbreitert sich schnell auf einen Meter Breite und geht in dieser Form als mehrere Meter lange Linie weiter. Alle Kreaturen in dem Bereich erhalten Feuerschaden.

Die Linie kann maximal die Stufe des Magiers in Metern lang sein, der Magier muss einen zusätzlichen Manapunkt pro Meter ausgeben.

Der Schaden des Flammenstrahls wird mit einem Grundscha den in Höhe der Elementarmagie und einem Multiplikator von 1 berechnet.

Feuerball

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Feuer

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Mana: 20 + 2 pro Meter Durchmesser

Reichweite: mittel

Voraussetzungen: Flammenstrahl (11.14), Element des Feuers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch lässt der Zauberer eine Flammenkugel entstehen, die allen Kreaturen in ihrem Innerem Schaden zufügt. Der Magier kann die Kugel frei innerhalb der Reichweite platzieren. Den Durchmesser setzt er beim Sprechen fest - und muss zwei weitere Mana pro Meter Durchmesser bezahlen.

Der Schaden des Feuerballs wird mit einem Grundscha­den in Höhe der Elementarmagie und einem Multiplikator von 1 berechnet.

Flammenaura

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Feuer, Verstärkung 2

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Mana: 20 + 5 pro Runde

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Feuers (11.14)

Der Magier berührt einen Charakter und hüllt diesen damit in eine Flammenaura. Die Flammenaura hält über längere Zeit, der Magier muss aber zur Aufrechterhaltung jede Runde weitere 5 Mana bezahlen. Die Flammenaura wandert mit dem verzauberten Charakter mit.

Der Magier kann Gegner damit nicht verzaubern, wie bei allen Verstärkungen.

Alle Kreaturen innerhalb von 1 Meter Abstand um den Charakter mit der Flammenaura erhalten Schaden, der mit einem Grundscha­den in Höhe der Elementarmagie und einem Multiplikator von 1 bestimmt wird. Dies betrifft definitiv alle Gegner, die sich im Nahkampf mit dem Charakter befinden. In dem Umkreis mit Radius drei Metern, erhalten alle Kreaturen noch den halbierten Schaden.

Der Schaden wird einmal pro Runde gewürfelt und alle Betroffenen erhalten den gleichen (oder den gleichen halbierten) Schaden.

Es ist zu empfehlen, dass der Empfänger des Zaubers auch Feuerresistenz erhält.

Element der Erde

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Mit dieser Technik spezialisiert sich der Elementarmagier auf das Element der Erde. Es ist Voraussetzung um Zaubersprüche des Elements Erde zu lernen.

einfache Erdbeherrschung

Typ: passiv, Element Erde

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Erde wird die halbe Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

verbesserte Erdbeherrschung

Typ: passiv, Element Erde

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14), einfache Erdbeherrschung (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Erde wird die Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

Element Erde stärken

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Erde

Aspekt: -

Aktionspunkte: 10

Mana: 10*

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Selbst

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauberspruch verzaubert sich der Charakter selbst. Für den Rest der Szene haben Zaubersprüche des Elements Erde einen um eins erhöhten Schadensmultiplikator.

Dieser Zauberspruch kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöhen sich die Manakosten bei jeder weiteren Anwendung in derselben Szene um 10.

einfache Erdresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Erde kann der Schaden um den halben Wert des Zaubernden in Elementarmagie reduziert werden.

verbesserte Erdresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14), einfache Erdresistenz (11.14)

Der Zauber funktioniert wie einfache Erdresistenz (11.14), aber der Schaden wird nun um den vollen Wert des Zaubernden in Elementarmagie reduziert.

Erdimmunität

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 5

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14), verbesserte Erdresistenz (11.14), verbesserte Erdbeherrschung (11.14)

Der geschützte Charakter erhält keinen Schaden aus Quellen des Elements Erde mehr. Zudem wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für dasselbe Element.

einfache Gewöhnung an Erde

Typ: passiv, Element Erde

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Erde der den Charakter trifft wird der Schaden halbiert.

verbesserte Gewöhnung an Erde

Typ: passiv, Element Erde

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14), einfache Erdbeherrschung (11.14), einfache Erdresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Erde/Stein/Säure. Allerdings wird der Schaden gedrittelt.

starke Gewöhnung an Erde

Typ: passiv, Element Erde

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14), verbesserte Erdbeherrschung (11.14), verbesserte Erdresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Erde/Stein/Säure. Allerdings wird der Schaden geviertelt.

Erdverzauberung

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Es wird eine Waffe damit verzaubert. Die verzauberte Waffe macht ihren Schaden als Elementarschaden von Typ Erde/Säure.

Adept der Erde

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauberspruch kann der Charakter verschiedenste Dinge mit Erde tun. Dazu gehört unter anderem: Formen aus Sand/Stein formen, Spuren im Sand/Erde verwischen, Lage von Erzadern finden, Säure neutralisieren, Metall- oder Steinbearbeitung des Charakters unterstützen. Spieler können bei Bedarf beim Spielleiter nach weiteren Tricks fragen.

Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall über die Dimensionen der Möglichkeiten und ob eine Probe notwendig ist.

Felsschwert

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Erde

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Mana: 25 + 5 pro Runde

Reichweite: kurz

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauberspruch kann der Magier aus Steinen ein Schwert formen, welches Gegner angreift.

In der Reichweite erscheint verformt sich ein Stein oder Erde zu einem Schwert und attackiert selbstständig Gegner. Das Schwert folgt automatisch dem bestimmten Gegner, verschwindet aber, wenn es die Reichweite verlässt. Der Charakter kann mit Einsatz von 3 Aktionspunkten und einem Mana das Schwert zu einem neuen Gegner innerhalb der Reichweite dirigieren, das Schwert erscheint auf der Stelle dort.

Jede Runde müssen fünf neue Mana investiert werden, damit das Schwert erhalten bleibt. Geschieht dies nicht endet der Zauberspruch und das Schwert verschwindet.

Wird der Zauberer kampfunfähig endet der Zauber und das Schwert verschwindet.

Jede Runde greift das Schwert einmal am Ende der Runde des Zauberers den gewählten Gegner an. Dazu würfelt der Zauberer eine Fertigungsprobe auf Elementarmagie als Angriffswurf. Das Schwert hat den halben Wert von Elementarmagie als Grundschaden und einen Multiplikator von 1.

Der Zauberer kann beliebig viele Schwerter beschwören, er muss aber für jedes einen neuen Zauberspruch machen.

Steinhaut

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 1

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauber wird die Haut fest und undurchdringbar.

Die natürliche Rüstung wird auf 10% gesetzt. Charaktere, die bereits natürliche Rüstung haben, behalten die höhere).

Die Gesamtrüstung kann 90% nie überschreiten.

Stahlhaut

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 2

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 4

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Aspekt Körper beim Ziel neutral, Steinhaut (11.14), Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauber wird die Haut fest und undurchdringbar.

Die natürliche Rüstung wird auf 20% gesetzt. Charaktere, die bereits natürliche Rüstung haben, behalten die höhere).

Die Gesamtrüstung kann 90% nie überschreiten.

Diamanthaut

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Erde, Verstärkung 3

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Aspekt Körper beim Ziel positiv, Stahlhaut (11.14), Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauber wird die Haut fest und undurchdringbar.

Die natürliche Rüstung wird auf 30% gesetzt. Charaktere, die bereits natürliche Rüstung haben, behalten die höhere).

Die Gesamtrüstung kann 90% nie überschreiten.

Versteinern

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Erde

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Mana: 15

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Element der Erde (11.14)

Mit diesem Zauberspruch versteinert der Magier einen Gegner. Er würfelt eine Probe auf Elementarmagie gegen den Widerstandswert des Aspekts Körper des Gegners. Gelingt die Probe, ist der Gegner versteinert und kann keine Aktion ausüben. Versteinerte Kreaturen erhalten zudem keinen Schaden. Der Gegner würfelt jede Runde die er aussetzt eine weitere Probe auf den Widerstand, die Erfolge werden kumuliert, bis der Wert des Magiers in der Fertigkeit Elementarmagie erreicht ist. Dann kann sich der Gegner die darauffolgende Runde wieder bewegen.

Element des Wassers

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Mit dieser Technik spezialisiert sich der Elementarmagier auf das Element des Wassers. Es ist Voraussetzung um Zaubersprüche des Elements Wasser zu lernen.

einfache Wasserbeherrschung

Typ: passiv, Element Wasser

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Wasser wird die halbe Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

verbesserte Wasserbeherrschung

Typ: passiv, Element Wasser

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14), einfache Wasserbeherrschung (11.14)

Für Zaubersprüche des Elements Wasser wird die Stufe zum Wert in Elementarmagie addiert. Dies gilt sowohl für Proben als auch für Werte die als Basis den Fertigkeitswert haben.

Element Wasser stärken

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: -

Aktionspunkte: 10

Mana: 10*

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: Selbst

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch verzaubert sich der Charakter selbst. Für den Rest der Szene haben Zaubersprüche des Elements Wasser einen um eins erhöhten Schadensmultiplikator.

Dieser Zauberspruch kann mehrfach angewendet werden, die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöhen sich die Manakosten bei jeder weiteren Anwendung in derselben Szene um 10.

einfache Wasserresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Wasser kann der Schaden um den halben Wert des Zaubersprachers in Elementarmagie reduziert werden.

verbesserte Wasserresistenz

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser, Verstärkung 2

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14), einfache Wasserresistenz (11.14)

Der Zauber funktioniert wie einfache Wasserresistenz (11.14), aber der Schaden wird nun um den vollen Wert des Zaubersprachers in Elementarmagie reduziert.

Wasserimmunität

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser, Verstärkung 5

Aspekt:

Fertigkeitspunkte: 3

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14), verbesserte Wasserresistenz (11.14), verbesserte Wasserbeherrschung (11.14)

Der geschützte Charakter erhält keinen Schaden aus Quellen des Elements Wasser mehr. Zudem wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für dasselbe Element.

einfache Gewöhnung an Wasser

Typ: passiv, Element Wasser

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Bei jedem Schadenseffekt vom Typ Wasser der den Charakter trifft wird der Schaden halbiert.

verbesserte Gewöhnung an Wasser

Typ: passiv, Element Wasser

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14), einfache Wasserbeherrschung (11.14), einfache Wasserresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Wasser/Eis/Kälte. Allerdings wird der Schaden gedrittelt.

starke Gewöhnung an Wasser

Typ: passiv, Element Wasser

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14), verbesserte Wasserbeherrschung (11.14), verbesserte Wasserresistenz (11.14)

Bei dem Charakter wirken die gleichen Effekte wie bei dem Talent Resistenz (10.41) für das Element Wasser/Eis/Kälte. Allerdings wird der Schaden geviertelt.

Wasserverzauberung

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Dauer: Tag

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Es wird eine Waffe damit verzaubert. Die verzauberte Waffe macht ihren Schaden als Elementarschaden von Typ Wasser/Eis.

Adept des Wassers

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch kann der Charakter verschiedenste Dinge mit Wasser tun. Dazu gehört unter anderem: Trinkwasser erzeugen, Wasser gefrieren/auftauen, Gegenstände/Charaktere/Räume trocknen, über Wasser gehen, Gegenstand/Raum abkühlen. Spieler können bei Bedarf beim Spielleiter nach weiteren Tricks fragen.

Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall über die Dimensionen der Möglichkeiten und ob eine Probe notwendig ist.

Eissplitter

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 10

Mana: 10

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Der Magier gefriert das Wasser in der Luft um das Ziel und lässt die so geformten Eissplitter den Gegner verletzen.

Dem Gegner wird Schaden zugefügt. Der Grundschaden ist Elementarmagie, der Schadensmultiplikator 1.

Einfrieren

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 20

Mana: 20

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Mit diesem Zauberspruch friert der Magier einen Gegner ein. Er würfelt eine Probe auf Elementarmagie gegen den Widerstandswert des Aspekts Bewegung des Gegners. Gelingt die Probe, ist der Gegner eingefroren und kann keine Aktion ausüben. Der Gegner macht jede Runde kumulative Proben auf den Widerstand gegen den Wert des Magiers in Elementarmagie. Wird der Wert erreicht, dann kann sich der Gegner die darauffolgende Runde wieder bewegen.

Kiemen

Typ: Handlung, Zauberspruch, Element Wasser, Verstärkung 1

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: Berührung

Dauer: Tag

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Der Zielcharakter erhält Kiemen, mit denen er im Wasser problemlos atmen kann.

Eissturm

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 10

Mana: 10 + 1 pro 10 m Radius jede Runde

Reichweite: Sicht

Dauer: variabel

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Der Magier erzeugt einen Eissturm in Sichtweite. Dieser hat einen vom Magier festgelegten Radius, maximal aber das Zehnfache der Elementarmagie in Metern.

Der Magier muss den Sturm jede Runde aufrecht erhalten und verbraucht dafür jede Runde 10 Aktionspunkte und Magiepunkte in Höhe von 10 + einen Magiepunkt pro 10 Meter Radius.

Innerhalb des Sturms ist die Sicht auf 10 Meter begrenzt. Die Geschwindigkeit ist halbiert. Im Sturm erhält jeder am Ende der Runde des Magiers (beginnend mit der Runde in der der Zauber gestartet wurde) Elementarmagie Grundschaden bei einem Schadensmultiplikator von 1.

Glatteis

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 10

Mana: 5

Reichweite: kurz

Dauer: Szene

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Der Magier vereist den Boden in einem gewähltem Bereich. Bewegung und heftige Aktionen in dem Bereich werden schwierig. Der Bereich hat eine Größe von Stufe Quadratmetern. Der Magier legt fest wie die Form des Bereiches ist.

Der Magier würfelt beim Zaubern Elementarmagie. Die Anzahl an Erfolgen stellt die grundsätzliche Schwierigkeit dar.

Jede Bewegung macht eine Widerstandsprobe auf den Aspekt Bewegung erforderlich. Gelingt diese gegen die Schwierigkeit, kann der Charakter die Bewegung ausführen. Gelingt sie nicht, wird die Laufgeschwindigkeit halbiert. Wird die Hälfte der Schwierigkeit verfehlt, dann stürzt der Charakter.

Über die Fläche fliegen birgt keine Einschränkungen.

glitschige Hände

Typ: Aktion, Zauberspruch, Element Wasser

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 1

Aktionspunkte: 2

Mana: 5

Reichweite: kurz

Voraussetzungen: Element des Wassers (11.14)

Der Magier verursacht bei einem Gegner glitschige Hände. Dies erleichtert das Entwaffnen (11.10) des Gegners.

Der Magier würfelt Elementarmagie gegen den geistigen Widerstand des Gegners. Überzählige Erfolge werden zu den Erfolgen des nächsten Versuchs zur Entwaffnung hinzugezählt. Das Entwaffnen muss nicht vom Magier selbst durchgeführt werden.

11.15. Illusionsmagie

Der Illusionsmagier erschafft Täuschungen zur Unterhaltung oder zu seinem Vorteil.

kleine Illusionen

Typ: Handlung, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: -

Der Spieler kann kleine Illusionen erzeugen nach Massgabe des Spielleiters erzeugen. Die Illusionen können visuelle Täuschungen und Geräusche enthalten und sind klar als Illusionen zu erkennen. Sie können aber zur Unterhaltung oder Ablenkung eingesetzt werden.

falsche Abbilder

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Mana: 10 + 2 pro Abbild

Dauer: Szene

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung bei Ziel positiv

Mit diesem kleinen Zauberspruch erschafft der Zaubernde Abbilder von dem Zielcharakter, durch die der Gegner verwirrt werden soll und das Treffen erschwert wird.

Der Zauberer erschafft bis zu Stufe des Ziels Abbilder von diesem Ziel. Die Trefferschwierigkeit wird pro Abbild um eins erhöht. Vor jedem physischen Angriff, würfelt der Angreifer eine Probe in geistigem Widerstand. Hat er damit mehr Erfolge als Abbilder verblieben sind, ist die Illusion durchschaut und dieser spezifische Angreifer hat keinen Nachteil mehr. Jeder physische Angriff der das Ziel verfehlt, zerstört ein Abbild, womit sich auch der Vorteil sich verringert.

versetztes Abbild

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 3

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 15

Mana: 20

Dauer: Szene

Reichweite: Berührung

Voraussetzungen: Aspekt Bewegung bei Ziel positiv

Mit diesem Zauberspruch erschafft der Zaubernde eine Illusion, bei der das Ziel einen Schritt versetzt erscheint. Seine wirkliche Position bleibt verborgen. Dazu würfelt er eine Probe auf Illusionsmagie und notiert die Erfolge. Ein Gegner kann jede Runde eine Probe auf geistigen Widerstand machen, um die Illusion zu durchschauen. Diese Probe ist kumulativ, Erfolge addieren sich auf. Übertrifft er die Erfolge der Probe des Zaubernden, dann kann er für den Rest der Spruchdauer ohne weitere Proben die Illusion durchschauen. Ist dies nicht der Fall, dann verfehlt er das Ziel.

Ich bin nicht da!

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 15

Mana: 20

Dauer: Szene

Der Charakter würfelt eine Probe auf Illusionsmagie und notiert den Wert. Es wird eine Illusion erschaffen, die seine Gestalt vor anderen Personen verbirgt. Der Zaubernde wird also unsichtbar. Jeder Charakter kann eine Probe auf geistigen Widerstand gegen die Erfolge würfeln, um die Illusion zu durchschauen. Wenn es Anlass gibt misstrauisch zu werden (beispielsweise weil der Unsichtbare ein Geräusch gemacht hat), haben die anwesenden Charaktere eine erneute Probe, möglicherweise mit Boni. Der Illusionist kann immer noch gehört werden und aggressive oder sehr auffällige Aktivitäten - allem voran Angriffe - durchbrechen die Illusion.

Du bist nicht da!

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 1

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15**Mana:** 20**Reichweite:** Berührung**Dauer:** Szene**Voraussetzungen:** Ich bin nicht da! (11.15)

Mit diesem Trick lässt sich auch ein anderer Charakter verbergen, der vom Illusionisten berührt wird. Ansonsten wirkt er genauso wie 'Ich bin nicht da!'.

Wir sind nicht da!**Typ:** limitierte Aktion, Zauberspruch, Verstärkung 1**Aspekt:** Mystik**Fertigkeitspunkte:** 4**Aktionspunkte:** 15**Mana:** 20 + 2 je Ziel**Reichweite:** Berührung**Dauer:** Szene**Voraussetzungen:** Du bist nicht da! (11.15)

Damit lässt sich der Spruch auf eine Gruppe von Personen anwenden, die sich während des Zauberns gegenseitig berühren müssen. Ansonsten ist die Wirkung wie 'Ich bin nicht da!'.

geräuschloses Verschwinden**Typ:** passiv**Aspekt:** -**Fertigkeitspunkte:** 2**Voraussetzungen:** Ich bin nicht da! (11.15)

Hiermit lassen sich auch Geräusche bei der Unsichtbarkeit unterdrücken. Dies verbessert automatisch die drei Sprüche 'Ich bin nicht da!', 'Du bist nicht da!' und 'Wir sind nicht da!' um die Fähigkeit auch die Geräusche der Ziele zu unterdrücken.

illusionärer Blitzschlag**Typ:** limitierte Aktion, Zauberspruch**Aspekt:** Mystik**Fertigkeitspunkte:** 1**Aktionspunkte:** 10**Mana:** 5**Reichweite:** mittel

Dieser Zauberspruch ist in Wirkung und Aussehen für andere wie der Zauberspruch Blitzschlag (11.14) der Fertigkeit Elementarmagie. Tatsächlich ist es aber eine Illusion.

Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel.

Der Zauberer würfelt eine Probe auf Illusionsmagie gegen den geistigen Widerstand des Angegriffenen. Hat der Magier mehr Erfolge wird Schaden zugefügt, ansonsten wird die Illusion durchschaut und gegen den Gegner funktioniert dieser Spruch in diesem Kampf nicht mehr.

Der illusionäre Blitzschlag hat den halben Wert von Illusionsmagie als Grundschaden und einen Schadensmultiplikator von 1.

illusionärer Flammenstrahl**Typ:** limitierte Aktion, Zauberspruch**Aspekt:** Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Mana: 5 + 1 pro Meter

Dieser Zauberspruch ist in Wirkung und Aussehen für andere wie der Zauberspruch Flammenstrahl (11.14) der Fertigkeit Elementarmagie. Tatsächlich ist es aber eine Illusion.

Die Linie kann maximal die Stufe des Magiers in Metern lang sein, der Magier muss einen zusätzlichen Manapunkt pro Meter ausgeben.

Der Zauberer würfelt eine Probe auf Illusionsmagie gegen den geistigen Widerstand der Angegriffenen. Hat der Magier mehr Erfolge wird Schaden zugefügt, ansonsten wird die Illusion durchschaut und gegen den Gegner funktioniert dieser Spruch in diesem Kampf nicht mehr.

Der Schaden des illusionären Flammenstrahls wird mit einem Grundscha­den in Höhe der Illusionsmagie und einem Multiplikator von 1 berechnet.

gesendeter Traum

Typ: Handlung, Zauberspruch

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: unbegrenzt

Der Illusionist kann jeder beliebigen eindeutig spezifizierten Person einen Traum seiner Wahl senden. Der Traum hat keine weiteren Effekte, ein Alptraum macht den Zielcharakter also nicht ängstlich. Der Zielcharakter kann sich nach dem Aufwachen gut an den Traum erinnern. Auf diese Art können beispielsweise Nachrichten übertragen werden. Dieser Zauberspruch dauert 10 Minuten in der Durchführung.

Schreckensbild

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Mana: 15

Reichweite: mittel

Der Illusionist erzeugt bei seinem Ziel eine schreckliche Illusion. Der Spieler würfelt seine Illusionsmagieprobe gegen den seelischen Widerstand des Opfers. Die Auswirkungen sind wie die von Einschüchtern (11.4).

Sinn fürs Detail

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Illusionsmagie 10

Mit dem Sinn für das Detail werden alle Illusionen verbessert, die gegen den geistigen Widerstand gehen. Bei der Probe zur Bestimmung der Schwierigkeit kann Wahrnehmung zur Illusionsmagie hinzugezählt werden und der Illusionist kann die Probe nach Wunsch auch auf den Aspekt Geist statt auf Mystik würfeln.

grosse Emotionen

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Illusionsmagie 10

Mit dieser Technik werden alle Illusionen verbessert, die gegen den seelischen Widerstand gewürfelt werden. Bei der Probe zur Bestimmung der Schwierigkeit kann Willenskraft zur Illusionsmagie hinzugezählt werden und der Illusionist kann die Probe nach Wunsch auch auf den Aspekt Seele statt auf Mystik würfeln.

11.16. Chaomagie

Chaomagier versuchen die Instabilität der Magie nicht zu beherrschen, sondern geben sich dem stattdessen hin. Damit können sie eindrucksvollere Effekte erreichen, aber unterliegen dabei dem Risiko, dass nicht das Gewünschte passiert.

Bei den chaomagischen Fertigkeiten wird neben möglichen anderen Proben ein W6 gewürfelt. Dieser Würfel wird Chaoswürfel genannt. Der Chaoswürfel entscheidet mit über den Ausgang, wobei eine Eins immer das schlechteste und eine Sechs immer das beste Ergebnis darstellt. Der Chaomagier unterwirft sich demnach dem Glück.

Fortunas Wink

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Chaomagie 10

Mit dieser Technik kann der Charakter einen Punkt Glück einsetzen, um den Chaoswürfel ein zweites Mal zu würfeln. Das Ergebnis des zweiten Wurfes muss genommen werden, selbst wenn es schlechter als das erste ist.

Fortunas Liebling

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Chaomagie 20, Fortunas Wink

Durch Einsatz eines Punktes Glück kann der Charakter zwei Chaoswürfel würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Wird danach auch Fortunas Wink für einen weiteren Punkt Glück eingesetzt, dann werden auch bei der Wiederholung zwei Würfel gewürfelt.

riskante Heilung

Typ: Ritual, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 5

Der Zaubernde konzentriert sich in einem zweistündigem Ritual auf die Wunden des zu heilenden Charakter. Es wird vor dem Würfeln festgelegt, auf welchem Aspekt Wunden geheilt werden sollen. Es wird der Chaoswürfel geworfen und eine Probe auf Chaomagie abgelegt. Je nach Resultat des Chaoswürfels treten folgende Ergebnisse ein:

1: Der zu heilende Charakter und der Zauberer erhalten je eine weitere Wunde.

2: Der zu heilende Charakter erhält eine weitere Wunde.

3: Es passiert nichts.

11. Fertigkeiten und Techniken

- 4:** Der zu heilende Charakter erhält einen Bonus in Höhe der Erfolge der Probe auf seine nächste Heilprobe.
- 5:** Der zu heilende Charakter heilt eine Wunde.
- 6:** Der zu heilende Charakter heilt eine Wunde und erhält einen Bonus in Höhe der Erfolge der Probe auf seine nächste Heilprobe.

Alle Wunden werden auf dem gewählten Aspekt hinzugefügt oder geheilt. Erhält der Charakter oder der Zauberer weitere Wunden, dann wird entsprechend eine Standhaftigkeitsprobe gewürfelt.

Dieser Zauberspruch kann nur einmal pro Tag auf einen Zielcharakter angewendet werden.

chaotische Verstärkung

Typ: Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 5

Mana: 5

Mit dieser Technik kann der Chaosmagier eine beliebige andere Aktion durch Chaosmagie unterstützen. Nur eigene Aktionen können auf diese Art unterstützt werden. Bevor der Chaosmagier mit der eigentlichen Aktion beginnt wirft er den Chaoswürfel und eine Probe auf Chaosmagie. Folgende Ergebnisse sind möglich:

- 1:** Die Fertigungsprobe ist definitiv ein Misserfolg. Aktionspunkte, Mana usw. wird normal verbraucht.
- 2:** Die Fertigungsprobe erhält einen Malus in Höhe der Erfolge der Chaosmagieprobe.
- 3:** Die Aktion wird normal durchgeführt.
- 4:** Es wird bei der Fertigungsprobe ein Bonus in Höhe der Erfolge der Chaosmagieprobe gewährt.
- 5:** Es werden bei der Fertigungsprobe die Erfolge der Chaosmagieprobe als zusätzliche Erfolge angerechnet.
- 6:** Es werden bei der Fertigungsprobe die Erfolge der Chaosmagieprobe als zusätzliche Erfolge angerechnet und die Fertigungsprobe selbst wird so berechnet als ob der zugehörige Aspekt positiv wäre.

chaotischer Blitzschlag

Typ: limitierte Aktion, Zauberspruch

Aspekt: Mystik

Fertigkeitspunkte: 2

Aktionspunkte: 10

Mana: 10

Reichweite: mittel

Mit diesem Zauberspruch erzeugt der Chaosmagier einen Blitz, der aus dem Himmel auf heraus den Gegner trifft.

Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel.

Der Chaosmagier würfelt einen Chaoswürfel. Folgende Ergebnisse sind möglich:

- 1:** Der Blitzschlag trifft den Zaubernden und mit dem Wert in Chaosmagie als Grundscha- den und einem Schadensmultiplikator von 2.

- 2:** Der Blitzschlag trifft einen zufälligen Charakter in der Reichweite (möglich sind auch das originale Ziel oder der Zaubernde und dessen Verbündete) mit dem halben Wert in Chaosmagie als Grundschaden und einem Schadensmultiplikator von 1.
- 3:** Es passiert nichts.
- 4:** Der Blitzschlag trifft das Ziel in der Reichweite mit dem halben Wert in Chaosmagie als Grundschaden und einem Schadensmultiplikator von 1.
- 5:** Der Blitzschlag trifft das Ziel in der Reichweite mit dem Wert in Chaosmagie als Grundschaden und einem Schadensmultiplikator von 2.
- 6:** Der Blitzschlag trifft das Ziel in der Reichweite mit dem doppeltem Wert in Chaosmagie als Grundschaden und einem Schadensmultiplikator von 3.

11.17. Gebet

Manche Bewohner Gaias vertiefen sich lange und intensiv in das Studium des Wirkens der Götter und ihrer Anbetung. Bei ihren Studium erlernen sie viele nützliche Rituale und Gebete.

Gebete funktionieren ähnlich wie Zauber, statt aber das Mana in der Umgebung über ihre Mystik zu kanalisieren, rufen die Betenden die Götter um ihr Wohlwollen an.

Hand auflegen

Typ: limitierte Aktion, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: Berührung

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 1

Der Charakter berührt einen Zielcharakter (das kann er auch selbst sein) und murmelt ein kurzes Gebet. Er würfelt Gebet. Der Zielcharakter heilt Lebenspunkte in Anzahl der Erfolge.

Gottesfurcht

Typ: limitierte Aktion, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 2

Reichweite: kurz

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 5

Der Betende ruft den Zorn der Götter auf einen Gegner herbei. Dadurch wird Furcht und Unsicherheit unter seinen Gegnern gestreut. Der Betende würfelt Gebet gegen die seelische Widerstandskraft aller Gegner in Reichweite. Bei mehr Erfolgen erhält der Gegner eine seelische Wunde. Jedes Ziel kann auf diese Art pro Szene nur eine Wunde erhalten.

Mut zusprechen

Typ: limitierte Aktion, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Reichweite: kurz

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 5

Der Betende kann einem Freund Mut zusprechen. Er macht eine Gebetsprobe. Der Zielcharakter erhält Moralpunkte in Anzahl der Erfolge.

Segnung

Typ: limitierte Aktion, Gebet

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Reichweite: kurz

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 5

Dauer: Szene

Diese einfache Gebet ermöglicht dem Charakter für kurze Zeit sich und seine Verbündeten von den Göttern segnen zu lassen. Alle Verbündeten in Reichweite erhalten einen Bonus von 1 auf Angriffe mit physischen Waffen (Nah- und Fernkampfaffen sowie waffenlosen Angriffen, keine Magie). Dieser Bonus steigt an, wenn der Betende die in der folgenden Tabelle genannten Voraussetzungen erfüllt.

Bonus	Stufe	Rang in Gebet
1	1	1
2	3	4
3	5	7
4	7	10
5	9	13
6	11	16
7	13	19
8	15	22
9	17	25
10	19	28

Tabelle 11.7.: Bonus von Segnung

verbesserte Segnung

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 1

Voraussetzungen: Gebet 10, Segnung (11.17)

Das Gebet Segnung wird verbessert indem der Bonus nicht nur beim Angriff, sondern auch beim Schaden dazugezählt wird.

göttlicher Schild

Typ: limitierte Aktion

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 3

Aktionspunkte: 15

Moralpunkte: 20

Dauer: Szene

Reichweite: Berührung

Der Betende kann einen Charakter durch die Götter schützen lassen. Der Charakter betet und berührt dabei den Zielcharakter, um die Wirkung des Schildes auf ihn anzuwenden.

Der Schild hat eine Stärke in Höhe des Werts von Gebet des Betenden.

Der Schild manifestiert sich als strahlende Aura. Jeder Angriff, der Lebenspunkte reduzieren würde, trifft den Schild statt den geschützten Charakter. Dabei wird die Stärke des Schilds um den verursachten Schaden reduziert. Dies ist der unmodifizierte Schaden, die Rüstung des Charakters wird dabei nicht abgezogen. Wird die Stärke des Schilds auf 0 reduziert, dann endet der Schild sofort, und der überschüssige Schaden trifft den Charakter. Davon kann aber wieder normal Rüstung abgezogen werden.

Haben die Angriffe sekundäre Effekte (wie die Übertragung von Gift), dann werden diese ebenfalls abgewehrt, so lange der Schaden komplett vom Schild verhindert wird.

Es kann nie mehr als ein göttlicher Schild gleichzeitig wirksam sein, wird ein neuer Schild gesprochen endet die Wirkung des alten.

Manna

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 1

Diese Technik erlaubt es die Götter um Nahrung zu bitten. Der Charakter betet 10 Minuten. Anschließend fällt Manna vom Himmel, schmackhaftes Brot. Dazu wird eine Gebetsprobe ausgeführt. Für jeden Erfolg fällt eine Tagesration Manna für eine Person vom Himmel. Der Charakter muss unter freiem Himmel sein, um dieses Gebet zu nutzen.

Ambrosia

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Manna

Der Charakter betet darum, dass ein Gefäß mit Wasser sich in wohlschmeckende und guttuende Ambrosia verwandelt. Dieses Gebet dauert 10 Minuten. Der Charakter macht eine Probe auf Gebet. Ein Charakter kann davon trinken und erhält bei seiner nächsten Wundheilprobe einen Bonus in Zahl der Erfolge die der Betende bei Probe hatte. Pro Wundheilung kann nur ein Effekt von Ambrosia genutzt werden, trinkt man mehr verfallen die Effekte der zusätzlichen Tränke.

Champion

Typ: limitierte Aktion, Gebet

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 5

Aktionspunkte: 10

Moralpunkte: 10

Voraussetzungen: Gebet 10

Der Charakter betet um die Kraft der Götter um deren Willen auszuführen. Für den Rest der Szene verwendet der Charakter bei Nahkampfangriffen sowohl für die Angriffe als auch den Schaden nun den Aspekt Seele und die Veranlagung Willenskraft statt die Aspekte Bewegung (für Angriffe) und Körper (für Schaden) und der Veranlagung Stärke (für Schaden).

Endet die Szene erleidet der Charakter eine seelische Wunde.

Orakel

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Gebet 10

Das Anwenden der Orakelaktion nimmt etwa eine Stunde in Anspruch. Der Charakter versetzt sich in Trance. Hat er erfolgreich den Zustand der Trance erreicht können die Götter durch ihn Fragen anderer Charaktere beantworten.

Der Charakter kann maximal seiner Stufe entsprechend Fragen beantworten (also auf Stufe 3 kann er 3 Fragen beantworten) bevor die Trance endet. Eine Orakeltrance kann nur einmal am Tag erlangt werden.

Der Spielleiter würfelt für jede Frage verdeckt auf die Gebetsfertigkeit des Charakters gegen die angesetzte Schwierigkeit der Information. Bei einem Erfolg wird die Information gegeben, allerdings möglichst nicht klar sondern etwas rätselhaft. Mehrfache Erfolge erlauben eine klarere Antwort. Bei einem Mißerfolg gibt der Spielleiter eine falsche Information.

In größeren Orten kann die Orakelaktion auch als Dienstleistung erkaufte werden.

Dämonenwiderstand

Typ: passiv

Aspekt: -

Fertigkeitspunkte: 2

Voraussetzungen: Gebet 10

Der Charakter lernt seinen Geist gegen die Beherrschung durch Dämonen zu wappnen. Er rechnet seinen Fertigkeitswert in Gebet als Bonus zu seinem Widerstand, wenn er der Beherrschung durch Dämonen zu widerstehen versucht.

Exorzismus

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 5

Voraussetzungen: Gebet 10

Der Charakter kann Dämonen aus besessenen Körpern austreiben. Das Ritual dauert eine Stunde. Am Ende macht der Charakter eine Probe mit seiner Gebet-Fertigkeit und zieht die Erfolge von der Beherrschung des Dämonen ab. Sinkt die Beherrschung unter Null, muss der Dämon den besessenen Körper verlassen.

Dämonen werden sich versuchen gegen das Ritual zu wehren oder ihm zu entkommen. Der Exorzist sollte daher Helfer haben, die verhindern dass das Ritual abgebrochen werden muss.

Exorzismus ist belastend für den Besessenen wie den Exorzisten. Beide erhalten im Laufe des Rituals eine seelische Wunde und müssen entsprechend eine Standhaftigkeitsprobe würfeln. Wird der Exorzist dadurch bewusstlos, scheitert das Ritual.

Eid vor den Göttern

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 0

Voraussetzungen: Gebet 5

Der Betende kann einem Charakter (auch sich selbst) einen Eid abnehmen. Derjenige, der den Eid ablegt muss willens sein und seine Bereitschaft laut und deutlich bekunden. In einem 10-minütigem Ritual wird der Eid vor den Göttern bekräftigt. Der Betende legt eine Gebet-Probte ab, die Höhe legt die Stärke des Eids fest (feste Erfolge sind möglich). Der Betende kann Glückspunkte aufwenden um die Stärke zu erhöhen, pro Glückspunkt nimmt die Stärke um eins zu, maximal kann die Stärke so aber

nur auf den Wert in Gebet steigen. Die Bedingungen des Eids sind durch den Vereidigten im Ritual laut bekräftigt worden. Dies kann konkrete Bedingungen inklusive einer zeitlichen Begrenzung enthalten.

Verstößt der Charakter gegen den Eid, dann wird er von den Göttern gestraft. Jeden Tag an dem der Eid gebrochen wird oder gebrochen bleibt legt der Eidbrecher eine Probe mit seiner seelischen Widerstandskraft gegen die Stärke des Eids ab. Misslingt die Probe, erhält er eine seelische Wunde. Es wird dafür normal Standhaftigkeit auf mögliche Bewusstlosigkeit oder Tod würfeln. Die Wunden können sich über mehrere Tage hinweg ansammeln. Schafft der Charakter die Probe erhält er an dem Tag keine Wunde. Die Wunden aus dem Eid können nur an Tagen geheilt werden an denen die Probe geschafft wurde oder wenn der Eidbruch repariert wurde.

Der Eid endet an zuvor vereinbarten zeitlichen Grenzen (wenn solche in der ursprünglichen Vereinbarung waren) oder wenn der Vereidigte stirbt.

Götterfluch

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 0

Voraussetzungen: Eid vor den Göttern (11.17), Gebet 10

Der Fluch funktioniert ähnlich wie der Eid vor den Göttern, nur dass der Verfluchte den Bedingungen nicht zustimmt. Stattdessen spricht der Betende laut und deutlich die Bedingungen aus. Der Verfluchte muss während des 10-minütigen Rituals anwesend sein, aber er kann ein Gefangener sein. Der Verfluchte muss die Bedingungen klar mitbekommen. Ist er bewusstlos oder schläft, dann nimmt er die Bedingungen in einem Traum deutlich wahr.

Der Charakter würfelt eine Probe auf Gebet gegen die seelische Widerstandskraft des zu Verfluchenden. Bei einem Misserfolg misslingt der Fluch. Gelingt der Wurf dagegen, wird der Zielcharakter verflucht. Die Stärke des Fluchs beträgt 1 + die Anzahl an überzähligen Erfolgen. Die Stärke kann durch Einsatz von Glück gesteigert werden, pro eingesetztem Glückspunkt steigt die Stärke um eins. Die Stärke des Fluchs darf die Stufe des Verfluchenden nicht übersteigen. Der Verfluchende erhält seelische Wunden in Höhe der Stärke des Fluchs, für die er insgesamt einmal eine Standhaftigkeitsprobe ablegen muss.

Rache der Götter

Typ: Handlung, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 0

Voraussetzungen: Götterfluch (11.17), Gebet 20

Der Charakter kann im Moment seines gewaltsamen Todes einen Fluch auf seinen Mörder aussprechen. Der Charakter muss tatsächlich sterben damit diese Technik wirkt. Die Wirkung ist wie die eines Eides wenn die Bedingungen gebrochen werden, aber es werden keine Bedingungen bei der Rache definiert. Die Stärke des Rachefluchs wird durch eine Probe auf Gebet bestimmt (feste Erfolge sind möglich). Die Stärke kann durch Einsatz von Glück gesteigert werden, pro eingesetztem Glückspunkt steigt die Stärke um eins. Die Stärke des Rachefluchs darf den Wert von Gebet nicht übersteigen.

Eid lösen/Fluch brechen

Typ: Ritual, Gebet

Aspekt: Seele

Fertigkeitspunkte: 3

Voraussetzungen: Götterfluch (11.17), Gebet 10

Mit dieser Technik kann der Charakter Eide aufheben oder Flüche brechen. Dies ist ein komplexer Prozess. Jeden Tag einmal kann der verfluchte Charakter mit dem Betenden zusammen (das kann auch

11. Fertigkeiten und Techniken

ein und dieselbe Person sein) ein einstündiges Ritual durchführen. Dabei würfelt der Betende eine Probe auf Gebet gegen die Stärke des Eids/Fluchs. Ist das ein Erfolg haben beide im Ritual eine Vision, in der ihnen die Götter zeigen was getan werden muss um den Fluch zu brechen oder den Eid aufzulösen. Die Aufgabe oder Aufgaben können variieren. Außerdem bedeutet der Erfolg, dass die nächste Probe gegen den Eid/Fluch automatisch als Erfolg gewertet wird. Das Ritual kann täglich wiederholt werden um die negativen Effekte aufzuheben.

Der Eidbrecher/Verfluchte muss die Aufgabe der Götter erfüllen. Ist dies geschehen und sind alle Wunden durch den Eid/Fluch geheilt, dann kann das Ritual durchgeführt werden um den Eid endgültig zu lösen oder den Fluch endgültig zu brechen. Erneut wird eine Probe auf Gebet gegen die Stärke gewürfelt. Bei einem Erfolg ist der Eid aufgelöst oder der Fluch gebrochen. Bei einem Misserfolg muss es am nächsten Tag erneut probiert werden.

Die Technik kann nach Spielleiterentscheid für eine Reihe von verschiedenen Flüchen eingesetzt werden.

12 | Ausrüstung

Der Charakter benutzt eine Menge an Ausrüstungsgegenständen. Diese sind hier näher beschrieben.

Alle Ausrüstung besitzt als Eigenschaften einen Preis und ein Gewicht. Das Gewicht spielt eine Rolle, bei der Menge an Ausrüstung, die der Charakter mit sich herumtragen kann. Der Preis bestimmt, wie viel ein Charakter zum Erwerb der Ausrüstung bezahlen muss.

12.1. Waffen

Waffe	Schaden	AP	Schw.	Gew.	Preis	Händ.	Typ
Messer							
Messer	2+0,5W	7	3	200g	1G	ein.	Stich, Präzision
Machete	4+1W	9	5	500g	3G	ein.	Hieb
Schwerter							
Kurzschwert	5+1W	8	5	1kg	10G	ein.	Hieb, Stich, Präzision
Degen	6+1W	8	11	300g	10G	ein.	Stich, Präzision
Säbel	7+1W	10	7	700g	10G	ein.	Hieb, Stich, Präzision
Katana	10+1W	7	15	600g	100G	ein.	Hieb, Stich, Präzision
Bastardschwert	8+1W	10	7	2kg	20G	ein- und zweih.	Hieb, Stich
	12+2W	12					
Großschwert	15+2,5W	14	9	3kg	30G	zweih.	Hieb, Reichweite
Keulen							
Keule	3+2W	10	1	5kg	3S	ein- und zweih.	Schlag
	5+4W	12					
Streitkolben	5+2,5W	12	3	5kg	5S	ein- und zweih.	Schlag
	8+5W	13					
Morgenstern	10+2W	12	7	5kg	1G	ein- und zweih.	Schlag
	15+4W	13					
Kriegshammer	10+5W	14	3	15kg	3G	zweih.	Schlag
Äxte							
Kriegsaxt	15+3W	12	8	3kg	5G	zweih.	Hieb
Lanzen							
Kurzlanze	5+1,5W	10	7	1kg	10G	ein.	Stich
Speer	10+2W	10	10	1kg	15G	ein.	Stich, Reichweite, Wurf
Großlanze	15+3W	13	9	2kg	20G	ein.	Stich, Reichweite
Dreizack	20+2W	11	13	3kg	50G	ein- und zweih.	Stich, Reichweite
	25+4W	13		3kg	50G		

Tabelle 12.1.: Nahkampfwaffen

12. Ausrüstung

Waffen werden benutzt um Gegnern im Kampf Schaden zuzufügen. Es gibt Nahkampfwaffen, Wurf-
waffen und Fernkampfwaffen. Die Werte dieser Waffen werden in den Tabellen 12.1 (Nahkampfwaffen),
12.4 (Wurfwaffen) und 12.5 (Fernkampfwaffen) beschrieben.

Waffen haben eine Reihe von zusätzlichen Eigenschaften neben dem Preis und dem Gewicht. Dies
umfasst die Fertigkeit, die zur Benutzung der Waffe eingesetzt wird, den Waffenschaden und den
Multiplikator. Fernkampfwaffen haben darüber hinaus Reichweitenangaben.

Der Schaden von Waffen durch Waffenschaden und Multiplikator bestimmt. Wie die Berechnung
funktioniert steht im Abschnitt Schaden (siehe 8.6). In der Tabelle steht die Formel als $x+yW$. Das ist der
Grundscha-den x , mit dem Multiplikator y für den Schadenswurf.

Die Spalte AP gibt an, wie viele Aktionspunkte ein Standardangriff verbraucht. Dies berücksichtigt
das Auflegen eines neuen Pfeils bei Bögen, das Ergreifen des Geschosses bei Wurfwaffen und das
Abfedern des Rückstosses bei Feuerwaffen. Fernkampfwaffen (außer Bögen) haben zudem einen Wert
zum Nachladen, dieser gibt an wie viele Aktionspunkte es kostet die Waffe nachzuladen.

Außerdem haben Fernkampfwaffen eine Angabe zur Anzahl der Schüsse, die ohne Nachladen abge-
feuert werden können. Eine Nachladeaktion lädt dabei komplett alle Schüsse nach.

Waffen haben auch eine Angabe zur Schwierigkeit (Schw.). Diese zählt als Malus bei Angriffswürfen.

Waffen können entweder einhändig und zweihändig geführt werden. Bei manchen Waffen kann
man auch entscheiden wie man sie führt. Bei solchen Waffen können zwei Werte für Schaden und
Multiplikator angegeben sein.

Größenkategorien von Waffen

Die Größenkategorie entspricht der Größenkategorie (siehe 9.1) der Kreaturen die sie tragen. Für normale
Spielerspezies umfasst das klein, mittel, groß und sehr groß. Waffen werden in allen Größenkategorien
angefertigt. Preis, Gewicht und Grundscha-den werden durch die Größenkategorie beeinflusst. Hier
werden die Daten für mittelgroße Waffen angegeben. Um die anderen Werte zu bestimmen, kann man
die Veränderungen der folgenden Tabelle entnehmen.

Größenkategorie	Schaden	Gew.	Preis
klein	-1	*0,5	*0,5
mittel	-	-	-
groß	+2	*2	*2
sehr groß	+4	*3	*3

Tabelle 12.2.: Anpassungen an die Größenkategorie

personalisierte Waffen

Waffen können für den Träger personalisiert werden. Dies hat für denjenigen auf den die Waffe per-
sonalisiert wurde einige Vorteile, aber nicht für andere. Deshalb kann eine personalisierte Waffe nicht
zum erhöhten Preis verkauft werden, nur derjenige für den sie personalisiert wurde ist bereit mehr zu
zahlen. Für eine personalisierte Waffe steigt der Preis auf das fünffache, die Schwierigkeit sinkt um zwei
(aber nicht unter Null) und der Schadensmultiplikator steigt um 0,5.

Varianten

Es gibt typische Varianten der Standardwaffen die verkauft werden oder gebaut werden können. Manche
Varianten gibt es nur für bestimmte Waffen. Die Werte dieser Variationen werden in den Tabellen 12.3
(Nahkampfwaffen) und ?? (Fernkampfwaffen) beschrieben.

Nahkampfwaffen

Für Angriffe mit Nahkampfwaffen wird die Fertigkeit Nahkampf (11.10) verwendet. Die Werte der Nahkampfwaffen lassen sich der Tabelle 12.1 entnehmen.

Varianten	Waffentypen	Modifikationen
lange Klinge	Messer	Preis +50%, Schaden +1, Schwierigkeit +1, AP +1
scharfe Klinge	Messer, Schwert, Axt	Preis +50%, Schaden +2, Schwierigkeit +2
schwere Waffe	Schwert, Keule, Axt	Preis +50%, Gewicht + 100%, AP +2, Multiplikator +1
leichte Waffe	Messer, Schwert, Axt, Keule	Gewicht -50%, AP -1, Schaden -1
balancierte Waffe	Schwert, Axt	Preis +100%, Schwierigkeit -1

Tabelle 12.3.: Variationen für Nahkampfwaffen

Messer

Messer sind kurze Klingen mit einem Griff. Hauptsächlich sticht man damit zu. Sie werden immer einhändig geführt. Sie richten keinen großen Schaden an, sind aber schnell, lassen sich gut verbergen und erlauben spezielle Angriffe, wie Meuchelattacken. Die Werte von Messern und Dolchen lassen sich der Tabelle 12.1 entnehmen.

Schwerter

Ein Schwert ist eine ein- oder zweihändig zu führende Waffe mit einer langen zweischneidigen Klinge und einem Griff. Für den Einsatz eines Schwertes benutzt man die Fertigkeit Nahkampf (11.10).

Keulen

Eine Keule fügt Schaden durch die pure Wucht ihres Aufpralls zu. Für den Einsatz einer Keule benötigt man die Fertigkeit Nahkampf (11.10). Keulen kann man ein- oder auch zweihändig führen.

Äxte

Eine Axt fügt mit der Klinge Schaden zu. Äxte werden mit der Fertigkeit Nahkampf (11.10) geführt.

Lanzen

Lanzen sind lange stabile Stäbe mit einer Spitze, mit denen Gegner gestochen werden. Lanzen werden einhändig geführt, um in der anderen Hand einen Schild oder die Zügel eines Reittiers zu tragen.

Lanzen verursachen zusätzlichen Schaden, wenn man den Angriff aus einer Bewegung heraus ausführt. Bei entsprechenden kombinierten Aktionen kann die Zahl der zurückgelegten Meter sowohl zu Schaden, als auch zu Erfolgsschaden hinzurechnen.

Wurfwaffen

Es gibt eine große Anzahl verschiedener Wurfwaffen, deren Werte sich der Tabelle 12.4 entnehmen lassen. Die zum Angriff genutzte Fertigkeit ist die Fertigkeit Fernwaffen (11.11). Alle Wurfwaffen werden einhändig benutzt. Die Aktion eine Wurfwaffe zu werfen beinhaltet auch das Ergreifen der Waffe, wenn sie gut zugänglich erreichbar ist. Muss die Wurfwaffe erst vom Boden aufgehoben werden oder aus dem Rucksack genommen werden, dann muss eine entsprechende Aktion zuvor stattfinden.

Die Bola ist speziell insofern, dass sie sich am Getroffenen verstricken und ihn zu Fall bringen kann. Trifft die Bola, dann würfelt der getroffene seinen Widerstandswert im Aspekt Bewegung gegen die

Wurfwaffe	Sch.	Mult.	AP	Schw.	Reichw.	Gew.	Preis
Speer	10	2	10	10	ST /2 m	1kg	15 Gold
Wurfbstern	3	1,5	11	6	ST m	50g	1 Gold
Wurfmesser	2	1	10	3	ST m	100g	1 Silber
Wurfaxt	5	1,5	10	6	ST m	200g	3 Silber
Bola	1	0,5	13	7	ST / 2 m	500g	5 Silber
Bumerang	2	1	12	9	ST m	500g	1 Gold
Stein	0	0,5	9	1	ST m	1kg	-
Schleuder							
Stein	2	1	15	3	ST * 1,5 m	1kg	-
Schleudergeschoß	4	1	15	3	ST * 2 m	500g	5 Silber

Tabelle 12.4.: Wurfwaffen

Erfolge des Angriffs mit der Bola. Hat der Getroffene weniger Erfolge, dann verheddert er sich in der Bola. In diesem Fall erhält das Opfer zusätzlich einen Malus durch die Behinderung der Bola (6). Er kann sich versuchen zu befreien, siehe dazu bei der Fertigkeit Akrobatik (11.7). Bei einem Treffer mit der Bola muss der Getroffene immer gegen Niederschlag (siehe 8.7) würfeln, auch wenn er keine Wunde erhalten hat.

Der Bumerang kehrt zum Werfer zurück, wenn kein Ziel getroffen wurde. Dieser kann versuchen den Bumerang wieder aufzufangen. Das kostet 5 Aktionspunkte.

Steine

Man kann nicht gezielt Steine aufheben. Jedes aufheben eines Steins gilt wie die Aktion Waffe aufheben. Steine aufsammeln kann man in Abhängigkeit von der Umgebung nur begrenzt. In Städten wird man meist keine losen Steine haben, in Wäldern nur wenige, im Gebirge viele. Der Charakter kann Steine mit sich nehmen, um sie im Fall der Fälle verfügbar zu haben.

Schleuder

Eine Schleuder ist eine einfache Vorrichtung, um mit der Körperkraft Geschosse mit hoher Geschwindigkeit dem Gegner entgegenschleudern. Zur Benutzung der Schleuder wird die Fertigkeit Fernwaffen (11.11) eingesetzt. Die Schleuder ist eine Hilfe geeignete Geschosse damit zu beschleunigen. Eine Schleuder wird mit einer Hand bedient. Die in der Tabelle angegebenen Aktionspunktekosten beinhalten das Laden der Schleuder und die Beschleunigung.

Man kann mehrere Arten Geschosse einsetzen. Die Werte dafür stehen in der Tabelle 12.4. Schleudergeschosse sind dabei speziell für die Schleuder angefertigte Geschosse.

Bögen

Ein Bogen ist ein biegsames Stück Holz mit einer Sehne. Spannt man den Bogen und legt ein Pfeil auf, kann man diesen auf ein Ziel abschießen. Zur Benutzung eines Bogens wird die Fertigkeit Fernwaffen (11.11) benutzt. Es gibt verschiedene Bögen, den Kurzbogen und den Langbogen. Langbögen können nicht von einem Reittier aus benutzt werden, nur bei Kurzbögen ist das möglich. Bögen sind in jeder Ausführung Zweihandwaffen.

Der Basisschaden von Bögen hängt von der Stärke ab, in der diese gefertigt sind. Bögen können in beliebiger Stärke gefertigt werden. Übersteigt die Stärke eines Bogens die seines Schützen, dann wird für jeden Punkt Differenz in der Stärke ein Erfolg von den Angriffswürfen abgezogen. Stärkere Bögen machen dafür einen höheren Grundschaden.

Die Werte der verschiedenen Bögen lassen sich in der Tabelle 12.5 nachschlagen.

Name	Sch.	Mult.	AP	Schü.	Schw.	Rchw.	Gew.	Preis	Händigk.
Bögen									
Kurzbogen	ST	2	10 / -	1	4	10m	500g	1G	zweih.
<i>Pfeil</i>							1g	1K	
Langbogen	ST	3	11 / -	1	6	25m	1kg	5G	zweih.
<i>Pfeil</i>							1g	1K	
Armbrüste									
Handarmbrust	5	1	3 / 10	1	3	20m	1kg	5G	ein.
<i>Bolzen</i>							3g	1S	
Armbrust	10	1,5	4 / 15	1	4	25m	2kg	10G	zweih.
<i>Bolzen</i>							5g	2S	
Doppelarmbrust	10	1,5	4 / 25	2	5	20m	3kg	30G	zweih.
<i>Bolzen</i>							5g	2S	
große Armbrust	15	2	5 / 20	1	6	30m	3kg	20G	zweih.
<i>Bolzen</i>							10g	3S	
Ballista	30	1	10 / 30	1	9	50m	25kg	100G	zweih.
<i>Bolzen</i>							5kg	5S	
Feuerwaffen									
Pistole	5	1,5	4 / 10	1	5	25m	500g	100G	ein.
<i>Patrone</i>							10g	5S	
Revolver	6	1,5	5 / 15	6	6	20m	1kg	200G	ein.
<i>Patrone</i>							25g	1G	
Gewehr	8	2	6 / 15	1	8	50m	2kg	500G	zweih.
<i>Patrone</i>							100g	3G	
doppell. Gew.	8	2	6 / 15	2	9	50m	2kg	500G	zweih.
<i>Patrone</i>							100g	3G	
Muskete	9	2,5	8 / 20	1	10	100m	5kg	1000G	zweih.
<i>Patrone</i>							500g	5G	

Tabelle 12.5.: Fernkampfaffen

12. Ausrüstung

Der **Kurzbogen** ist die kleinere Variante des Bogens. Der Kurzbogen kann auf einem Reittier benutzt werden.

Der **Langbogen** ist die größere Variante eines Bogens. Der Langbogen kann nicht auf einem Reittier benutzt werden.

Armbrüste

Armbrüste gibt es in mehreren Größen: Handarmbrust, Armbrust, Doppelarmbrust, große Armbrust und Ballista. Armbrüste werden mit der Fertigkeit Fernwaffen (11.11) benutzt. Mit der Technik Schuss (11.4) kann eine Armbrust zwar abgeschossen werden, sie muss aber zwischen den Schüssen nachgeladen und gespannt werden. Die Aktionspunktekosten dafür sind in der Tabelle unter Nachl. (Nachladen) vermerkt.

Die Werte der verschiedenen Armbrüste lassen sich in der Tabelle 12.5 nachschlagen.

Die **Handarmbrust** kann einhändig abgeschossen werden. Alle anderen Armbrüste werden zweihändig benutzt.

Die **Doppelarmbrust** fasst zwei Schüsse. Beide werden mit einer Nachladeaktion auf einmal nachgeladen. Die Schüsse werden aber einzeln abgefeuert.

Die **Ballista** wird nicht in der Hand getragen, sondern auf dem Boden installiert.

Feuerwaffen

Feuerwaffen sind Gewehre und Pistolen. Sie verfügen über einige Besonderheiten gegenüber anderen Waffen. Die genauen Angaben kann man der Tabelle 12.5 entnehmen.

Feuerwaffen sind insofern speziell, als dass man ihnen nicht aktiv ausweichen kann und sie viele Materialien durchschlagen. Der Verteidiger kann nur seinen Wert in passivem Ausweichen verwenden (was der Schwierigkeit des Angreifers zu treffen entspricht). Leichte Rüstung reduziert den Schaden gar nicht, mittlere Rüstung funktioniert nur zur Hälfte. Schwere Rüstung und magische Rüstung funktionieren voll.

Feuerwaffen sind zudem unzuverlässig. Wenn der Angreifer beim Angriffswurf weniger Erfolge erzielt als die Schwierigkeit der Waffe ist, dann hat die Waffe eine Ladehemmung und ist unbrauchbar wenn die Ladehemmung nicht beseitigt wird.

12.2. Rüstung

Charaktere benötigen Rüstung, um Schaden durch gegnerischen Einsatz von sich abzuwenden. Der Rüstungswert gibt die Menge an Schaden an, die durch die Rüstung bei einem einzelnen Angriff abgewehrt wird. Bei jedem Schaden wird dieser also um den Wert der Rüstung reduziert.

Allerdings behindern schwere Rüstungen den Charakter auch zunehmend. Die Behinderung der Rüstung wird als Malus das Ausweichen und Geschwindigkeit angerechnet.

Die Statistiken verschiedener Rüstungen lassen sich der Tabelle 12.6 entnehmen.

Rüstung	Wert	Beh.	Preis	Gew.
leichte Rüstungen				
Stoffrüstung	10%	1	1 Gold	1kg
Lederrüstung	20%	2	3 Gold	2kg
mittlere Rüstungen				
Kettenhemd	30%	6	10 Gold	3kg
Brustpanzer	40%	8	20 Gold	5kg
Mithrilhemd	30%	5	100 Gold	500g
Mithrilpanzer	40%	6	250 Gold	1kg
schwere Rüstungen				
Kriegerrüstung	50%	15	50 Gold	15kg
Plattenpanzer	60%	18	100 Gold	25kg
Aurichalkump.	70%	25	500 Gold	30kg

Tabelle 12.6.: Rüstungen

Die Charaktere können nicht mehrere Rüstungen auf einmal anlegen.

Das Mithrilkettenhemd und der Mithrilpanzer sind Rüstungen aus dem seltenen Metall Mithril. Sie sind besonders leichte Rüstungen mit einer für den Rüstungswert geringen Behinderung. Mithril ist aber ein seltenes Metall, es ist daher teurer.

Der Panzer aus Aurichalkum ist eine spezielle Anfertigung. Das extrem seltene Metall Aurichalkum hat besonders magieabweisende Eigenschaften. Diese Rüstung kann nicht verzaubert werden. Der Träger kann nicht zaubern, kann aber auch nicht Ziel von gezielten Zaubern werden. Von Flächenzaubern ist der Träger nach wie vor betroffen.

Rüstungen für verschiedene Spezies

Spezies	Gew.	Preis
Alben	100%	100%
Dolionen	100%	125%
Harpyien	50%	75%
Kentauri	200%	200%
Menschen	100%	100%
Minotauren	150%	150%
Seraphim	100%	150%
Zyklopen	300%	200%

Tabelle 12.7.: Anpassungen für Spezies

Rüstungen sind zugeschnitten auf die Bedürfnisse verschiedener Spezies und sind daher im allgemeinen nur von Mitgliedern der gleichen Spezies nutzbar. Der Preis und das Gewicht kann entsprechend variieren, der in der Tabelle angegebene Preis ist ein Grundpreis, der bei Rüstungen für Alben, Menschen und Dolionen fällig wird. Die Rüstungen für Alben und Menschen sind austauschbar. Rüstungen für Dolionen sind aufgrund der 6 Arme leicht komplizierter, wiegen jedoch nicht mehr. Rüstungen für Harpyien sind kleiner, aber komplizierter. Kentauri benötigen erheblich kompliziertere und größere Rüstungen. Rüstungen für Minotauren sind größer und schwerer. Rüstungen für Seraphim wiegen nicht mehr, sind aber aufgrund der Flügel komplizierter gestaltet. Rüstungen für Zyklopen sind größer und schwerer. Die Tabelle 12.7 zeigt die Änderungen.

personalisierte Rüstung

Rüstungen können für den Träger personalisiert werden. Dies hat für denjenigen auf den die Rüstung personalisiert wurde einige Vorteile, aber nicht für andere. Deshalb kann eine personalisierte Rüstung

nicht zum erhöhten Preis verkauft werden, nur derjenige für den sie personalisiert wurde ist bereit mehr zu zahlen. Für eine personalisierte Rüstung steigt der Preis auf das fünffache, die Behinderung sinkt um eins. Außerdem zählt das Gewicht einer getragenen personalisierten Rüstung nicht gegen die Traglast des Charakters.

12.3. Schilde

Charaktere können einen Schild benutzen, um mehr Schaden abzuwehren. Die Tabelle Schilde gibt eine Übersicht über typische Schilde.

Schild	Wert	Beh.	Preis	Gew.
Faustschild (Buckler)	1	1	3 Silber	500g
Rundschild	3	5	1 Gold	1kg
Dreiecksschild	4	7	2 Gold	1,5kg
Drachenschild	5	10	5 Gold	2kg
Turmschild	8	15	20 Gold	5kg

Tabelle 12.8.: Schilde

Der erhaltene Schaden wird um den Wert des Schilds reduziert. Dies geschieht, bevor die Rüstung angewendet wird um den Schaden zu reduzieren. Die Behinderung wirkt wie bei der Rüstung auf das Ausweichen.

Zur Benutzung eines Schilds benötigt ein Charakter einen freien Arm, der nicht für den Einsatz von Waffen, Zauberstäben oder ähnlichem eingesetzt werden kann. Bei mehreren getragenen Schilden erhält der Charakter nur die Wirkung von einem.

Größenkategorien von Schilden

Die Größenkategorie entspricht der Größenkategorie (siehe 9.1) der Kreaturen die sie tragen. Für normale Spielerspezies umfasst das klein, mittel, groß und sehr groß. Schilde werden in allen Größenkategorien angefertigt. Preis und Gewicht werden durch die Größenkategorie beeinflusst. Hier werden die Daten für mittelgroße Schilde angegeben. Um die anderen Werte zu bestimmen, kann man die Veränderungen der folgenden Tabelle entnehmen.

Größenkategorie	Gew.	Preis
klein	*0,5	*0,5
mittel	-	-
groß	*2	*2
sehr groß	*3	*3

Tabelle 12.9.: Anpassungen von Schilden

personalisierte Schilde

Schilde können für den Träger personalisiert werden. Dies hat für denjenigen auf den der Schild personalisiert wurde einige Vorteile, aber nicht für andere. Deshalb kann ein personalisierter Schild nicht zum erhöhten Preis verkauft werden, nur derjenige für den sie personalisiert wurde ist bereit mehr zu zahlen. Für einen personalisierten Schild steigt der Preis auf das fünffache, die Behinderung sinkt um eins. Außerdem zählt das Gewicht eines getragenen personalisierten Schilds nicht gegen die Traglast des Charakters.

12.4. Abenteurerausrüstung

Die Charaktere benötigen vielerlei Ausrüstung um ihren Abenteureralltag zu bestehen. Die Grundwerte lassen sich der Tabelle 12.10 entnehmen.

Name	Gew.	Preis
Feuersteine	500g	1 Gold
Fackel	500g	5 Silber
Laterne	300g	10 Gold
Laternenöl	100g	5 Silber
Seil (5 Meter)	3kg	4 Gold
Seil (10 Meter)	7kg	10 Gold
Rucksack	300g	2 Gold
Schlafsack	2kg	5 Gold
Einmannzelt	8kg	20 Gold
Zweimannzelt	10kg	30 Gold
Fernglas	500g	50 Gold
Tagesration	500g	1 Silber
Wasserschlauch	100g (leer)	5 Silber
	10kg (voll)	
alchemistische Zutaten	variabel	variabel

Tabelle 12.10.: Abenteurerausrüstung

Zum Feuermachen immer wieder wichtig: Feuersteine. Diese wiegen 500g und kosten 1 Gold.

Die einfachste Methode zur Lichterzeugung ist die gute alte Fackel. Im Prinzip ist das nur ein Ast, umwickelt mit in Ölen und Pech getränkten Lumpen. Angezündet brennen sie für etwa 2 Stunden und geben ein flackerndes Licht. Eine Fackel kostet 5 Silber und wiegt 500g.

Eine Laterne spendet Licht. Die Laterne kostet 10 Gold und wiegt 300g. Das Laternenöl kostet pro Füllung 5 Silber und wiegt 100g. Eine Füllung reicht für 3 Stunden.

Ein Seil kann immer wieder nützliche Dienste im Abenteureralltag leisten. 5 Meter Seil kosten 4 Gold und wiegen 3kg, 10 Meter Seil kosten 10 Gold und wiegen 7 kg.

Nützlich für die weniger ehrenhaften Zeitgenossen sind Dietriche. Ein Set Dietriche kostet 5 Gold und wiegt 100g.

Um all seinen Kram mitzuschleppen benutzt der Abenteurer von heute einen Rucksack. Dieser kostet 2 Gold und wiegt 300g. Auch ein Schlafsack kann den Alltag des Abenteurers erleichtern, hierfür sind 5 Gold zu entrichten und 2kg herumschleppen. Für Luxusliebhaber der Wildniswanderer gibt es noch ein Zelt. Damit der Abenteurer nicht nass wird zahlt er 20 Gold und trägt 8kg für ein Einmannzelt und 30 Gold bei 10kg Gewicht für ein Zweimannzelt.

Ein Fernglas kann die Ausforschung der Situation erleichtern. Der Abenteurer zahlt dafür 50 Gold und trägt anschließend 500g.

Um unterwegs nicht zu verhungern gibt es abgepackte haltbare Essensportionen. Nicht der kulinarische Hochgenuss, aber macht den Bauch voll. Eine Tagesration kostet 1 Silberstück und wiegt 500g. Frisches Wasser kann man im Wasserschlauch abfüllen. Dieser kostet 5 Silber, wiegt leer 100g und gefüllt 10kg und fasst 5 Tagesrationen.

Alchemistische Zutaten sind eine Vielzahl verschiedener Kräuter, Wurzeln, Blüten usw. Diese sind in verschiedener Form der Zubereitung, beispielsweise getrocknet und zu Pulver zerrieben. Welche Zutaten genau vorhanden sind und welche genau für ein Rezept benötigt werden wird von Gaia nicht im einzelnen simuliert. Im Einzelfall kann der Spielleiter vom Alchemisten verlangen eine ganz bestimmte Zutat zu finden, aber im Allgemeinen werden Zutaten im Wert von x verlangt. Alchemistische Zutaten wiegen 1g pro Zutaten im Wert von 1 Silber.

12.5. Werkzeuge

Für handwerkliche, mechanische oder alchemistische Fertigkeiten benötigt der Charakter oft diverses Werkzeug.

Werkzeug	Bereich	Preis	Gewicht
Säge	Holz	3 Gold	1kg
Axt	Holz	1 Gold	2kg
Hobel	Holz	3 Gold	500g
Ahle+Sehne	Leder	1 Gold	100g
Hammer	Metall	2 Gold	3kg
Wetzstein	Metall	3 Gold	500g
Hammer+Meißel	Stein	3 Gold	4kg
Nähset	Stoffe	1 Gold	50g
Mechanikerset	Mechanik	10 Gold	1kg
Alchemiekit	Alchemie	10 Gold	3kg
Medizinkit	-	1 Gold	1kg

Tabelle 12.11.: Werkzeuge

Für die Bearbeitung von Glas benötigt man Zugang zu einer Werkstatt. Auch an Metall und Stein kann man mit tragbaren Geräten nur bedingt Erfolge vorweisen. Für einfache Arbeiten mag es reichen, komplexere Aufgaben müssen in der Werkstatt erledigt werden. Bei den anderen Handwerksfertigkeiten genügen diese Werkzeuge üblicherweise.

Das Alchemistenkit umfasst diverse Phiolen, Dosen, Glaskolben, einen Mörser und einen Alchemistenkessel. mit enthalten sind genug Dosen und Phiolen für 50 Dosierungen von alchemischen Rezepten. Diese sind wiederverwendbar.

Das Medizinkit enthält Pflaster und Verbände und ist für die Selbstversorgung zwischen Kämpfen (wo die Lebenspunkte aufgefüllt werden). Ohne Medizinkit steigt die Wahrscheinlichkeit sich in schlechten Umgebungen Infektionen zuzuziehen. Die Benutzung eines Medizinkits gibt einen Bonus in Höhe der Stufe auf die Widerstandsprobe. Ein Medizinkit reicht für 50 Behandlungen.

12.6. Lasttiere

Lasttiere dienen dazu die Ausrüstung einer Gruppe zu tragen.

Lasttier	Größe	Preis	Kosten	Traglast
Esel	groß	1 Gold	1 Silber	50kg
Lastpferd	groß	3 Gold	2 Silber	100kg
Lastmammut	riesig	100 Gold	1 Gold	500kg

Tabelle 12.12.: Lasttiere

Die Spalte Kosten gibt an, wie viel der Unterhalt des Tieres pro Tag kostet (Futter, Unterbringung usw.).

Lasttiere sind grundsätzlich nicht im Kampf verwendbar. Sie fliehen wenn sie angegriffen werden.

12.7. Reittiere

Reittiere sind dafür ausgelegt einen Reiter zu tragen und dafür ausgebildet seine Kommandos zu befolgen.

Reittier	Größe	Preis	Kosten	Geschw.	Anmerkungen
Pony	mittel	1 Gold	1 Silber	25m	
Kampfpony	mittel	5 Gold	2 Silber	25m	Kampftraining
Reitpferd	groß	5 Gold	2 Silber	35m	
Schlachtross	groß	25 Gold	3 Silber	35m	Kampftraining
Reitmammut	riesig	100 Gold	10 Silber	20m	
Kriegsmammut	riesig	500 Gold	15 Silber	20m	Kampftraining, greift selbst an
Greif	groß	1000 Gold	10 Silber	10m/50m	Kampftraining, greift selbst an, Flugfähigkeit

Tabelle 12.13.: Reittiere

Die Tabelle Reittiere (siehe 12.13) gibt einen Überblick über typische Reittiere.

Die Spalte Kosten gibt an, wie viel der Unterhalt des Tieres pro Tag kostet (Futter, Unterbringung usw.).

Normalerweise sind Reittiere im Kampf nicht verwendbar. Sie werden durch die Gefahr panisch. Der Charakter kann erschwerte Reitproben machen, um sie dennoch im Kampf zu führen. Reittiere mit Kampftraining jedoch sind an Kampfsituationen gewöhnt und erfordern keine zusätzlichen Reitproben. Manche der Tiere greifen sogar selbst an.

Zur Nutzung von Reittieren siehe Abschnitt 9.16.

12.8. Dienstleistungen

Charaktere können auch Dienstleistungen käuflich erwerben.

Ein Lehrmeister kostet 1 Goldstück pro Tag.

Eine Ladehemmung wird für 1 Gold beseitigt.

Die Reparatur eines Gegenstands kostet die Hälfte des Neupreises.

Charaktere können die Dienste eines käuflichen Orakels in Anspruch nehmen. Das kostet 100 Gold pro Frage. Der Ablauf ist wie bei der Technik Orakel (11.17).

Man kann sich für einen Tag Zugang zu einer Bibliothek erkaufen. Dies kostet 1 Gold.

Man kann sich Zugang zu einer Werkstatt erkaufen. Dies kostet 5 Gold pro Stunde.

Eine gute Mahlzeit in einem Restaurant kostet 5 Silber, 1 Krug Bier in einer Taverne 5 Kupfer.

Eine Übernachtung in einem Stall im Heu kostet 1 Silber, in einem Bett in einem Schlafsaal 1 Gold und in einem Luxusbett in einem eigenem Zimmer 5 Gold.

Ein Tag Krankenpflege kostet 50 Gold.

Transport kostet unterschiedlich viel. Für die Teilnahme an einer Karawane zahlt man üblicherweise 1 Silberstück pro Tag. Für eine Kutschfahrt zahlt man 1 Silber pro Stunde oder 1 Gold für eine Tagesreise. Die Mitfahrt auf einem Schiff kostet im Durchschnitt 2 Gold für eine Tagesreise. Bei der Eisenbahn zahlt man im Allgemeinen 1 Silber für eine einstündige Fahrt und 1 Gold für eine eintägige Fahrt. Die Reise auf einem Luftschiff kostet 1 Gold pro Stunde und 10 Gold für eine Tagesreise.

12.9. Gegenstandsverzauberungen

Mit dem seltenen Material kristallisiertes Mana kann man Gegenständen magische Eigenschaften geben. Kristallisiertes Mana kann man mit dem Ritual Mana kristallisieren (11.4) herstellen, dabei kostet jede Unze kristallisiertes Mana einen Karmapunkt.

Kristallisiertes Mana ist zu selten, damit wird nicht frei gehandelt. Händler haben zu wenig davon um damit zu handeln.

einfache Verzauberungen

Verzauberung	kr. Mana
Licht	1 Unzen

Tabelle 12.14.: einfache Verzauberungen

Einfache Verzauberungen können ohne große Einschränkungen auf diverse Gegenstände angewendet werden.

Die Lichtverzauberung lässt den Gegenstand dauerhaft leuchten.

Verstärkungen

Verzauberung	Ver.	kr. Mana
Rüstung +10%	1	100 Unzen
Rüstung +20%	2	400 Unzen
Rüstung +30%	3	900 Unzen
Schadensreduktion I	1	100 Unzen
Schadensreduktion II	2	400 Unzen
Schadensreduktion III	3	900 Unzen
Widerstand +1	1	100 Unzen
Widerstand +2	2	300 Unzen
Widerstand +3	3	600 Unzen
Widerstand +4	4	10.00 Unzen
Widerstand +5	5	15.00 Unzen

Tabelle 12.15.: Verstärkungsverzauberungen

Viele Gegenstandsverzauberungen sind Verstärkungen (siehe 9.14). Dafür gelten die normalen Regeln für Verstärkungen.

Die Rüstungsverzauberungen (Rüstung +10% / +20% / +30%) können nur auf Rüstungen angewendet werden. Dabei kann die Rüstung +10% auf leichte, mittlere und schwere Rüstungen angewendet werden. Rüstung +20% funktioniert nur bei mittleren und schweren Rüstungen und Rüstung +30% nur bei schweren Rüstungen.

Die drei Schadensreduktionsverzauberungen lassen sich nur auf Rüstung anwenden. Schadensreduktion I funktioniert ab leichter, Schadensreduktion II ab mittlerer und Schadensreduktion III nur bei schwerer Rüstung.

Widerstand +x verbessert alle Widerstandswerte. Es gibt fünf Ausbaustufen, die den Wert jeweils um eins bis fünf verbessern.

aufladbare Gegenstände

Zauberspruch	Geld	kr. Mana	Ladung
Weckbrosche	100 Gold	10	1
Zauberabwehr	100 Gold	10	1

Tabelle 12.16.: aufladbare Gegenstände

Es gibt eine Klasse von magischen Gegenständen, die eine gewisse Zahl von Ladungen haben. Die Anzahl der Ladungen kann durch kristallisiertes Mana erhöht werden. Der Gegenstand selbst hat einen Basispreis.

Die Weckbrosche ist ein nützlicher magischer Gegenstand. Wird der Träger der Brosche kampfunfähig, dann wird jede Runde eine Ladung der Brosche verbraucht. Dafür darf der Charakter eine Widerstandsprobe machen, als wenn er von einem anderen Charakter geweckt würde. Er würfelt den Widerstand

des betroffenen Aspektes. Die Erfolge sind kumulativ. Wird die Zahl der Wunden auf dem Aspekt übertroffen, kann sich der Charakter von der Kampfunfähigkeit befreien.

Die Zauberabwehr ist ein einfacher magischer Gegenstand. Jedesmal wenn der Träger Ziel eines Zaubers wird, kann er eine Ladung ausgeben, um den Zauber abzuwehren. Dazu würfelt er seelischen Widerstand und der Zauberer seine Macht. Hat der Zauberer mehr Erfolge, dann wirkt der Zauber. Ist dies nicht der Fall, dann hat der Zauber keine Wirkung. Dies hilft bei allen gezielten Zaubern, nicht aber bei ungezielten Zaubern wie Flächenzaubern. Zauber mit mehreren Zielen wie Kettenblitz (11.14) zählen als gezielte Zauber. Die anderen Ziele sind aber weiterhin betroffen.

Zauberstäbe

Zauberspruch	kr. Mana
Lichtkugel (11.13)	1 Unze
Blitzschlag (11.14)	5 Unzen
Heilung (11.13)	5 Unzen

Tabelle 12.17.: Ladungen für Zauberstäbe

Man kann magische Ladungen eines Zauberspruchs in einen Stab pressen. Dabei kostet die Anfertigung eines Stabes 10 Gold. Jede Ladungen kostet eine bestimmte Menge an kristallisiertem Mana. Wieviel genau, hängt vom konkreten Zauberspruch ab. Pro Ladung kann man einmal den Zauberspruch anwenden. Die Ladung ist dann aus dem Stab verschwunden. Es können beliebig viele Ladungen in einem Stab vereint werden, man muss entsprechend viel kristallisiertes Mana anwenden. Jeder Zauberstab kann nur Ladungen eines Zauberspruchs halten.

Zauberstäbe können auch von unmagischen Charakteren angewendet werden. Magische Charaktere können Zauberstäbe verwenden, auch wenn sie den konkreten Zauberspruch nicht können.

Unmagische Charaktere verwenden ihre Stufe für die entsprechende Fertigkeit und die halbe Stufe für die Veranlagung Macht, wenn es um die Würfelproben und die Berechnung von Werten geht. Magische Charaktere können ihre eigene Macht verwenden und die Fertigkeit, wenn sie diese gelernt haben.

spezielle magische Gegenstände

Gegenstand	Preis	kr. Mana
Riesenrucksack	3 Gold	10 Unzen
Titanenrucksack	5 Gold	100 Unzen
ewige Lampe	15 Gold	100 Unzen

Tabelle 12.18.: spezielle magische Gegenstände

Es gibt eine Reihe spezieller Gegenstände. Diese sind mit ihren Preisen in der Tabelle 12.18 aufgelistet.

Es gibt zwei magische Rucksäcke. In den Riesenrucksack passen Gegenstände mit einem Gesamtgewicht von 100kg, aber der Rucksack wiegt immer 1kg. Der Titanenrucksack fasst sogar 1000kg und wiegt 2kg.

Die ewige Lampe ist eine Laterne, in deren Inneren eine unauslöschbare Flamme brennt. Das etwas aufwendige Design schützt davor, dass man damit unabsichtlich andere Dinge entzündet (aber man kann ein Türchen öffnen um etwas hineinzuhalten, damit es sich entzündet). Zudem enthält die Laterne Blenden, mit denen sie abgedunkelt werden kann, da es unmöglich ist die Flamme zu löschen.

12.10. Artefakte

Artefakte sind seltene und sehr mächtige Gegenstände. Artefakte sind Unikate die durch besondere Ereignisse oder sehr viel Fleiß entstanden sind.

12. Ausrüstung

Um die magischen Eigenschaften von Artefakten nutzen zu können, muss man sie an sich binden. Dazu dient das Ritual Artefakt binden (11.4).

Artefakte haben Artefakt-Ränge. Auf jedem Artefakt-Rang werden bestimmte magische Eigenschaften freigeschaltet.

Ein Charakter kann maximal Artefaktränge in Höhe seiner Stufe an sich gebunden haben.

12.11. Lebensstil

Charaktere können einen unterschiedlichen Lebensstil pflegen. Dies bringt ihnen gegebenenfalls bestimmte Vorteile. So beinhaltet in Lebensstil üblicherweise die Kosten für typische Nahrung, eine Wohnung und ähnliche Dinge.

Ein Lebensstil gilt für eine Ortschaft. In einer anderen Stadt hat man aber dennoch einen anderen Status als Bürger, als wenn man Bettler ist. Man kann einen Lebensstil für 10 Prozent der monatlichen Kosten in eine andere Ortschaft transferieren. Beinhaltet der Lebensstil die Erhaltung von Beziehungen, so gilt dies nur für die jeweilige Ortschaft.

Ein Lebensstil hat bestimmte monatliche Kosten. Befindet man sich auf Reise, oder nutzt aus sonstigen Gründen seinen Lebensstil für eine Weile nicht, dann kann man ihn für eine gewisse Zeit zu geringeren Kosten erhalten. Das kostet ein Zehntel der regulären Kosten. Ein solcher 'eingemotteter' Lebensstil kann für den Monat nicht genutzt werden, bleibt dem Charakter aber vorerst erhalten.

Bettler

Der Lebensstil als Bettler kostet – nichts.

Als Bettler genießt man allerdings auch keinerlei Vorteile. Im Gegenteil, in den Städten bleiben einem viele Türen verschlossen. Man kann die meisten Dienstleistungen nicht nutzen, da man in normale Geschäfte, Gaststätten oder ähnliches nicht eingelassen wird. Er wird von den meisten öffentlichen Plätzen vertrieben.

Der Bettler hat keine Wohnung und wird üblicherweise nicht als Kunde für öffentliche Schlafsäle akzeptiert. Auch Nahrung ist nicht im Lebensstil enthalten und muss immer einzeln erworben werden. Da Wirtschaften keine Bettler als Kundschaft wünschen muss der Bettler sich durch Bettelei oder Diebstahl am Leben erhalten.

Der Bettler kann keine Beziehungen über den Grad der Bekanntschaft hinaus halten, außer bei anderen Bettlern, Sklaven und Obdachlosen.

Sklave

Der Lebensstil als Sklave ist speziell und kann meist nur in bestimmten Kampagnen Verwendung finden. Sklaven zahlen ebenfalls nichts zur Erhaltung ihres Lebensstils. Sie dürfen allerdings auch kein eigenes Vermögen oder eigene Ausrüstung besitzen. Auch ist das Handeln der Sklaven nicht frei, ihr Besitzer bestimmt über ihr Tun. Sklave kann durchaus der Lebensstil einer Beziehung sein.

Obdachloser

Die Kosten für den Erhalt des Lebensstils des Obdachlosen kostet 1 Goldmünzen im Monat.

Der Obdachlose hat zwar wie der Bettler keine Wohnung, aber der Lebensstil beinhaltet die notwendige Nahrung. Zudem erhält man Zugang zu einfachen Dienstleistungen: Schlafsäle und einfache Suppenküchen akzeptieren Obdachlose als Kundschaft.

Der Obdachlose kann keine Beziehungen mit höherem Grad als Kontakt behalten, mit Ausnahme von Bettlern, Sklaven, Obdachlosen und Tagelöhnern.

Tagelöhner

Die Kosten für den Erhalt des Lebensstils Tagelöhner liegen bei 10 Goldmünzen im Monat.

Der Tagelöhner hat eine einfache Hütte oder Wohnung mit nur einem Raum und einem Bett. Er erhält Zugang zu fast allen Geschäften.

Der Tagelöhner hat keine Beschränkungen beim Erhalt von Beziehungen.

Bürger

Der Lebensstil als Bürger kostet im Monat 50 Goldmünzen.

Dafür erhält man in seiner Stadt volle Bürgerrechte.

Der Bürger besitzt eine Wohnung oder ein einfaches Haus mit mehreren Zimmern.

Im Lebensstil sind auch normale Restaurant- oder Tavernenbesuche enthalten. Auch der Besuch von Unterhaltungsvorstellungen (Theater) wird vom Lebensstil abgedeckt.

Der Lebensstil als Bürger beinhaltet alle Kosten zum Erhalt von Beziehungen zu Kumpeln oder Kontakten.

Beamter/Soldat

Der Erhalt dieses Lebensstils wird vom jeweiligen Arbeitgeber bezahlt, entspricht aber dem des Bürgers.

Angestellte der Verwaltung oder des Militärs haben eine besondere Stellung. Sie sind den Dienstpflichten zum Arbeitgeber unterworfen. Allerdings haben sie in ihrer Funktion oft auch Zugang zu erweiterten Informationen oder anderen Ressourcen.

Handwerker/Händler

Der Erhalt dieses Lebensstils kostet monatlich 100 Goldmünzen.

Handwerker und Händler sind hochangesehene Mitglieder der Gesellschaft. Sie besitzen ein eigenes Haus mit eigener Werkstatt, Lager und/oder Verkaufsräumen. Im Lebensstil sind der Lohn und die sonstigen Kosten für zwei Gehilfen eingeschlossen.

Händler und Handwerker verfügen über ein Luxusbett. Ihr Lebensstil beinhaltet den Erwerb von einfachen/nichtmagischen Gegenständen und Dienstleistungen. Der Erwerb, die Verbesserung und die Reparatur magischer Gegenstände ist nicht enthalten sondern muss extra bezahlt werden.

Adliger

Monatlich muss man 1.000 Goldmünzen zum Erhalt dieses Lebensstils bezahlen.

Adelige besitzen eine eigene Villa, oft mit eigener Bibliothek. Ihr Lebensstil beinhaltet diverse Bedienstete, Sklaven und Wachen. Reittiere sind ebenfalls durch den Lebensstil abgedeckt. Adelige haben großen Einfluss auf die Politik ihrer Ortschaft oder sogar der Region.

Man kann nicht einfach so zum Adligen werden, dies muss durch den Spielleiter entschieden werden und durch die Handlung der Kampagne abgedeckt sein.

13 | Isonas Rache

Ilsona stürmte in den Thronraum. Sie war eine dolionische Frau von 27 Jahren. An ihrer Kleidung und ihren mitgeführten Utensilien war sie als eine aktive Magierin und Elementaristin zu erkennen.

Nur wenig erinnerte noch an jenes Mädchen, deren Kindheit durch die Zerstörung ihres Heimatdorfes so abrupt beendet worden war. Doch die Wut über diese Tat war es, die sie hierhergebracht hatte.

Dies alles wäre sicherlich nicht möglich gewesen ohne ihre Freunde, mit denen sie bereits eine Reihe von Abenteuern durchstanden hatte. Narilka, die des Öfteren Kämpfe für ihre Gruppe entscheiden konnte und gerade die Reste der Wachen König Glimmons zurückhielt, damit Ilsona hierher vordringen konnte. Tellan, ohne dessen Orientierungssinn und Kenntnisse der Tierwelt sie niemals durch den Glimmonwald geschafft hätten und stattdessen einen langwierigen Umweg hätten nehmen müssen. Glarok, der den Schmuck gestohlen (und nach der Begutachtung wieder unbemerkt zurückgebracht) hatte, der verkauft worden war um vor 15 Jahren die Söldner zu bezahlen, die das Dorf Gandan vernichtet hatten. Tamardos, der die Symbole als auf dem Schmuck als Insignien des Königreichs Glimmonia erkannt hatte. Und Thekla, die mit ihren Verführungskünsten dem Organisator der Vernichtung Gandans entlocken konnte, dass König Glimmon der IV. selbst die Zerstörung in Auftrag gegeben hatte.

Ilsona hatte ihre Rache gegenüber den Söldnern und den Mittelsmännern gehabt. Nun war sie hier um alles abzuschließen, hier war der Thronsaal im Schloss von Glimmon. Sie war hier, um endlich zu erfahren, wieso ihre Mutter und die anderen Bewohner Gandans hatten sterben müssen.

Zwei Leibwächter rannten mit gezogenen Waffen auf sie zu, aber Ilsona entledigte sich ihrer mit magischen Geschossen. Vor ihr saß nur noch König Glimmon der IV. selbst, offensichtlich verängstigt, aber gefasst.

Glimmonia war ein kleines, aber stolzes Königreich gewesen. In der Regierungszeit der ersten drei Könige mit dem Namen Glimmon war es stetig gewachsen und hattedurchaus floriert. Aber unter dem aktuellen König war es mit Glimmon bergab gegangen. Vor 17 Jahren hatte er den Thron bestiegen, und trotz gutem Willen und Einsatz hatte Glimmonia nach und nach immer mehr verloren. Erst ging Land durch einige kriegerische Überfälle der Nachbarn verloren, danach war die Staatskasse so entleert dass der König immer mehr hatte verkaufen müssen. Inzwischen bestand das Königreich nicht mehr wirklich. Nur noch die Burg Glimmon gehörte dazu und auch diese war angesichts der Schulden nicht mehr sicher. Selbst das Dorf direkt vor der Burg unterstand inzwischen anderen Herren.

Dementsprechend reagierte Glimmon: "Es gibt hier nicht zu holen für Diebe. Dieses Königreich ist pleite. Diese Burg ist alles, und sie ist nicht einmal in gutem Zustand. Haut also ab, hier ist nichts zu holen."

"Wir sind keine Diebe." entgegnete Ilsona.

"Was wollt ihr dann?"

"Wieso hast Du die Zerstörung meines Dorfes in Auftrag gegeben?"

"So etwas habe ich nicht getan."

"Es hieß Gandan."

Glimmon erstarrte. Er dachte nach, dann murmelte er: "Das ist lange her, bevor alles begann den Bach herunterzugehen. Ich habe es fast vergessen. Aber Du hast Recht, ich habe die Zerstörung von Gandan beauftragt." Er sah Ilsona an. "Du bist aus Gandan? Nach all der Zeit. Wie alt warst Du damals?"

"Zwölf Jahre."

"Es muss schrecklich für Dich gewesen sein. Es tut mir leid."

Ilsona standen die Tränen in den Augen. "Wieso hast Du es getan? Warum musste meine Mutter sterben?"

Glimmon seufzte. "Als mein Vater starb und ich den Thron erbte, wollte ich alles genauso gut machen wie er. Sogar noch besser, Glimmon sollte wachsen und den Menschen sollte es gut gehen. Ich ließ nach meiner Krönung ein Orakel über die Zukunft Glimmonias machen. Und das Orakel verkündete, Glimmon würde es schlecht gehen, ein Attentäter aus Gandan würde mich töten und Glimmonia für immer verschwinden. Ich brauchte Monate, um überhaupt herauszufinden wo dieses Gandan überhaupt liegt. Ich beauftragte die Zerstörung – natürlich aus Angst um mich, aber auch aus Sorge um das Königreich. Aber Orakel sind so tückisch. Nicht der Attentäter hat Glimmonias Untergang gebracht, dies passierte unabhängig davon. Ich muss zugeben, ich hatte als König kein glückliches Händchen. Nicht nur konnte ich nicht an die Erfolge meines Vaters anschließen, ich machte zudem Fehler, verlor Teile des Reiches und das Vertrauen meiner Untertanen. Ich habe Glimmonia zugrunde gewirtschaftet. Es existiert praktisch schon nicht mehr. Und nun zeigt sich, dass doch noch jemand aus Gandan überlebt hat. Welch seltsame Bahnen das Schicksal nimmt."

Tränen liefen über Ilsonas Gesicht. "Alles nur wegen einer Prophezeiung?" Glimmon nickte.

Ilsona wollte nur noch fort. An der Schwelle drehte sie sich um und entlud ihre Wut in einen Feuerball, den sie in den Thronsaal beschwor. Dann lief sie fort.

Sie traf ihre Freunde, die ihr entgegenkamen, nachdem sie die verbliebenen Wachen in die Flucht geschlagen hatten und ihr nun zu Hilfe eilen wollten. Wortlos zerrte Ilsona sie mit nach draußen. Erst weit weg von der Burg sank sie erschöpft zusammen. Sie und ihre Freunde beobachteten, wie die Burg Glimmon abbrannte. Erst Stunden später, als das Feuer langsam erlosch, begriff Ilsona, dass sie die Prophezeiung erfüllt hatte.

Teil II.

Hintergrund

14 | Geographie Gaias

14.1. Machtblöcke

Bedingt durch die geschichtliche Entwicklung gibt es verschiedene Machtblöcke in Gaia.

Centro-Kaiserreich

Im Süden Gaias am Centro-Ozean entstand das Centro-Kaiserreich. Es ist durchaus im Vormarsch und akkumuliert immer wieder einzelne unabhängige Kentauri-Ortschaften – durch Erbschaft, Allianzen oder Eroberung. Die Hauptstadt ist Belinek. Regiert werden diese Ortschaften zentral durch die aktuelle Centro-Kaiserin Briseis. Hier werden Kentauri als die Herren aller Wesen angesehen, Dolionen und Menschen werden versklavt. Andere Spezies als diese drei kommen selten vor, diese jedoch werden ebenfalls als Sklaven der Kentauri betrachtet. Allerdings hat sich auch hier unter den Sklaven der Gedanke der Freiheit breit gemacht. Immer wieder fliehen einzelne Sklaven und versuchen Banden zu bilden und nach Norden durchzukommen. Die Strafen dafür sind jedoch drakonisch.

Windland-Allianz

Die Windland-Allianz ist der lockere Zusammenschluß unabhängiger Kentauri-Ortschaften. Sie haben sich unter den Prinzipien des Windlands zusammengeschlossen:

- Nur Kentauri werden als Bürger der Allianz anerkannt, andere Spezies werden nur selten in den Ortschaften geduldet. Es gibt demnach auch keine Sklaverei.
- Jede Ortschaft ist von den anderen unabhängig. Es gibt keinen zentralen Herrscher über mehrere Ortschaften oder gar die gesamte Allianz. Jeder Fürst eines Ortes kommt aus diesem Ort selbst.
- Jede Kentaure wird in jeder Ortschaft als Bürger aufgenommen.

Im Windland haben andere Spezies als die Kentauri große Probleme, wegen der andauernden Winde. Gesprochen wird Centro im Windland-Dialekt. Die Ortschaften im Windland gehören alle zur Windland-Allianz, außerhalb des Windlands gibt es nur einige wenige Orte in der Windland-Allianz.

unabhängige Kentauri-Ortschaften

Nördlich davon gibt es die unabhängigen einzelnen Kentauri-Ortschaften, die durch einzelne Fürsten regiert werden. Diese bilden kein zusammenhängendes politisches Gebilde, auch wenn sich einige größere Kentauri-Allianzen gebildet haben. Gesprochen wird auch hier Centro, im nördlichen Dialekt. Die Haltung zur Sklaverei ist von Ortschaft zu Ortschaft unterschiedlich, je nach Haltung des regierenden Fürsten. Manche versklaven andere intelligente Spezies als die Kentauri, andere dulden keine anderen Spezies in ihrer Ortschaft und Dritte lassen sie als freie Wesen existieren – wenn auch meist nicht gleichberechtigt zu den Kentauri. Neben Kentauri, Menschen und Dolionen kommen hier auch die anderen Spezies vor, in der Nähe des ehemaligen Nexus insbesondere auch verstärkt Seraphim.

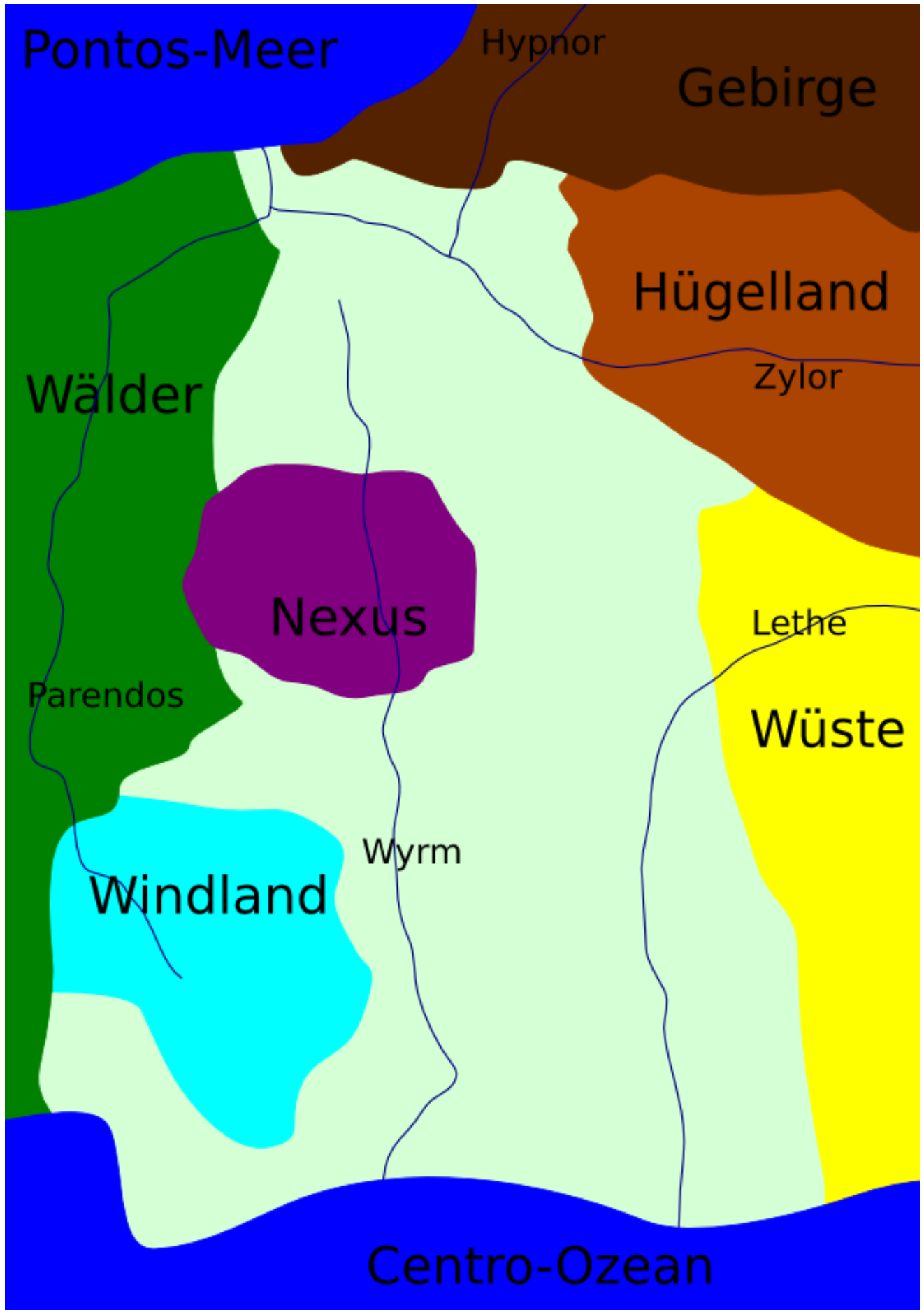


Abbildung 14.1.: Karte von Gaia

Albenreich

Im Gebiet des Nexus im Westen Gaias gibt es nun den Albenwald. Diese Region ist weiterhin gefährlich, dort leben fast nur Alben. Es ist das Königreich der Alben, regiert von Narrika der XIV. Die Alben sprechen mehrheitlich Sperethiel. Die Hauptstadt ist Falyt.

Waldkönigreich

In den westlichen Wäldern leben die Waldmensen, hauptsächlich im Norden dieser Wälder hat sich das Waldkönigreich etabliert. Die vorherrschende Sprache ist Meo, hauptsächlich leben hier Menschen. Es gibt aber auch Dolionen und Seraphim, teilweise auch Harpyien. Die größeren Spezies – Kentauri, Minotauren und Zyklopen – haben Schwierigkeiten im Wald und sind daher nur selten anzutreffen.

unabhängige Siedlungen

Östlich des Albenreiches herrscht ein Mischmasch an Siedlungen vor, bewohnt von Menschen, Dolionen, Zyklopen, Seraphim und Kentauri. Diese Ortschaften gehören keinem politischen Block an und werden einzeln und jede unabhängig regiert. Dort gibt es keine Sklaverei. Hier werden diverse Sprachen gesprochen, hauptsächlich Centor und Parlandor.

Hügelreich

Nordöstlich davon im Hügelland gibt es die von Dolionen und Zyklopen gemeinsam gebildeten Ortschaften. Der innere Zusammenschluss ist recht stark, obwohl es keine zentrale Regierung gibt. Andere Spezies neben Dolionen und Zyklopen kommen vor, sind aber nicht vorherrschend. Gesprochen wird Zylon. Es gibt keine Sklaverei.

nördliche Städte

Über den ganzen Norden hinweg am Fuße der Berge sind viele unabhängige Städte verbreitet. Die Städte sind nicht verbündet, auch wenn einzelne Allianzen eingegangen sind. Andere dagegen stehen im Krieg miteinander. Alle Spezies kommen hier vor, wenn es in den einzelnen Orten auch sehr unterschiedlich ist. Kriege kommen in letzter Zeit seltener vor, auch wenn die Streitlust der Minotauren nicht komplett gezügelt wurde. Die Städte haben oft starke Handelsbeziehungen zueinander. Die Eisenbahn verbindet die vielen kleinen Reiche und einzelnen unabhängigen Städte miteinander. Städte abseits der Eisenbahn leiden unter einem Bedeutungsverlust. Gesprochen wird überwiegend Parlandor.

Harpyia

In den Bergen ist die Stadt der Harpyien – Harpyia. Dort leben fast ausschließlich Harpyien, da ohne Flugfähigkeiten die meisten Stadtteile unzugänglich sind. Zudem bevorzugen die Harpyien eine extrem enge Bauweise, die den hochgewachsenen Seraphim (die einzige flugfähige Spezies neben den Harpyien) nicht entgegenkommt. Andere Spezies als Harpyien sind daher oft nur als Gäste dort. Gesprochen wird Grach.

15 | Geschichte Gaias

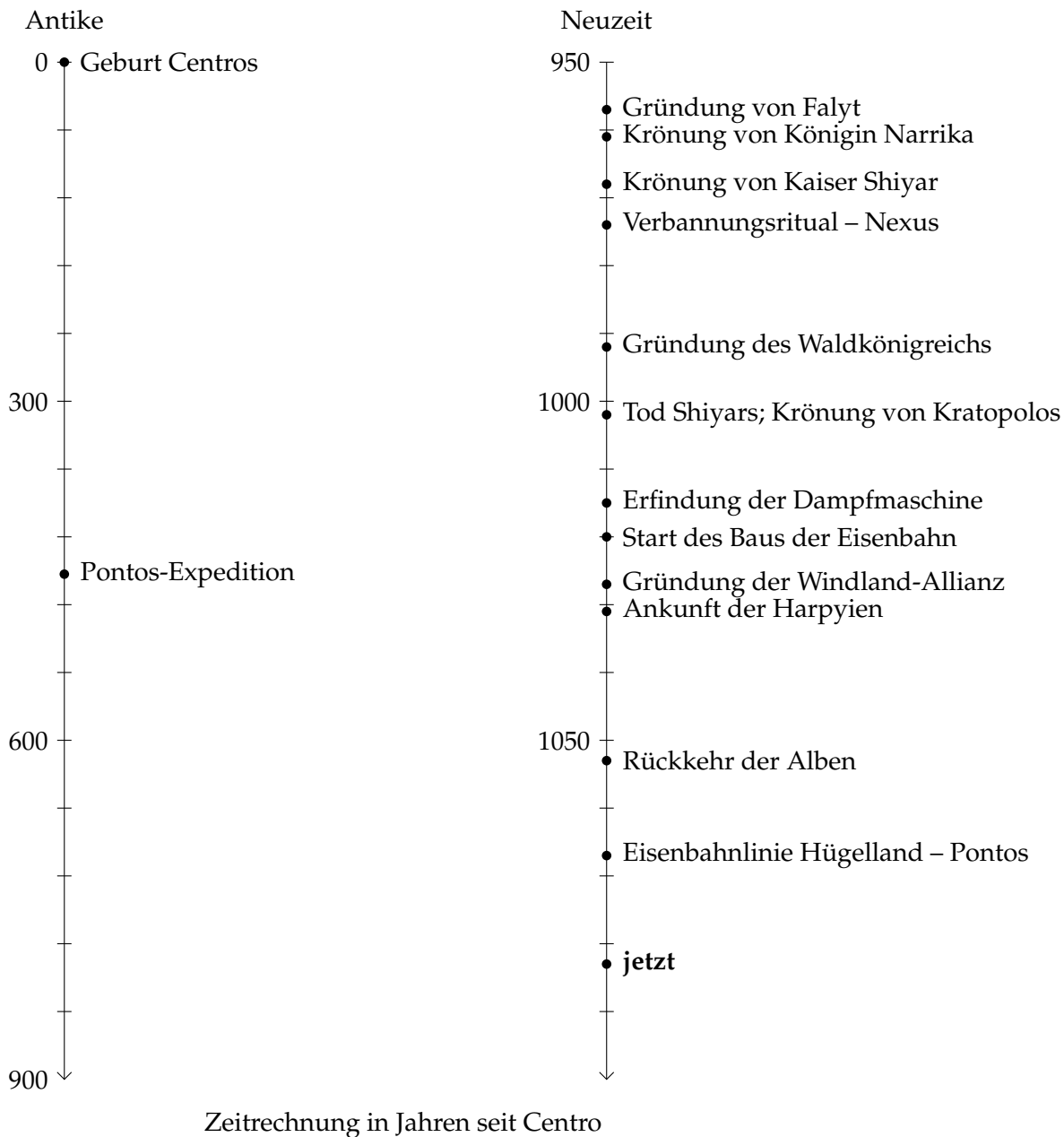


Abbildung 15.1.: Zeitstrahl der Geschichte Gaias

15.1. Legende vom Windland (Kentaurensage)

Der Gott des Windes Aiolus war als größter aller Götter unterwegs, um die Welt nach seinem Willen zu formen. Eines Tages traf er die Göttin der Erde – Gaia. Aufgrund ihrer Schönheit begehrte er sie und nahm sie zur Frau. Aus dieser Verbindung entsprang ein Sohn – Kentro, der erste Kentaur.

Aus lauter Freude über seinen wohlgeratene Sohn, bestimmte Aiolus, dass Kentro und seine Nachkommen über allen anderen Kreaturen stehen sollten. Um den Kentauri eine Heimat zu bieten schuf er das Windland, eine große Ebene in der beständig scharfe Winde wehten und so das Wachstum größerer Pflanzen verhinderten, die den anmutigen Kentauren im Weg stehen würden.

Über Jahrhunderte lebten Kentauri so glücklich im Windland und vermehrten sich. Das Windland bot ihnen alles was sie benötigten. Im Windland waren alle Kentauri gleichgestellt, niemand herrschte über den anderen. Es gab auch nie Streit zwischen den Kentauri und keine Kriege.

Es begab sich zu jener Zeit, dass am Rande des Windlandes zwei Freunde lebten, zwei junge Kentauri namens Centro und Polykanthro. Oft blickten sie in das Land jenseits der starken Winde und fragten sich, was es dort geben mochte. Eines Tages beschlossen sie, selbst dort nachzuschauen. Sie scharten weitere junge und neugierige Kentauri um sich und rüsteten eine Expedition aus.

Es stellte sich noch die Frage wohin sie gehen sollten. Centro wollte in Richtung Süden, Polykanthro nach Osten. Sie konnten sich über die Frage nicht einig werden und beschlossen, der Sieger in einem Wettkampf solle entscheiden. Sie steckten eine Rennstrecke ab und begannen um die Wette zu laufen. Beide Freunde waren in etwa gleich stark, doch es zeigte sich, dass über die Distanz sich Polykanthro Schritt für Schritt nach vorne kämpfen konnte. Kurz vor dem Ziel schien sein Sieg unabwendbar, aber unglücklicherweise trat er in eine Maulwurfshügel, stolperte und kam aus dem Tritt. So überholte Centro Polykanthro noch auf der Ziellinie und wurde zum ersten Anführer in der Geschichte der Kentauri.

Auch heute noch gilt es als Weisheit unter den Kentauri, dass ein Maulwurfshügel den Lauf der Geschichte abändern kann.

Sie gingen also nach Süden. Nach einer entbehrungsreichen Reise trafen sie auf den Ozean. Centro beschloss dort zu bleiben und eine neue Siedlung zu gründen. Die Kentauri nannten diese Siedlung Centro, nach ihrem Anführer, der zum ersten Fürsten einer Kentaurensiedlung wurde.

Bald schon stellten sie fest, dass sie hier nicht allein lebten. Weitere Nachkommen der Göttin Gaia lebten hier. Dies waren zum einen die Menschen, die Nachkommen von Gaia und dem Gott des Waldes, und die Dolionen, die Nachkommen Gaias mit dem Gott der Flüsse waren. Diese Völker lebten barbarisch ohne jede Kultur. Angesichts dessen, dass die Kentauri zu Herren über alle anderen Kreaturen sein sollten, nahmen sie sich der beiden Völker an und gliederten sie in die Kentauri-Gesellschaft als Diener ein.

Polykanthro jedoch konnte es auf die Dauer nicht ertragen, wegen eines Maulwurfhügels kein Fürst geworden zu sein. Er geriet über die Jahre immer mehr in Streit mit Centro. Schließlich sammelte er Kentauri und Sklaven um sich für eine erneute Expedition, um weiter östlich seine eigene Siedlung Polykanthro zu gründen und somit selbst zum Fürsten zu werden.

So verloren die Kentauri das Glück der Gleichstellung und bekamen Fürsten, auch im Windland verbreitete sich diese Neuerung bald. Damit einher gingen alsbald Streitereien und später auch Kriege. Und immer wenn ein Kentaur mit der Herrschaft seines Fürsten nicht zurecht kam, dann startete er eine Expedition, um eine neue Siedlung zu gründen und sein eigener Fürst zu werden. So verbreiteten sich die Kentauri in der Welt.

15.2. frühe Kentaurenherrschaft (bis 950)

Von Anbeginn der Geschichte an, waren die Kentauri Herren über die Schöpfung. Sie herrschten damit auch über die beiden anderen bekannten intelligenten Spezies – die Menschen und die Dolionen. Diese waren Sklaven der Kentauri und es war niemandem eine andere Ordnung der Welt bekannt.

Die frühen Kentauri waren in kleine Ortschaften unterteilt, die jeweils bis zu wenige Hundert Kentauri, Menschen und Dolionen umfasste. Über jede Ortschaft und die nähere Umgebung herrschte ein Kentauri

als Fürst. Üblicherweise folgte diesem dessen erstgeborener Sohn nach, einige Ortschaften wählten jedoch auch einen neuen Anführer nach dem Tod des alten.

Von Zeit zu Zeit kam es zu kleineren bewaffneten Konflikten zwischen einzelnen Kentauriortschaften. Meist wurden diese durch die Sklaven ausgetragen, aber auch Kentaurikämpfer kamen zum Einsatz. Dennoch wurde die grundlegende Ordnung nie infrage gestellt, es sind nur wenige Fälle bekannt, in denen ein Kentaurifürst über mehrere Ortschaften herrschte. Nie gab es den Versuch eine Führung über alle oder einen größeren Teil der Ortschaften zu etablieren.

Regelmäßig gab es bei wachsenden Ortschaften Kentauri, die in dem Ort ihrem Machtstreben nicht ausreichend nachgeben konnten, diese zogen mitsamt ihren Freunden und Sklaven los, um eine neue Ortschaft zu gründen. Dies war seit Anbeginn der Geschichtsschreibung so (die kurz nach der Erfindung der Schrift begann). Aus den damals bekannten 17 Ortschaften waren nach 950 Jahren mehr als tausend Ortschaften geworden.

Die Kentauri entwickelten in der Zeit eine stabile Gesellschaft basierend auf der Versklavung von Menschen und Dolionen. Sie entwickelten Technologien wie die Verarbeitung von Bronze, Bewässerung, intensive Kultivierung im Ackerbau, Schiffbau und die Beherrschung von Magie.

Niemals in all der Zeit war eine Rebellion der Sklaven vorgekommen. Die Einteilung in herrschende Kentauri und Menschen und Dolionen als Sklaven war in all der Zeit nie in Zweifel gestellt worden. Sie wurde als gottgegebene Ordnung betrachtet. Dies sollte sich jedoch ändern.

15.3. Falyt (957)

Der Kentaur Falyt war der zweite Sohn des Fürsten Kintaiwar. Er musste daher die Nachfolge auf den Thron seines Vaters seinem Bruder Uquae überlassen. Daher beschloss er nach dem Tod seines Vaters im Jahre 957 Centro eine neue Ortschaft zu gründen. Er wurde begleitet von mehr als 40 anderen Kentauri und mehreren hundert Sklaven. Er zog weiter nach Norden in Richtung der Berge und gründete die Ortschaft Falyt.

Bald musste er jedoch feststellen, dass die Wahl nicht die allerbeste war. Das Gebiet war sumpfig und in der Nähe gab es einen Wald. Um dennoch Erträge in der Landwirtschaft zu erzielen, begann er ein Projekt zur Entwässerung der Felder.

Eines Tages entdeckten seine Leute einen Menschen, der nicht zu den Sklaven gehörte. Dieser wollte fliehen, als er der Gruppe ansichtig wurde, die schnelleren Kentauri holten ihn jedoch ein und fingen ihn. Der Mann trug primitive Kleidung aus Fellen und sah schmutzig aus. Er war mit einem primitiven Speer ausgerüstet.

Die Kentauri begannen ihn zu befragen um herauszubekommen, wer sein Herr sei, da ihnen keine Kentauri-Ortschaft in der Gegend bekannt war. Dies stellte sich jedoch als schwieriges Unterfangen heraus, da der Mensch kein Centor beherrschte. Das war ein absolutes Novum. Zwar entwickelten sich in weit voneinander entfernten Ortschaften unterschiedliche Dialekte des Centor heraus, aber eine komplett andere Sprache war bisher unbekannt.

Der Mann war über die Sprachbarriere ebenso überrascht und beobachtete interessiert die Karren, Häuser und Werkzeuge, derer er ansichtig wurde.

Falyt entschied den Mann zu seinem Herrn zurückzuschicken, ihn aber mit einer Gruppe Kentauri und Sklaven zu begleiten, um Kontakt zu der anderen Ortschaft aufzunehmen. Überraschenderweise ging der Mensch in Richtung Wald, ein Ort an dem Kentauri nur ungern kampierten, da dort ihre Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist.

Tatsächlich ging der Mann in den Wald und führte sie dort zu einem einfachen Dorf auf einer Lichtung. Die Bewohner strömten herbei, als sie die Neuankömmlinge bemerkten und betrachteten sie verwundert. Sie trugen ebenso wie der Mann einfache Fellkleidung, sie wohnten in primitiven Hütten und sprachen alle die gleiche seltsame Sprache wie der Mann. Am überraschendsten war jedoch, dass die gesamte Ortschaft nur Menschen umfasste. Es gab keinen Kentaur, der über sie herrschte!

Die Gruppe um Falyt entschied, dass dies ein unnatürlicher Zustand sei, und beschloss diese Menschen zu ihren eigenen Sklaven zu machen. Sie begannen daher die Dorfbewohner gefangen zu nehmen.

Diese begriffen zuerst nicht was vor sich ging, als die Intention aber klar wurde begannen sie sich zu widersetzen. Das Handgemenge eskalierte und schnell kamen Dorfbewohner mit Speeren hinzu. Die verduzte Expeditionsgruppe war dem Dorf zahlenmäßig unterlegen und obwohl einige Dorfbewohner starben, so war dies ebenso bei einigen der Sklaven der Fall und sogar einer der Kentaur wurde verletzt. So trat die Gruppe den Rückzug mit nur fünf Gefangenen an.

Zurückgekehrt nach Falyt wurden die fünf gefangenen Waldmenschen eingesperrt, da sie ungewöhnlicherweise den Drang zeigten zu fliehen. Zudem begann die Planung für einen neuen größeren und besser ausgerüsteten Expeditionstrupp am nächsten Tag, der die Menschen im Dorf zu Sklaven machen sollte. In der Nacht jedoch kamen die Menschen mit einem Angriff zuvor. Sie versuchten gezielt die Gefangenen zu befreien. Die Kentauri waren Kämpfe in der Nacht nicht gewohnt, da die sonstigen Kämpfe normalerweise am Tag an einem zuvor abgemachten Ort stattfanden. Einige der freien Menschen starben, aber auch diesmal fielen Sklaven im Kampf und sogar ein Kentaur starb. Die Dorfbewohner zogen sich zurück, als sie die ihren befreit hatten. Zwei der menschlichen Sklaven gingen mit ihnen, Grugor und Narrika. Die Saat des Zweifels an der bestehenden Ordnung war bei ihnen zuerst aufgegangen.

Am nächsten Tag brach der Expeditionstrupp auf. Diesmal waren sie besser vorbereitet, aber auch das Dorf erwartete einen Angriff. Schon unterwegs wurde der Expeditionstrupp aus dem Walddickicht heraus angegriffen und immer wieder in Gefechte verwickelt. Kinder und alte Leute waren aus dem Dorf geflohen, als sie dort ankamen. Die Gefechte dauerten den ganzen Tag an und waren für beide Seiten verlustreich. Der Expeditionstrupp Falyts ging letztendlich als Sieger hervor, das Dorf wurde zerstört und eine Reihe der Menschen gefangen gesetzt. Aber viele versteckten sich im Wald und Grugor und Narrika riefen ihren Bekannten unter den kämpfenden Sklaven zu, sich ihnen und den Menschen im Dorf anzuschließen. Und es gab eine Handvoll menschlicher Sklaven, die dies taten.

Am Abend kehrte der Expeditionstrupp zurück. Die Gefangenen wurden eingesperrt. Vorerst wurden die Pläne begraben, die weiteren Menschen zu Sklaven zu machen, zu verlustreich war die Expedition gewesen. Der Ärger endete jedoch nicht. In den folgenden Nächten kam es zu wiederholten Angriffen mit dem Ziel die Gefangenen zu befreien. Diese ließen sich nur unter Gewaltanwendung zur Arbeit zwingen. Viel schlimmer war jedoch, dass weitere menschliche Sklaven dem Beispiel Grugors und Narrikas folgten und in die Wälder flohen. Diese Gruppe begann auch bei den Angriffen neben der Befreiung der gefangenen aus dem Dorf damit, Saatgut und Werkzeug zu stehlen.

Bei einem der Angriffe starb Grugor und Falyt präsentierte seine Leiche als Beispiel dafür, was mit Rebellen passiert. Es war jedoch zu spät, die Zweifel an der bestehenden Ordnung griffen um sich und weitere Sklaven flohen. Falyt entschloss sich zu einem radikalen Schritt. Er ließ öffentlich die noch verbliebenen Gefangenen aus dem Dorf hinrichten und schickte einen Trupp los, um an verschiedenen Stellen im Wald Feuer zu legen. Der Waldbrand vernichtete einen Teil des Waldes. In der Folge unterblieben die Angriffe. Einige Sklaven flohen noch oder verweigerten die Arbeit, aber drakonische Strafen sorgten nach und nach für Ordnung.

15.4. Yoryn (958)

Narrika hatte sich den Menschen aus dem Dorf angeschlossen. Sie und Grugor waren zuerst skeptisch betrachtet worden, da sie ja aus der Ortschaft kam, die die Feindseligkeiten gegen das Dorf begonnen hatte. Aber die Dorfbewohner begriffen bald, dass nicht alle Sklaven ihre Feinde waren. Andere Sklaven schlossen sich der Gruppe an. Als Grugor starb und etwas später die Gefangenen hingerichtet worden waren und die Waldbrände gelegt worden waren, zogen sich die Dorfbewohner tiefer in den Wald zurück. Da keine der ihren mehr in Falyt gefangen war, hatten sie keinen Grund für weitere Angriffe. Narrika und die anderen ehemaligen Sklaven folgten ihnen.

Die Dorfbewohner gründeten eine neue Siedlung deutlich tiefer im Wald, die sie Yoryn nannten. Narrika und die anderen begannen die Sprache der Dorfbewohner zu lernen, die sie Meo nannten. Die Dorfbewohner selbst hatten keinen Begriff dafür. Die ehemaligen Sklaven zeigten den Umgang mit den Waffen und den Werkzeugen, die sie gestohlen hatten und begannen neue herzustellen. Dies war den Dorfbewohnern neu. Sie hatten nur einfache Waffen und Werkzeuge. Außerdem begannen

die ehemaligen Sklaven mit dem Saatgut ein Feld anzulegen, ebenfalls eine Neuerung, da die Dorfbewohner hauptsächlich von der Jagd und von Früchten und Pilzen lebten. So begannen beide Gruppen voneinander zu lernen und sich miteinander zu integrieren.

Bald erkannten die ehemaligen Sklaven, dass dieses Dorf nicht das einzige Dorf von Menschen war. Es gab weitere Dörfer, mit denen von Zeit zu Zeit Handel getrieben wurde. Yoryn konnte nun neue Werkzeuge und Waffen anbieten, bald auch neue selbst gefertigte Kleidung und nach einem Jahr Teile der ersten Ernte. Die anderen Dörfer begannen sich daher für die Neuerungen in Yoryn zu interessieren – und für die Geschichte die dahinter steckte.

15.5. freie Menschen (959)

Falyt hatte seinem Bruder Uquae eine Nachricht über die Ereignisse geschickt. Dieser stimmte mit ihm darin überein, dass es unduldbar sei, dass Menschen ohne die Führung von Kentauri existierten. Weitere Kentauri aus anderen Ortschaften waren ebenfalls dieser Meinung. Sie benannten die Menschen 'freie Menschen' um die Unmöglichkeit dieser Gruppe auszudrücken, Menschen ohne die Führung von Kentauri waren einfach unvorstellbar.

Die Ausrüstung einer neuen Expedition, oder eher einer Armee, dauerte dennoch mehr als anderthalb Jahre. Uquae führte die Armee gegen die freien Menschen an, sein Bruder Falyt war ebenfalls mit dabei, auch wenn er nur noch wenige Kämpfer beisteuern konnte, da die sowieso junge Ortschaft Falyt durch die Ereignisse schwer getroffen worden war. Weitere Kentaurifürsten schickten Kämpfer, auch wenn sie nicht selbst teilnahmen.

Mit dieser Armee, bestehend aus Kentauri und ihren zu Kämpfern ausgebildeten Sklaven machten sich Uquae und Falyt auf die Suche nach den freien Menschen. Sie drangen in das für Kentauri ungewohnte Waldgebiet ein. Die Suche gestaltete sich nicht einfach, da nach der langen Zeit keine Spuren der flüchtenden Menschen mehr zu finden waren. Wochen und Monate vergingen. Je tiefer die Armee in den Wald eindrang, desto schwieriger gestaltete sich die Versorgung mit Nachschub. Die Moral in der Truppe sank.

Nach etwa vier Monaten jedoch hatten Späher die Siedlung Yoryn ausgemacht. Die Armee sammelte sich zu einem Überraschungsangriff. Jedoch gab es unter den Sklavenkämpfern Falyts einige, in denen die Saat des Zweifels an der bestehenden Ordnung gewachsen war. Mit der Siedlung der freien Menschen direkt vor ihrer Nase ging sie auf. In der Nacht vor dem geplanten Angriff flohen einige der Menschen und kamen nach Yoryn. Dort suchten sie Narrika auf, und warnten sie vor dem bevorstehenden Angriff.

Als am Morgen der Angriff begann, waren die freien Menschen daher nicht unvorbereitet. Ein erbitterter Kampf entbrannte. Die freien Menschen nutzten dabei den Vorteil, dass die Kentauri im Wald in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt waren. Zudem forderten sie offen immer wieder die menschlichen Sklaven auf, die Seiten zu wechseln. Nicht wenige taten dies, andere Sklaven waren dadurch verwirrt, was die Effizienz der Kentauriarmee weiter verringerte. So triumphierten schließlich die freien Menschen.

Narrika ließ die dolionischen Sklaven frei, sie konnten gehen wohin sie wollten, den menschlichen Sklaven bot sie an, sich den freien Menschen anzuschließen. Die meisten taten dies, angesichts dessen, dass ihre Herren besiegt waren. Für die meisten ehemaligen Sklaven war Narrika ein Held, da sie als erste die Fesseln der Kentauriherrschaft abgestreift hatte. Sie wurde daher natürlicherweise als Anführerin angesehen.

In der Euphorie über den Sieg reifte ein ambitionierter Plan: Die freien Menschen wollten sich nicht mehr nur gegen Angriffe zur Wehr setzen, sondern aktiv im Angriff die Kentauri vertreiben und die Menschen befreien. Narrikas Trupp schlossen sich viele der ehemaligen Sklaven an, aber auch einige der Waldmenschen traten ihrer Sache bei. Andererseits zogen auch einige der ehemaligen Sklaven ein friedlicheres Leben bei den Waldmenschen vor. So führte Narrika eine Armee freier Menschen gegen Falyt.

Der Angriff bei Nacht gegen Falyt kam unerwartet und war daher schnell beendet. Narrika und ihre Leute töteten schnell alle Kentauri und die Gegenwehr erlosch schnell. Am Morgen eröffnete sie den

Sklaven, dass sie von nun an frei waren. Die Dolionen durften davon ziehen, um woanders eine Siedlung zu errichten. Die Menschen waren nun die neuen Herren von Falyt. Den Namen des Ortes wollten sie beibehalten, um sich immer an die abgeschüttelte Herrschaft zu erinnern.

15.6. Narrika und das Königreich der freien Menschen (961)

Die Nachricht über den Coup verbreitete sich in Windeseile. Sie erschütterte das Weltbild im Kentaurereich grundlegend. Viele menschliche Sklaven in benachbarten Orten flohen und kamen nach Falyt, so dass die Ortschaft schnell wuchs. Einige halbherzige Angriffe der Kentauri wurden abgeschmettert. Narrika und ihre Armee der freien Menschen griff ihrerseits benachbarte Ortschaften an und eroberte sie. Jeweils durften die befreiten Dolionen fortziehen und die Menschen sich den freien Menschen anschließen.

Als die freien Menschen auf diese Weise bereits vier eigene Orte kontrollierten, beschlossen sie Narrika zu ihrer Königin zu krönen. Narrika wurde damit im Jahre 961 Centro die erste Königin der freien Menschen und Falyt zur Hauptstadt des Königreichs der freien Menschen. Zug um Zug eroberte die Königin weitere Ortschaften, so dass bald der nördliche Teil des ehemaligen Kentauri-Reiches mit fast dreißig Ortschaften zum Königreich gehörte.

15.7. Shiyar und das Centro-Kaiserreich (968)

Die althergebrachte Ordnung der Kentauri wurde jedoch nicht nur durch die freien Menschen bedroht. In der Stadt Belinek im Süden des Landes – einer der Ursprungsorte der Kentauri-Zivilisation – regierte der Fürst Shiyar. Als die Nachrichten von den ersten Ereignissen in Falyt Belinek erreichten, sah Shiyar dies als göttliches Zeichen, dass die althergebrachte Ordnung der Kentauri durch neue Maßnahmen geschützt werden sollten. Er beschwor die Einigkeit der Kentauri um mit dieser neuen Bedrohung fertig zu werden. Einige befreundete Fürsten stellten sich hinter dieses Vorhaben. Gemeinsam riefen sie im Jahr 968 Centro das Kaiserreich Centro aus – mit Shiyar als ersten Kaiser.

Einige weitere Fürsten schlossen sich dem Kaiserreich an, doch naturgemäß waren die meisten Fürsten nicht sehr erbaut über die Idee, noch einen Herrscher über sich zu haben. Doch Shiyar agierte geschickt, durch Bestechung, Intrigen und Diplomatie vergrößerte sich sein Kaiserreich. Doch nicht alle Orte schlossen sich freiwillig an, und so begann Shiyar Kriege zu führen, um weitere Orte seinem Kaiserreich hinzuzufügen und botmäßige Fürsten einzusetzen.

So begann die Entstehung des Centro-Kaiserreichs im Süden des von Kentauri bewohnten Landes. Schnell regierte Shiyar über alle 17 Ortschaften, die schon seit Beginn der Geschichtsschreibung der Kentauri bekannt waren. Die über Jahrhunderte bestehende Ordnung unabhängiger Orte mit ihrem jeweils regierenden Fürsten und der Kentauriherrschaft über Menschen und Dolionen war schwer erschüttert. Im Norden gab es das Königreich der freien Menschen, im Süden das Kaiserreich Centro. Die unabhängig agierenden Fürsten hatten dem wenig entgegenzusetzen.

15.8. Verbannung der freien Menschen – Nexus und Seraphim (974)

Eine Reihe von Kentauri-Fürsten der nördlichen Siedlungen traf sich zu einer Konferenz, um über die Bedrohung durch die freien Menschen zu beraten. Erstmals fiel auf dieser Sitzung der Vorschlag, die Sklaverei aufzuheben und damit die Basis für einen Friedensvertrag mit dem Königreich der freien Menschen zu haben. Die Fürsten mit dieser Auffassung waren aber bei weitem in der Minderheit und es wurde von der Mehrheit der Fürstentümer nach einer anderen Lösung gesucht.

Man wollte militärisch gegen die freien Menschen gewinnen. Die Vergangenheit hatte jedoch gezeigt, dass die Menschen militärisch gut aufgestellt waren gegen einzelne Kentauri-Siedlungen. Entgegen allen Traditionen wurde daher ein gemeinsames Vorgehen beschlossen. Doch dies allein war den Teilnehmern der Konferenz nicht sicher genug. Sie wollten mehr Sicherheit.

Kratathos machte den Vorschlag, dass eine Geheimmission ein Attentat auf Narrika durchführen sollte. Ohne Führerin wären die freien Menschen stark geschwächt. Dieser Plan wurde breit diskutiert. Allerdings gab es nur Menschen im Königreich. Kentauri wären daher offensichtlich aufgefallen und hätten nie die Chance zu einem Attentat. Menschliche Sklaven mit dem Auftrag zu betrauen wäre zwar möglich, aber keiner verfügte über einen menschlichen Sklaven mit entsprechenden Fähigkeiten, dem er auch vertraute nicht die Seiten zu wechseln. Daher musste der Plan am Ende verworfen werden.

Priminos machte schließlich einen anderen Vorschlag. Er schlug ein Ritual vor, mit dem das Zentrum des Königreichs der freien Menschen, inklusive Narrika, Falyt und weiterer aus dieser Welt verbannt werden könnte. Allerdings war die aufzubringende magische Energie immens und nur mit Blutmagie unter großen Opfern zu realisieren. Ein heißer Disput entbrannte, viele lehnten diese Art der Magie als unnatürlich ab. Dennoch entschieden sich einige Fürsten den Plan umzusetzen.

Man schritt also zur Tat und veranstaltete 974 das wahrscheinlich größte Ritual aller Zeiten. Hunderte Sklaven – Menschen wie Dolionen – aber auch freiwillige Kentauri wurden geopfert. Ein bisher nie gesehenes Blutbad, alles um ausreichend Energie zu erzeugen, die die Magier in der gewünschten Form kanalisieren sollten.

Und das Resultat schien den Wünschen der Kentauri-Fürsten zu entsprechen. Ein Großteil der Siedlungen des Königreiches der freien Menschen verschwand, darunter Falyt mit der Königin Narrika. Die verbliebenen Siedlungen waren ohne Führung und überrascht durch die Ereignisse und konnten dem anschließenden Angriff der Kentauriarmeen in Allianz nichts entgegenzusetzen.

Allerdings gab es auch Probleme. Die Region in der die verschwundenen Orte gewesen waren, war plötzlich zu gefährlichem Land geworden. Wer diese Gegend betrat kam im Allgemeinen nicht mehr zurück. Die Wenigen, die es schafften berichteten von seltsamen Wesen gegen alle Natur, von denen sie angegriffen worden waren und von vertauschten Richtungen, so dass es schwer war zurückzukehren. Diese Gegend nannte man bald den Nexus.

Auch flohen immer noch Sklaven, wenn auch in verringerter Zahl. Sie setzten sich zumeist in die Wälder zu den barbarischen Menschen ab, oder flohen östlich um den Nexus herum nach Norden, wohin die ehemaligen Dolionen-Sklaven gegangen waren. Einige versuchten ihr Glück im Nexus, in der Hoffnung dort einen Weg zu Narrika zu finden.

Doch dies war nicht alles. Etwa ein Jahr nach dem Ritual gab es den ersten Bericht über eine Kreatur, die außerhalb einer Siedlung auf einer Wiese gefunden wurde. Sie hatte einen menschenähnlichen Körper, war jedoch etwas größer, hatte riesige Flügel und war geschlechtslos. Bald tauchten immer mehr dieser Wesen auf, hauptsächlich um den Nexus herum. Sie alle tauchten irgendwo in freier Natur auf, konnten die lokale Sprache wie eine Muttersprache sprechen und erinnerten sich an nichts vor dem Augenblick, wo sie außerhalb einer Ortschaft aufwachten. Diese Wesen nannte man Seraphim.

Es zeigte sich schnell, dass man Seraphim unmöglich zu Sklaven machen konnte. Sie befolgten zwar manchmal Befehle, manchmal aber auch wieder nicht. Strafen konnten sie davon nicht abhalten. Dies führte nur zur Flucht der Seraphim, die sich sowieso nicht an einen Ort gebunden sahen.

Die Kentauri waren durch das Auftauchen und Verhalten der Seraphim verwirrt. Einige versuchten sie mit Gewalt zu Sklaven zu machen, dies endete aber meistens mit dem Tod des Seraphim und möglicherweise auch einiger seiner Bewacher. Einige Fürsten ließen nach schlechten Erfahrungen Seraphim sofort bei ihrem Auftauchen töten. Einige Fürsten wiederum fanden sich mit ihrem Auftreten ab, und gaben ihnen Arbeit – als freie Wesen, wie andere Kentauri. Dies klappte gut, auch wenn Seraphim sich manchmal überraschend dazu entschieden den Ort zu wechseln.

Die Wirkung auf die Sklaven war sehr groß. Dort waren Wesen, die sich nicht versklaven ließen. Zudem waren Seraphim immer respektinflößend, neben ihnen wirkten selbst die Kentauri als weniger edel. Die Fluchtbewegung unter den Sklaven nahm durch das Auftauchen der Seraphim zu. Auch gab es Rebellionen und entlaufene Sklaven begannen Banden zu bilden.

15.9. Das Waldkönigreich (992)

Viele der entlaufenen menschlichen Sklaven war in die Wälder zu den Waldmenschen gegangen. Dies veränderte die Gesellschaft der Waldmenschen nachhaltig. Hatten sie zuvor in einfachen Hütten gelebt und sich durch Jagd, Fischerei und dem Sammeln von Früchten und Pilzen ernährt. Die Sklaven brachten Technologien wie Metallverarbeitung und Ackerbau in die Gesellschaft der Waldmenschen.

Yoryn war der Ort bei dem dies zuerst gewirkt hatte und der am nachhaltigsten beeinflusst wurde. Nach der Entstehung des Nexus verlor Yoryn jedoch den Handelskontakt mit dem Königreich der freien Menschen, über den es zuvor verfügte. Zudem war die Ortschaft nun am Rande des Nexus und damit kein allzu attraktiver Ort. Yoryn verlor an Bedeutung, auch wenn es nicht vollends in Bedeutungslosigkeit versank.

Andere Ortschaften gewannen, insbesondere Grambot, am Ufer des Flusses Neltor. Der Anführer dieser Ortschaft rief sich 992 zum König über Grambot und umliegende Ortschaften aus. Andere Orte schlossen sich bald an, und das neue Waldkönigreich wuchs.

15.10. Dolionen und Zyklopen (970–1010)

Die von Narrika und den freien Menschen befreiten Dolionen zogen mehrheitlich nach Osten und Norden und gründeten dort Siedlungen. Einige erreichten das Hügelland und begannen sich dort niederzulassen.

Sie machten bald Funde von erstaunlichen Ruinen, zu groß gebaut für normalwüchsige Menschen, Dolionen oder Kentauri. Zudem enthielten diese Ruinen seltsame Artefakte, bei denen große Metallräder mit Zähnen darin Kräfte übertrugen. Einige dieser Maschinen funktionierten sogar noch, mit Wasserkraft betrieben führten sie Bewegungen aus.

Bald darauf trafen die Dolionen auch auf Dörfer mit freundlichen einäugigen Riesen. Sie erwiesen sich als Nachkommen jener Artefakterschaffer, jedenfalls besagten ihre Legenden das. Zudem passten die Ruinen zur Größe dieser Zyklopen – wie sie sich nannten. Zyklopen sahen sich als Kinder Gaias und des Gottes der Hügel.

Viele Legenden der Zyklopen berichteten über die Artefaktbauer und bei einigen Zyklopen war das Wissen über die Bedienung der Maschinen noch vorhanden. Allerdings war das Wissen über die Produktion der Maschinen verlorengegangen.

Dolionen mit ihrem Wissen über Metallverarbeitung und Zyklopen mit ihren Legenden taten sich jedoch zusammen und entwickelten neue Maschinen, die ähnlich funktionierten, mit ineinander greifenden Zahnrädern oder Riemen über Achsen, die Wasser- oder Windkraft übertrugen und nützlichen Zwecken zuführten. Ihre Zusammenarbeit führte sogar zu Weiterentwicklungen der Technologie. Bald wurden mechanische Apparaturen zur wichtigen Handelsware der dolionisch-zyklopischen Kultur.

15.11. Die Pontos-Expedition und die Minotauren (453)

Zu den frühen Errungenschaften der Kentauri-Kultur hatte der Schiffbau gehört und die Kentauri befuhren die Küste des Centro-Ozeans und die bekannten Flussläufe von Parendos, Wyrn und Lethe. Nur wenige wagten sich darüber hinaus. Eine legendär kühne Expedition in der Überlieferung der Kentauri war die Pontos-Expedition. Der im Windland ansässige Kentaur Pontos sammelte abenteuerlustige Kentauri um sich, um den Flusslauf des Parendos sogar bis in die für Kentauri ungemütlichen Wälder hinein zu erforschen.

453 brachen sie in drei eigens dafür angefertigten Schiffen auf. Wie im Windland üblich besaßen die meisten teilnehmenden Kentauri keine Sklaven und auf der Expedition wurden keine mitgenommen. Stattdessen reisten mehr als 70 Kentauri mit Pontos. Sie nahmen große Mengen Nahrung, Saatgut (Pontos hoffte hinter den Wäldern bewohnbares Land zu finden und eine eigene Siedlung zu gründen), Werkzeuge und Waffen mit und brachen frohgemut auf. Mehrere Jahre wartete man auf ihre Rückkehr,

doch da nie wieder etwas von ihnen zu hören war, galten sie als verschollen. Die Wälder wurden fortan noch mehr als zuvor als ein unheimlicher und zu meidender Ort angesehen. Es gab keinen Versuch der Pontos-Expedition zu folgen.

Aber tatsächlich war die Pontos-Expedition erfolgreich gewesen. Sie waren bereits einige Wochen in die Wälder eingedrungen, als sie immer wieder Bewegungen an den Ufern wahrnahmen. Bald stellten sie fest, dass dort Menschen lebten. Pontos begann Kontakt zu ihnen aufzunehmen, was sich schwierig gestaltete, da diese eine andere Sprache sprachen. Dennoch gelang dies und sie tauschten Werkzeuge gegen frisches Fleisch und Früchte. Einige Kentauri waren erstaunt, dass diese Menschen ohne kentaaurische Herrschaft lebten, jedoch akzeptierten sie dies und reisten weiter. Immer wieder trafen sie auf ihrer Reise auf Waldmenschen und schlossen auch mit ihnen Handel. Pontos hatte somit mehr als 500 Jahre vor Falyt die Waldmenschen entdeckt.

Die Reise setzte sich für mehrere Monate durch die Wälder fort. Schließlich erreichten sie den Rand des Waldes. Die dortigen Waldmenschen versuchten mit Gesten und durch die Brocken Meo, die die Kentauri auf ihrer Reise erlernt hatten, der Expedition verständlich zu machen, dass es außerhalb des Waldes gefährlich sei. Die Kentauri schlugen jedoch den Rat in den Wind, da sich darauf freuten der Enge des Waldes entfliehen zu können und endlich wieder über ausgedehnte Ebenen zu galoppieren.

So verließ die Pontos-Expedition den Wald, machte eine ausgedehnte Rast und reiste weiter. Zwei Tagesreisen weiter sahen die Kentauri in der Ferne, dass ein anderer Fluss in den Parendos mündete. Viel erstaunlicher jedoch war, dass um die Flussmündung herum eine Stadt mit befestigten Mauern erbaut war. Beim Näherkommen erkannten die Kentauri, dass diese Mauer und scheinbar auch einige Gebäude dahinter aus Stein erbaut waren. Dies war überraschend, da die Kentauri die Geheimnisse der Steinmetzerei nicht beherrschten und daher nur wenige Steinhäuser hatten. Meist waren ihre Siedlungen aus Holz errichtet.

Beim Näherkommen wurde die Expedition bemerkt. Die Kentauri hielten jedoch weiter auf die Stadt zu und bereiteten bereits Geschenke für den ersten Kontakt vor. Dieser war jedoch keineswegs so freundlich wie erhofft. Als die drei Schiffe der Stadt bereits recht nahe gekommen waren, wurden sie von der Mauer aus mit Katapulten beschossen. Schnell wurde gewendet, jedoch zu spät, die Schiffe gerieten in Brand und mussten aufgegeben werden.

Hektisch versuchten die Kentauri möglichst viel von der Ladung zu retten und sich aus dem Schussbereich der Katapulte zurückzuziehen. Jedoch öffneten sich die Stadttore und bewaffneter Trupp seltsamer Gestalten ergoss sich daraus. Die Angreifer waren größer als Menschen und viel massiger. Sie liefen auf zwei Beinen, die in mächtigen Hufen endeten, größer als die der Kentauri. In den kräftigen Armen hielten sie zumeist riesige Äxte. Am erschreckendsten jedoch waren die Köpfe, diese waren große Stierköpfe, mit breiten Mäulern einer flachen Nase und gebogenen Hörnern auf dem Kopf. Mit wildem Kampfgeschrei stürmten diese Minotauren auf die verschreckten Kentauri zu. Diese suchten ihr Heil in der Flucht, die ihnen Dank ihrer hohen Geschwindigkeit auch gelang.

Ihrer Schiffe und des Großteils ihrer Waren beraubt kehrten die Kentauri zu Huf zum Waldrand zurück. Nun reisten sie vorsichtiger, sie hielten sich in der Nähe des Waldes und fragten die dortigen Waldmenschen nach den jeweiligen Minotaurensiedlungen aus, um diese zu umgehen. Zwei Monate später erreichten sie ein neues Meer. Sie beschlossen dort zu bleiben, taufte das Meer nach ihrem Anführer Pontos und begannen in der Nähe des Waldes an der Küste die Siedlung Pontos aufzubauen.

Die Minotauren lebten dort im Norden am Fuße der Berge schon einige Jahrhunderte. Sie hatten sich jedoch nicht wesentlich ausgebreitet, da sie aufgrund ihrer ausgeprägten Streitlust regelmäßig Kriege miteinander führten. Auch die Waldmenschen hatten immer wieder Angriffe zu erdulden. Aber so schnell die Kriege ausbrachen, so schnell waren sie immer wieder beendet und es wurde miteinander und mit den Waldmenschen gehandelt. Die Minotauren kannten keinen Ackerbau, lernten jedoch wie man Steine bearbeitet. Zudem entdeckten sie, dass mit Hilfe großer Hitze aus besonderen Steinen eine Substanz extrahieren konnte, die beim Erkalten erstarrte und sehr hart wurde. Die Minotauren hatten die Verarbeitung von Eisenerz entdeckt. Sie erfanden die Schmiedekunst um aus Eisenerz noch effektivere Waffen herstellen zu können. Die Stadt an der Vereinigung der Flüsse Parendos und Zylor, die die Pontos-Expedition entdeckt hatte hieß Minolagos und war die größte Minotaurensiedlung und Zentrum der minotaurischen Gesellschaft.

Die Ankunft der Pontos-Expedition änderte die gesellschaftlichen Verhältnisse. Nach kurzer Zeit begannen die Kentauri Felder anzulegen und Ackerbau zu betreiben. Dies war sowohl den Waldmenschen, als auch den Minotauren neu. Beide erkannten aber schnell die Vorteile dieser halbwegs stabilen Versorgung mit Nahrung, mit der die Gefahr von Hungersnöten stark reduziert werden konnte. Schnell begann reger Handel mit der Kentaurensiedlung und sowohl Menschen als Minotauren begannen dort mit den Kentauri zu leben und von ihnen zu lernen. Die Kentauri tauschten die Landwirtschaftsprodukte ihrerseits gegen Produkte aus Eisen. So breitete sich dort im Norden an der Küste des Pontos-Meeres bald eine Kultur aus Minotauren, Kentauri und Menschen aus, die sowohl Ackerbau als auch Holz- und Steinbearbeitung sowie das Schmieden von Bronze und Eisen beherrschte. Das Leben im Norden blieb jedoch gefährlich, da die Streitlust der Minotauren weiterhin zu Kriegen führten. Erst langsam lernten sie sich zivilisierter zu benehmen.

Diese Kultur entwickelte sich über die nächsten Jahrhunderte unabhängig von den Ereignissen im Süden weiter. 997 jedoch traf eine Expedition von freien Menschen und Dolionen aus dem Süden auf eine Minotauren-Siedlung und entdeckte, dass es im Norden bereits Bewohner gab. Schon bald mischten sich ehemalige Sklaven, Seraphim und unter die nördlichen Völker – und mussten erkennen dass dort Kentauri mit den anderen Spezies zusammenleben konnten.

15.12. Tod Shiyars und die Kentauri des Windlands (999–1061)

Nachdem er lange Zeit das Centro-Kaiserreich immer weiter ausdehnen konnte erkrankte Shiyar im Jahr 999. Dies brachte die Expansion des Kaiserreichs zu einem vorläufigen Halt. Mehrere Jahre quälte ihn die Krankheit, schließlich starb er im Jahr 1002. Kratopolos folgte ihm auf dem Kaiserthron nach und setzte die Expansionspolitik fort.

Das ging eine Zeitlang gut, doch immer mehr Kentauri stellten sich gegen das Kaiserreich. Der Widerstand prägte sich am stärksten im Windland aus. Dort sah man die klassischen Kentauri-Werte durch ein zentral regiertes Reich in Frage gestellt. 1027 führte dies zur Gründung der Windland-Allianz. Diese Allianz gründete sich aus den wenigen noch vom Kaiserreich unabhängigen Kentauri-Siedlungen im Windland. Diese deklarierte einige klassische Kentauri-Werte. Dazu gehörten reine Kentauri-Siedlungen ohne Sklaven (die es im Windland aufgrund der Verhältnisse kaum gab), die Unabhängigkeit der einzelnen Ortschaften und das Recht jedes Kentauri Bürger einer Ortschaft seiner Wahl zu werden. Dies hatte große Auswirkungen, eine immer größere Anzahl von Siedlungen im Windland und teilweise darüber hinaus traten aus dem Kaiserreich aus und schlossen sich der Windland-Allianz an.

Kratopolos wollte dies nicht dulden, daher begann er ein Jahr später 1028 einen Krieg gegen die Windland-Allianz. Dieser hatte jedoch unerwartete und unerwünschte Folgen. Viele Kentaurifürsten sahen ihre Unabhängigkeit bedroht und traten der Allianz bei. Zudem gab es Aufstände in den Kentauri-Siedlungen im Windland, die dem Kaiserreich angehörten. Dem Kaiserreich treue Fürsten wurden vielfach abgesetzt. Anstatt die Windland-Allianz zu erobern verlor das Centro-Kaiserreich immer mehr Gebiete. Die unabhängigen Ortschaften der Allianz stellten eine gemeinsame Kriegsführung auf, die erfolgreich agierte. Nach zwei Jahren Krieg gab Kratopolos 1030 auf und unterzeichnete einen Friedensvertrag mit der Windland-Allianz, nach dem das Centro-Kaiserreich nie wieder Teile des Windlandes beanspruchen würde.

Nach dieser Niederlage waren weitere Ortschaften bestrebt das Kaiserreich zu verlassen. Kratopolos begann einen Kampf um den Zusammenhalt des Reiches zu führen. Aber auch sein Amt als Kaiser wackelte, es entbrannte ein Machtkampf. 1033 musste Kratopolos abdanken. Aber auch seine Nachfolger waren glücklos und wechselten in schneller Reihenfolge.

Erst 1061 stabilisierte sich die Lage. Die Kentaurin Briseis übernahm den Kaiserthron. Unter ihrer Herrschaft stabilisierte sich das geschrumpfte Kaiserreich und begann dann nach und nach eine erneute Expansionspolitik. Briseis liess die Finger vom Windland, aber abgesehen davon begann das Kaiserreich erneut zu wachsen und einer neuen Blütezeit entgegenzustreben.

15.13. Die Zoncrubo-Zyklar-Eisenbahn (1009–1067)

Der Dolione Zoncrubo und die Zyklopin Zyklar waren beide Ruinenforscher. Sie untersuchten die Artefakte in den Hügellanden, versuchten diese in Gang zu bringen und neue zu konstruieren. 1009 hörten sie von den Minotauern und ihrer fortschrittlichen Metallverarbeitung. Vom Wissensdrang übermannt beschlossen sie dorthin zu reisen. Nach entbehrungsreicher Reise erreichten sie 3 Jahre später die Ortschaft Barrados, noch östlich des Hypnor und eine der östlichsten Minotauersiedlungen.

Dort lebten sie einige Jahre, die Bewohner des Ortes gewöhnten sich an sie und an ihre mechanischen Spielereien. Sie wurden sogar als Maskottchen angesehen und vor Übergriffen geschützt. Dort erlernten Zoncrubo und Zyklar die Verarbeitung von Eisenerzen. Eines Tages im Jahr 1015 kam Zyklar beim Betrachten der Dampfschwaden beim Abkühlen eines Werkstücks im Wasser eine Idee. Was wenn man statt der Kraft des Windes oder eines Flusses Maschinen mit Dampf antrieb. Gesagt getan, so konstruierten die beiden bald die erste Dampfmaschine. Damit betrieben sie eine Reihe von Schmiedemaschinen, die die Bewohner von Barrados bald begannen einzusetzen.

Schon bald erkannten sie einen gewaltigen Vorteil der Dampfkraft: Man konnte sie immer und überall einsetzen. So bauten sie statt stationärer Maschinen auch solche, die an unterschiedlichen Orten betrieben werden konnten. 1016 konnte Barrados mithilfe eines dampfbetriebenen Rammbocks den schnellen Sieg über eine Nachbarortschaft herbeiführen, mit denen sie im Krieg lagen. Zoncrubo und Zyklar wurden gefeiert.

Mit all diesen Erkenntnissen kehrten die beiden ins Hügelland zurück. Da in der Zwischenzeit immer mehr Handelsbeziehungen mit den Minotauern aufgebaut wurden und die Wegstrecken ausgebaut wurden, dauerte die Rückreise nur ein Jahr. Im Hügelland machte ihre Erfindung der Dampfmaschine schnell die Runde und wurde weiter verbessert. Auch die mit Eisen gefertigten Maschinen wiesen Vorteile auf und erregten das Interesse der Mechaniker des Hügellandes. Allerdings war der Nachschub mit Eisen zu spärlich, die Reisedistanz in die Gebirge zu lang.

Zoncrubo hatte die Idee, mithilfe der Dampfkraft nicht nur eine mobile Maschine zu bauen, sondern eine Maschine die sich mit der Dampfkraft fortbewegen konnte. Die praktische Umsetzung stieß jedoch auf Hindernisse. Unebenheiten in den Wegen führten zu Beschädigungen des ersten Prototypen und das hohe Gewicht der Maschine mitsamt den mitgeführten Brennstoffen beschädigte auch die befestigten Wege.

Die beiden tüftelten daher einen Weg speziell für eine fahrende Maschine aus. Befestigt mit Steinen, begradigt und schließlich mit zwei Metallschienen, um die Maschine zu führen. 1020 hatten sie die erste funktionierende Eisenbahn konstruiert.

Sie begannen mit der Suche nach Unterstützern für den Bau einer Eisenbahnlinie. Doch dieses Projekt erwies als schwieriger und sehr viel teurer als erwartet. Das Projekt schien sich zu einem finanziellen Desaster zu entwickeln. Zyklar kam auf die Idee, die Streckenführung zu ändern. Anstatt direkt auf kürzestem Wege Barrados anzusteuern, sollte erstmal eine weitere Dolionen-Zyklopin-Siedlung angesteuert werden. Nach Fertigstellung des Schienenstranges verkürzte sich die Reisezeit dorthin von 2 Tagen auf kaum eine Stunde. Diesen Service nutzten so viele Händler, dass bereits diese kurze Strecke begann einen Gewinn abzuwerfen. Diese Gewinne konnten benutzt werden, den nächsten Streckenabschnitt zu finanzieren.

Mit der Strategie, die Strecke immer erst zu einem weiteren Ort zu führen als direkt das ferne Ziel anzusteuern, kamen sie mit dem Bau der Eisenbahnstrecke voran. Schließlich erreichten sie 1034 Barrados. Mit großen Pomp wurde offiziell die Zoncrubo-Zyklar-Eisenbahn eingeweiht.

Die Gewinne der Eisenbahnstrecke waren enorm. Barrados erlebte einen großen Boom durch die Möglichkeit Eisenerz und Metallprodukte direkt ins Hügelland verkaufen zu können. Der Handel über die Eisenbahnstrecke war immens, da statt langer Karawanenreisen jetzt innerhalb weniger Tage die Strecke überwunden werden konnte.

Schon bald wurde der Wunsch an die beiden herangetragen, die Strecke bis zum Hypnor zu verlängern, um den Handel mit den Harpyien zu fördern. Dieses Projekt wurde also in Angriff genommen. Leider starb Zoncrubo vor der Fertigstellung der Streckenverlängerung. Zyklar führte die Geschäfte der

Eisenbahn allein weiter.

Nach Erreichen von Harpyia und weiteren finanziellen Gewinnen wurde die Strecke im Hügelland bis zum Zylor verlängert. Zyklar erklärte anschließend, sie wolle die Strecke bis nach Minolagos und sogar bis zum Pontos-Meer verlängern. Ein gewagtes Projekt, dessen Fertigstellung sie nicht mehr erlebte. Ihr Sohn Zyklanos jedoch erreichte im Jahr 1067 mit der Eisenbahn das Meer. Die Eisenbahn veränderte das Leben im Norden stark. Die Handelsbeziehungen auch relativ weit voneinander entfernter Orte nahmen zu. Die von der Eisenbahn angefahrenen Orte wuchsen stark, während die Orte ohne Eisenbahn schrumpften.

15.14. Exodus der Harpyien (1031)

1031 wurden die Bewohner der Küste des Pontos-Meeres Zeuge eines besonderen Schauspiels. Hunderte Luftschiffe kamen vom Meer her geflogen. Bald stellten die Reisenden Kontakt her: Es waren kleine geflügelte Wesen, die Harpyien. Diese tauschten allerlei Werkzeug gegen Nahrungsmittel und reisten weiter. So flogen die Harpyien langsam weiter am Fuß der Berge, bis sie zwei Monate später den Fluss Hypnor erreichten. Dort flogen ihre Luftschiffe weiter in die Berge hinein, um dort zu landen. Sie begannen mit dem Bau einer riesigen Stadt mitten in den für nicht flugfähige völlig unzugänglichen Bergen um den Fluss Hypnor herum. Abgesandte der Harpyien stellten Kontakt mit den umliegenden Ortschaften her und vereinbarten Handelsbeziehungen. Die Harpyien wollten Nahrungsmittel – und davon viel. Mit den Luftschiffen mussten Tausende Harpyien gekommen sein.

Die Harpyien verfügten über seltsame Technologien. Nicht nur konnten sie diese flugfähigen Schiffe bauten, von denen sie einige wenige den nahegelegenen Ortschaften im Tausch gegen Nahrung überließen. Sie konnten auch ein Pulver herstellen, dass in Berührung mit Feuer explodierte. Dieses Schwarzpulver nutzten sie zur Herstellung von Pistolen, Gewehren und Kanonen, die sie als Tauschware anboten. Wenig war über die Harpyia bekannt – die große Stadt, die die Harpyien erbaut hatten. Aber nicht nur dort siedelten sie sich an – viele Harpyien zogen es vor im flachen Land zu leben und so kam es bald, dass die Orte um den Fluss Hypnor auch Harpyien als Bewohner aufzuweisen hatten.

Die Harpyien berichteten von Zivilisationen jenseits des Pontos-meeres und von einem Krieg vor dem sie geflüchtet waren. Die Erkenntnis der Existenz weiterer Zivilisationen weckte den Forschergeist und Expeditionen wurden ausgesendet. So konnte man andere Anrainer des Pontos-Meeres finden. Die Kentauri ihrerseits entsandten eine Expedition über den Centro-Ozean. Diese kehrte nach einigen Jahren zurück und berichtete ebenfalls von Kontakten auf der anderen Seite des Ozeans. Und auch eine Expedition tiefer ins Hügelland offenbarte eine Ebene dahinter in der eine Zivilisation gedieh. In den Folgejahren wurden vereinzelte Kontakte geknüpft und Expeditionen entsandt, aber bisher kam es nicht zu diplomatischen, militärischen oder stabilen Handelsbeziehungen.

15.15. Rückkehr der Verbannten (1053)

1053 kam es zu magischen Vorfällen rund um den Nexus. Unvermittelt tauchten Monster auf, einige Dörfer verschwanden komplett. Kinder kamen mit zwei Köpfen, drei Augen oder nur einem Arm zur Welt. Nach einigen Monaten nahmen die Vorfälle wieder ab und scheinbar war nun alles wie zuvor.

Eines Tages jedoch tauchten in einem Dorf freier Menschen östlich des Nexus eine Gruppe seltsamer Gestalten an. Sie sahen aus der Ferne wie Menschen aus, waren jedoch schlank, hochgewachsen und blass. Ihre Ohren liefen spitz zu. Am seltsamsten jedoch waren ihre Augen. Sie schienen einen nicht anzublicken sondern zu durchbohren. Die Gestalten wirkten unheimlich.

Diese Alben, wie sie bald genannt wurden sprachen eine völlig unverständliche Sprache und es dauerte einige Zeit, bis man in der Lage war Kontakt herzustellen. Die Alben behaupteten aus dem Nexus zu kommen. Vielmehr noch, sie behaupteten Nachfahren der Verbannten freien Menschen zu sein und nun war die Verbannung durch ihre Magier wieder aufgehoben worden. Allerdings behaupteten sie nicht nur knapp 100 Jahre fort gewesen zu sein, sondern mehr als Tausend Jahre.

Bald tauchten auch andere Albengruppen an anderen Stellen auf. Es schien tatsächlich so zu sein, dies waren Nachfahren der Verbannten. Die fremde und feindselige Welt in der sie gewesen waren schien sie vollkommen geändert zu haben. Niemand konnte sich die Zeitdiskrepanz erklären zu können.

Der Nexus war durch einen Wald ersetzt worden, in dem die Alben lebten. Ihre Hauptstadt war Falyt, ihre Königin war Narrika die XII. Komplette schien der Nexus aber nicht verschwunden zu sein, der Albenwald enthielt immer noch Stellen, in denen man komplett verloren gehen konnte. Ebenso schienen die Alben viele Gefahren aus jener anderen Welt mit sich gebracht zu haben.

Die Alben wirkten von ihrem Auftreten und ihrem Blick her so unheimlich, dass ihnen bald nachgesagt wurde, schlechte Träume zu bringen. Ja diese Träume wurden bald Alpträume genannt.

15.16. heute ... (1083)

Wir schreiben das Jahr 1083. Die Welt ist eine völlig andere, als sie es noch 150 Jahre zuvor war. Und die Zeit der Veränderungen ist nicht vorbei. Wie wirst Du Dich in dieser Welt behaupten?

16 | Kultur

16.1. Sprachen von Gaia

Centor

Dies ist die Sprache des Centro-Kaiserreiches. Sie wird von den dortigen Kentauri und auch von deren Sklaven gesprochen.

Windland-Dialekt

Im Windland wird ein besonders urtümlicher Dialekt von Centor gesprochen, der Windland-Dialekt. Aufgrund der jüngeren Ereignisse wird dieser Dialekt in der gesamten Windland-Allianz übernommen.

Meo

Meo ist die Sprache der Waldmenschen.

Zylon

In den Hügellanden wurde Zylon gesprochen. Seit in jüngerer Zeit immer mehr Dolionen und andere Rassen im Hügelland siedeln, hat die Sprache starke Einflüsse anderer Sprachen erhalten. Man unterscheidet daher zwischen antikem und modernem Zylon.

Parlandor

Parlandor wird seit Jahrhunderten in den Städten am Fuße des Hypnor-Gebirges gesprochen. Traditionell bewohnt von Minotauren, Menschen, Kentauri und Zyklopen sind in letzter Zeit aber zunehmend ehemalige Sklaven aus dem Centro-Kaiserreich, Seraphim und Alben hinzugekommen, die die Sprache stark beeinflusst haben. Man unterscheidet daher zwischen antikem und modernem Parlandor.

Grach

Die Sprachen in Harpyia.

Sperethiel

Die Sprache der Alben im Nexus.

16.2. Götterwelt

Gaia

Gaia ist die Göttin der Erde. Sie wird von vielen intelligenten Spezies als Urmutter verehrt. So von den Kentauri, den Menschen, den Zyklopen und den Alben. Gaia gilt als gütig und sanft.

Gaia steht für den Schutz der Schutzlosen, für die Erde, die Ernte, das Leben, die Heilung und die Geburt. Sie verachtet Angriffe gegen Schwächere und Krieg.

Aiolos

Aiolus ist der Gott des Windes. Als solcher gilt er als mächtig und erhaben, aber auch als herrschsüchtig und launisch. Er gilt als Urvater der Kentauri und der Minotauren.

Aiolus steht für den Wind und die Luft, Naturgewalten und -katastrophen und militärische Stärke.

Phlox

Phlox ist die Göttin der Flammen. Die Minotauren verehren sie als Urmutter. Sie gilt als entschlossen und leidenschaftlich, aber auch als streitsüchtig und leicht erregbar. Sie soll junge Liebe entfachen.

Phlox steht für das Feuer, Leidenschaft in jeder Form von leidenschaftlicher Liebe zu leidenschaftlichem Haß, Tatkraft.

Dasos

Dasos ist der Gott der Wälder und gilt als Urvater der Menschen.

Dasos verehrt die wilde ungezähmte Natur, Wälder, Wildtiere und die Jagd. Er verachtet die Zerstörung der Natur.

Tethys

Tethys ist die Göttin der Flüsse und die Urmutter der Dolionen.

Lofos

Lofos ist der Gott der Hügel und der Urvater der Zyklopen.

Hephaistos

Hephaistos ist der Gott der Schmiede und des Handwerks.

Tartaros

Tartaros ist Gott der Unterwelt und des Todes.

Nyx

Nyx ist die Göttin der Nacht, der Schatten und der Dunkelheit.

Hemera

Hemera ist die Göttin des Tages und des Lichts.

Moros

Moros ist der Gott der Zerstörung, des Untergangs, des Verderbens und der schlechten Omen.

Mnemosyne

Mnemosyne ist die Göttin des Wissens und der Neugier.

Themis

Themis ist die Göttin der Gerechtigkeit und der Ordnung.

Hypnos

Hypnos ist der Gott des Schlafes.

Pythia

Pythia ist die Göttin der Rätsel, der Orakel und der Geheimnisse und gilt als Urmutter der Drachen.

Teil III.
Anhang

Alle Inhalte dieses Buches stehen unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland. Der genaue Lizenztext wird in Folge wiedergegeben.

DER GEGENSTAND DIESER LIZENZ (WIE UNTER "SCHUTZGEGENSTAND" DEFINIERT) WIRD UNTER DEN BEDINGUNGEN DIESER CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL", "LIZENZ" ODER "LIZENZVERTRAG") ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER SCHUTZGEGENSTAND IST DURCH DAS URHEBERRECHT UND/ODER ANDERE GESETZE GESCHÜTZT. JEDE FORM DER NUTZUNG DES SCHUTZGEGENSTANDES, DIE NICHT AUFGRUND DIESER LIZENZ ODER DURCH GESETZE GESTATTET IST, IST UNZULÄSSIG.

DURCH DIE AUSÜBUNG EINES DURCH DIESE LIZENZ GEWÄHRTEN RECHTS AN DEM SCHUTZGEGENSTAND ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN RECHTSVERBINDLICH EINVERSTANDEN. SOWEIT DIESE LIZENZ ALS LIZENZVERTRAG ANZUSEHEN IST, GEWÄHRT IHNEN DER LIZENZGEBER DIE IN DER LIZENZ GENANNTEN RECHTE UNENTGELTLICH UND IM AUSTAUSCH DAFÜR, DASS SIE DAS GEBUNDENSEIN AN DIE LIZENZBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN.

1. Definitionen

Der Begriff "Abwandlung" im Sinne dieser Lizenz bezeichnet das Ergebnis jeglicher Art von Veränderung des Schutzgegenstandes, solange die eigenpersönlichen Züge des Schutzgegenstandes darin nicht verblassen und daran eigene Schutzrechte entstehen. Das kann insbesondere eine Bearbeitung, Umgestaltung, Änderung, Anpassung, Übersetzung oder Heranziehung des Schutzgegenstandes zur Vertonung von Laufbildern sein. Nicht als Abwandlung des Schutzgegenstandes gelten seine Aufnahme in eine Sammlung oder ein Sammelwerk und die freie Benutzung des Schutzgegenstandes.

Der Begriff "Sammelwerk" im Sinne dieser Lizenz meint eine Zusammenstellung von literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalten, sofern diese Zusammenstellung aufgrund von Auswahl und Anordnung der darin enthaltenen selbständigen Elemente eine geistige Schöpfung darstellt, unabhängig davon, ob die Elemente systematisch oder methodisch angelegt und dadurch einzeln zugänglich sind oder nicht.

"Verbreiten" im Sinne dieser Lizenz bedeutet, den Schutzgegenstand oder Abwandlungen im Original oder in Form von Vervielfältigungsstücken, mithin in körperlich fixierter Form der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.

Der "Lizenzgeber" im Sinne dieser Lizenz ist diejenige natürliche oder juristische Person oder Gruppe, die den Schutzgegenstand unter den Bedingungen dieser Lizenz anbietet und insoweit als Rechteinhaberin auftritt.

"Rechteinhaber" im Sinne dieser Lizenz ist der Urheber des Schutzgegenstandes oder jede andere natürliche oder juristische Person oder Gruppe von Personen, die am Schutzgegenstand ein Immaterialgüterrecht erlangt hat, welches die in Abschnitt 3 genannten Handlungen erfasst und bei dem eine Einräumung von Nutzungsrechten oder eine Weiterübertragung an Dritte möglich ist.

Der Begriff "Schutzgegenstand" bezeichnet in dieser Lizenz den literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalt, der unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird. Das kann insbesondere eine persönliche geistige Schöpfung jeglicher Art, ein Werk der kleinen Münze, ein nachgelassenes Werk oder auch ein Lichtbild oder anderes Objekt eines verwandten Schutzrechts sein, unabhängig von der Art seiner Fixierung und unabhängig davon, auf welche Weise jeweils eine Wahrnehmung erfolgen

kann, gleichviel ob in analoger oder digitaler Form. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, unterfallen auch sie dem Begriff "Schutzgegenstand" im Sinne dieser Lizenz.

Mit "Sie" bzw. "Ihnen" ist die natürliche oder juristische Person gemeint, die in dieser Lizenz im Abschnitt 3 genannte Nutzungen des Schutzgegenstandes vornimmt und zuvor in Hinblick auf den Schutzgegenstand nicht gegen Bedingungen dieser Lizenz verstoßen oder aber die ausdrückliche Erlaubnis des Lizenzgebers erhalten hat, die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte trotz eines vorherigen Verstoßes auszuüben.

Unter "Öffentlich Zeigen" im Sinne dieser Lizenz sind Veröffentlichungen und Präsentationen des Schutzgegenstandes zu verstehen, die für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt sind und in unkörperlicher Form mittels öffentlicher Wiedergabe in Form von Vortrag, Aufführung, Vorführung, Darbietung, Sendung, Weitersendung, zeit- und ortsunabhängiger Zugänglichmachung oder in körperlicher Form mittels Ausstellung erfolgen, unabhängig von bestimmten Veranstaltungen und unabhängig von den zum Einsatz kommenden Techniken und Verfahren, einschließlich drahtgebundener oder drahtloser Mittel und Einstellen in das Internet.

"Vervielfältigen" im Sinne dieser Lizenz bedeutet, mittels beliebiger Verfahren Vervielfältigungsstücke des Schutzgegenstandes herzustellen, insbesondere durch Ton- oder Bildaufzeichnungen, und umfasst auch den Vorgang, erstmals körperliche Fixierungen des Schutzgegenstandes sowie Vervielfältigungsstücke dieser Fixierungen anzufertigen, sowie die Übertragung des Schutzgegenstandes auf einen Bild- oder Tonträger oder auf ein anderes elektronisches Medium, gleichviel ob in digitaler oder analoger Form.

2. Schranken des Immaterialgüterrechts

Diese Lizenz ist in keiner Weise darauf gerichtet, Befugnisse zur Nutzung des Schutzgegenstandes zu vermindern, zu beschränken oder zu vereiteln, die Ihnen aufgrund der Schranken des Urheberrechts oder anderer Rechtsnormen bereits ohne Weiteres zustehen oder sich aus dem Fehlen eines immaterialgüterrechtlichen Schutzes ergeben.

3. Einräumung von Nutzungsrechten

Unter den Bedingungen dieser Lizenz räumt Ihnen der Lizenzgeber – unbeschadet unverzichtbarer Rechte und vorbehaltlich des Abschnitts 3.e) – das vergütungsfreie, räumlich und zeitlich (für die Dauer des Schutzrechts am Schutzgegenstand) unbeschränkte einfache Recht ein, den Schutzgegenstand auf die folgenden Arten und Weisen zu nutzen ("unentgeltlich eingeräumtes einfaches Nutzungsrecht für jedermann"):

- Den Schutzgegenstand in beliebiger Form und Menge zu vervielfältigen, ihn in Sammelwerke zu integrieren und ihn als Teil solcher Sammelwerke zu vervielfältigen;
- Abwandlungen des Schutzgegenstandes anzufertigen, einschließlich Übersetzungen unter Nutzung jedweder Medien, sofern deutlich erkennbar gemacht wird, dass es sich um Abwandlungen handelt;
- den Schutzgegenstand, allein oder in Sammelwerke aufgenommen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten;
- Abwandlungen des Schutzgegenstandes zu veröffentlichen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten.

Bezüglich Vergütung für die Nutzung des Schutzgegenstandes gilt Folgendes:

Unverzichtbare gesetzliche Vergütungsansprüche: Soweit unverzichtbare Vergütungsansprüche im Gegenzug für gesetzliche Lizenzen vorgesehen oder Pauschalabgabensysteme (zum Beispiel für Leermedien) vorhanden sind, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht vor, die entsprechende Vergütung einzuziehen für jede Ausübung eines Rechts aus dieser Lizenz durch Sie.

Vergütung bei Zwangslizenzen: Sofern Zwangslizenzen außerhalb dieser Lizenz vorgesehen sind und zustande kommen, verzichtet der Lizenzgeber für alle Fälle einer lizenzgerechten Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie auf jegliche Vergütung.

Vergütung in sonstigen Fällen: Bezüglich lizenzgerechter Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie,

die nicht unter die beiden vorherigen Abschnitte (i) und (ii) fällt, verzichtet der Lizenzgeber auf jegliche Vergütung, unabhängig davon, ob eine Einziehung der Vergütung durch ihn selbst oder nur durch eine Verwertungsgesellschaft möglich wäre.

Das vorgenannte Nutzungsrecht wird für alle bekannten sowie für alle noch nicht bekannten Nutzungsarten eingeräumt. Es beinhaltet auch das Recht, solche Änderungen am Schutzgegenstand vorzunehmen, die für bestimmte nach dieser Lizenz zulässige Nutzungen technisch erforderlich sind. Alle sonstigen Rechte, die über diesen Abschnitt hinaus nicht ausdrücklich durch den Lizenzgeber eingeräumt werden, bleiben diesem allein vorbehalten. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten Schutzgegenstand dieser Lizenz oder Teil dessen sind und einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, verzichtet der Lizenzgeber auf sämtliche aus diesem Schutz resultierenden Rechte.

4. Bedingungen

Die Einräumung des Nutzungsrechts gemäß Abschnitt 3 dieser Lizenz erfolgt ausdrücklich nur unter den folgenden Bedingungen:

Sie dürfen den Schutzgegenstand ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie müssen dabei stets eine Kopie dieser Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) beifügen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch diese Lizenz gewährten Rechte beschränken. Sie dürfen den Schutzgegenstand nicht unterlizenzieren. Bei jeder Kopie des Schutzgegenstandes, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Wenn Sie den Schutzgegenstand verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf den Schutzgegenstand) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer des Schutzgegenstandes in der Ausübung der ihm durch diese Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt 4.a) gilt auch für den Fall, dass der Schutzgegenstand einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt dieser Lizenz unterstellt werden muss. Sofern Sie ein Sammelwerk erstellen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin aus dem Sammelwerk die in Abschnitt 4.b) aufgezählten Hinweise entfernen. Wenn Sie eine Abwandlung vornehmen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin von der Abwandlung die in Abschnitt 4.b) aufgezählten Hinweise entfernen.

Die Verbreitung und das öffentliche Zeigen des Schutzgegenstandes oder auf ihm aufbauender Abwandlungen oder ihn enthaltender Sammelwerke ist Ihnen nur unter der Bedingung gestattet, dass Sie, vorbehaltlich etwaiger Mitteilungen im Sinne von Abschnitt 4.a), alle dazu gehörenden Rechtevermerke unberührt lassen. Sie sind verpflichtet, die Rechteinhaberschaft in einer der Nutzung entsprechenden, angemessenen Form anzuerkennen, indem Sie – soweit bekannt – Folgendes angeben:

- Den Namen (oder das Pseudonym, falls ein solches verwendet wird) des Rechteinhabers und / oder, falls der Lizenzgeber im Rechtevermerk, in den Nutzungsbedingungen oder auf andere angemessene Weise eine Zuschreibung an Dritte vorgenommen hat (z.B. an eine Stiftung, ein Verlagshaus oder eine Zeitung) ("Zuschreibungsempfänger"), Namen bzw. Bezeichnung dieses oder dieser Dritten;
- den Titel des Inhaltes;
- in einer praktikablen Form den Uniform-Resource-Identifier (URI, z.B. Internetadresse), den der Lizenzgeber zum Schutzgegenstand angegeben hat, es sei denn, dieser URI verweist nicht auf den Rechtevermerk oder die Lizenzinformationen zum Schutzgegenstand;
- und im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes in Übereinstimmung mit Abschnitt 3.b) einen Hinweis darauf, dass es sich um eine Abwandlung handelt.

Die nach diesem Abschnitt 4.b) erforderlichen Angaben können in jeder angemessenen Form gemacht werden; im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes oder eines Sammelwerkes müssen diese Angaben das Minimum darstellen und bei gemeinsamer Nennung mehrerer Rechteinhaber dergestalt erfolgen, dass sie zumindest ebenso hervorgehoben sind wie die Hinweise auf die übrigen Rechteinhaber. Die Angaben nach diesem Abschnitt dürfen Sie ausschließlich zur Angabe der Rechteinhaberschaft

in der oben bezeichneten Weise verwenden. Durch die Ausübung Ihrer Rechte aus dieser Lizenz dürfen Sie ohne eine vorherige, separat und schriftlich vorliegende Zustimmung des Lizenzgebers und / oder des Zuschreibungsempfängers weder explizit noch implizit irgendeine Verbindung zum Lizenzgeber oder Zuschreibungsempfänger und ebenso wenig eine Unterstützung oder Billigung durch ihn andeuten.

Die oben unter 4.a) und b) genannten Einschränkungen gelten nicht für solche Teile des Schutzgegenstandes, die allein deshalb unter den Schutzgegenstandsbegriff fallen, weil sie als Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen.

Persönlichkeitsrechte bleiben – soweit sie bestehen – von dieser Lizenz unberührt.

5. Gewährleistung

SO FERN KEINE ANDERS LAUTENDE, SCHRIFTLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN DEM LIZENZGEBER UND IHNEN GESCHLOSSEN WURDE UND SOWEIT MÄNGEL NICHT ARGLISTIG VERSCHWIEGEN WURDEN, BIETET DER LIZENZGEBER DEN SCHUTZGEGENSTAND UND DIE EINRÄUMUNG VON RECHTEN UNTER AUSSCHLUSS JEDLICHER GEWÄHRLEISTUNG AN UND ÜBERNIMMT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENT GARANTIEEN IRGEND EINER ART. DIES UMFASST INSBESONDERE DAS FREISEIN VON SACH- UND RECHTSMÄNGELN, UNABHÄNGIG VON DEREN ERKENNBARKEIT FÜR DEN LIZENZGEBER, DIE VERKEHRSFÄHIGKEIT DES SCHUTZGEGENSTANDES, SEINE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SOWIE DIE KORREKTHEIT VON BESCHREIBUNGEN. DIESE GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG GILT NICHT, SOWEIT MÄNGEL ZU SCHÄDEN DER IN ABSCHNITT 6 BEZEICHNETEN ART FÜHREN UND AUF SEITEN DES LIZENZGEBERS DAS JEWEILS GENANNT VERSCHULDEN BZW. VERTRETEN MÜSSEN EBENFALLS VORLIEGT.

6. Haftungsbeschränkung

DER LIZENZGEBER HAFTET IHNEN GEGENÜBER IN BEZUG AUF SCHÄDEN AUS DER VERLETZUNG DES LEBENS, DES KÖRPERS ODER DER GESUNDHEIT NUR, SO FERN IHM WENIGSTENS FAHRLÄSSIGKEIT VORZUWERFEN IST, FÜR SONSTIGE SCHÄDEN NUR BEI GROBER FAHRLÄSSIGKEIT ODER VORSATZ, UND ÜBERNIMMT DARÜBER HINAUS KEINERLEI FREIWILLIGE HAFTUNG.

7. Erlöschen

Diese Lizenz und die durch sie eingeräumten Nutzungsrechte erlöschen mit Wirkung für die Zukunft im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen durch Sie, ohne dass es dazu der Kenntnis des Lizenzgebers vom Verstoß oder einer weiteren Handlung einer der Vertragsparteien bedarf. Mit natürlichen oder juristischen Personen, die Abwandlungen des Schutzgegenstandes oder diesen enthaltende Sammelwerke unter den Bedingungen dieser Lizenz von Ihnen erhalten haben, bestehen nachträglich entstandene Lizenzbeziehungen jedoch solange weiter, wie die genannten Personen sich ihrerseits an sämtliche Lizenzbedingungen halten. Darüber hinaus gelten die Ziffern 1, 2, 5, 6, 7, und 8 auch nach einem Erlöschen dieser Lizenz fort.

Vorbehaltlich der oben genannten Bedingungen gilt diese Lizenz unbefristet bis der rechtliche Schutz für den Schutzgegenstand ausläuft. Davon abgesehen behält der Lizenzgeber das Recht, den Schutzgegenstand unter anderen Lizenzbedingungen anzubieten oder die eigene Weitergabe des Schutzgegenstandes jederzeit einzustellen, solange die Ausübung dieses Rechts nicht einer Kündigung oder einem Widerruf dieser Lizenz (oder irgendeiner Weiterlizenzierung, die auf Grundlage dieser Lizenz bereits erfolgt ist bzw. zukünftig noch erfolgen muss) dient und diese Lizenz unter Berücksichtigung der oben zum Erlöschen genannten Bedingungen vollumfänglich wirksam bleibt.

8. Sonstige Bestimmungen

Jedes Mal, wenn Sie den Schutzgegenstand für sich genommen oder als Teil eines Sammelwerkes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.

Jedes Mal, wenn Sie eine Abwandlung des Schutzgegenstandes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz am ursprünglichen Schutzgegenstand zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.

Sollte eine Bestimmung dieser Lizenz unwirksam sein, so bleibt davon die Wirksamkeit der Lizenz im

Übrigen davon unberührt.

Keine Bestimmung dieser Lizenz soll als abbedungen und kein Verstoß gegen sie als zulässig gelten, solange die von dem Verzicht oder von dem Verstoß betroffene Seite nicht schriftlich zugestimmt hat.

Diese Lizenz (zusammen mit in ihr ausdrücklich vorgesehenen Erlaubnissen, Mitteilungen und Zustimmungen, soweit diese tatsächlich vorliegen) stellt die vollständige Vereinbarung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen in Bezug auf den Schutzgegenstand dar. Es bestehen keine Abreden, Vereinbarungen oder Erklärungen in Bezug auf den Schutzgegenstand, die in dieser Lizenz nicht genannt sind. Rechtsgeschäftliche Änderungen des Verhältnisses zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen sind nur über Modifikationen dieser Lizenz möglich. Der Lizenzgeber ist an etwaige zusätzliche, einseitig durch Sie übermittelte Bestimmungen nicht gebunden. Diese Lizenz kann nur durch schriftliche Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber modifiziert werden. Derlei Modifikationen wirken ausschließlich zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen und wirken sich nicht auf die Dritten gemäß Ziffern 8.a) und b) angebotenen Lizenzen aus.

Sofern zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber keine anderweitige Vereinbarung getroffen wurde und soweit Wahlfreiheit besteht, findet auf diesen Lizenzvertrag das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.