

Charakterbau

Basiswerte

Alle Spielercharaktere sind Mitglieder der Garde, und Mitglieder der Garde haben folgende Basiswerte:

- Ausdauer-Maximum: 2
- Schmerzgrenze: 2
- Traglast: 10kg
- Zähigkeit: 2
- Heimlichkeit: 0
- Wachsamkeit: 2
- Willenskraft-Maximum: 2
- Geistiger Widerstand: 2

Attribute

Attribute haben einen Wert von 0 bis 3, wobei 0 ein durchschnittlicher Mensch ist und 3 das menschenmögliche Maximum. Attribute werden unterteilt in natürliche Attribute und Magieattribute.

Natürliche Attribute

Stärke

- +1 Schaden für alle Angriffe
- +1 Parade mit allen Nahkampfwaffen
- +5kg Traglast

Agilität

- +1 Geschwindigkeit für alle Nahkampf-Aktionen
- +1 Heimlichkeit

Vitalität

- +1 Ausdauer-Maximum
- +1 Schmerzgrenze
- +1 Zähigkeit

Willenskraft

- +1 Schmerzgrenze
- +1 Willenskraft-Maximum
- +1 geistiger Widerstand
- +1 maximaler Bonus auf geistigen Widerstand durch Charakterzüge

Wahrnehmung

- +1 Schaden pro Zielen-Aktion

- +1 Wachsamkeit
- Haupt-Attribut für das Investigativ-System

Magieattribute

Ethos: Göttliche Magie.

Gnosis: Arkane Magie.

Anima: Lebensmagie.

Pathos: Elementarmagie.

Ego: Dämonische Magie.

Skills

Skills können entweder gelernt sein oder nicht, und haben einen Effekt, wenn man sie gelernt hat. Manche haben auch Voraussetzungen, um sie zu lernen oder anzuwenden. Einige Skills schalten auch einfach neue Kampfaktionen frei. Sofern diese Aktionen eine bestimmte Waffen-Spezialisierung oder Kampf-Form (Zweihänder-Kampf, Schildkampf, Kampf mit 2 Waffen) aus Voraussetzung haben, können sie nur mit dem entsprechenden Waffentyp beziehungsweise der entsprechenden Kampf-Form eingesetzt werden.

Allgemeine Kampfskills

Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge, Schwerter, Stangenwaffen oder Hieb Waffen)

Wenn du mit einer Nahkampfwaffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du +1 Schaden, +1 Parade und +1 Geschwindigkeit.

Zweihänder-Kampf

Wenn du mit einer zweihändigen Waffe kämpfst, erhält deine starke Attacke +1 Schaden und deine volle Attacke +2 Schaden. Falls du die heftige Attacke beherrscht, erhält sie +1 Schaden.

Schildkampf

Wenn du mit einem Schild kämpfst, hast du +2 Parade und +1 Deckung durch den Schild.

Kampf mit zwei Waffen

Angriffe mit der Nebenhand erleiden keine Abzüge mehr. Wenn du mit zwei identischen Einhandwaffen kämpfst, erhalten alle deine Nahkampf-Angriffe +1 Initiative.

Fernkampf-Spezialisierung (Bögen oder Wurf Waffen)

Wenn du mit einer Fernkampfwaffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du +1 Schaden und +1 Reichweite.

Allgemeine Aktionen

Rundum-Attacke (Nahkampf-Aktion)

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst Waffenschaden -1 an allen Gegnern in der selben Zone.

Schnelle Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 12

Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel.

Heftige Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst deinen Waffenschaden +2 am Ziel.

Schnellziehen (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du kannst deine Waffen wechseln, und verursachst dann deinen Waffenschaden am Ziel.

Defensive Bewegung (Defensiv/Sonstige Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Bewegung, aber deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an.

Sprint (Sonstige Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Bewegung, aber du kannst dich 2 Zonen weit bewegen, solange in der ersten Zone keine Gegner stehen.

Handgemenge Skills**Sichere Schläge**

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

Du nimmst keinen Schaden mehr, wenn deine waffenlose Angriffe bewaffnet pariert werden.

Waffenloser Block

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

Wenn du waffenlos kämpfst, erhältst du +1 Parade.

Schwerter Skills**Ausgefeilte Angriffe**

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

Deine Attacken erhalten +1 Initiative.

Binden

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter), Schnelle Attacke

Wenn deine schnelle Attacke geblockt wird, erhält das Ziel nächste Runde keinen Initiative-Bonus, auch wenn du keine Wunde verursachst.

Riposte (Defensiv-Aktion)

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

Kosten: 1 Ausdauer

Du bekommst +3 Parade. Wenn der erste Nahkampf-Angriff gegen dich diese Runde durch deine Parade auf 0 Schaden reduziert wird, verursachst du den Schaden deiner vollen Attacke beim Angreifer (inklusive Rüstungsbrechend). Die Parade des Angreifers zählt dagegen, wird allerdings wie bei der vollen Attacke

üblich gewürfelt. Wenn du einen Zielen-Bonus gegen den Angreifer hast, wird dieser Bonus auf den Riposte-Schaden addiert.

Hieb Waffen Skills

Berserkerangriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Deine Starke Attacke und Heftige Attacke (falls gelernt) werden erst durch mittlere Wunden unterbrochen, nicht durch leichte Wunden.

Dosenöffner

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Deine Starke Attacke und Heftige Attacke (falls gelernt) zählen als Rüstungsbrechend.

Wuchtige Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Gegen deine Attacken zählt die Parade des Gegners als um 1 niedriger. Bei deiner starken Attacke zählt sie stattdessen als um 2 niedriger, und bei deiner vollen Attacke als um 3 niedriger.

Stangen Waffen Skills

Pfählen

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

+2 Schaden gegen Gegner, die erst letzte Runde in Nahkampf-Reichweite gekommen sind.

Auf Abstand halten

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Wenn du letzte Runde nicht unterbrochen wurdest, erhältst du die Reichweite deiner Waffe als Bonus auf deine Parade.

Starke Stangenangriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Deine starke Attacke erhält die doppelte Reichweite deiner Waffe als Initiative-Bonus.

Zweihänder Skills

Wirbel-Attacke (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Zweihänder-Kampf, Rundum-Attacke, Heftige Attacke

Kosten: 1 Ausdauer

Du verursachst Waffenschaden +2 an allen Gegnern in der selben Zone. Boni, die für die Heftige Attacke gelten, gelten auch für die Wirbel-Attacke (der Schadens-Bonus durch Zweihänder-Kampf ist bereits eingerechnet).

Vollere Attacke (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Zweihänder-Kampf

Kosten: 1 Ausdauer

Wie eine volle Attacke (auch mit den selben Boni), aber mit zusätzlich +3 Schaden.

Schildkampf Skills

Defensiver Angriff (Nahkampf/Defensiv-Aktion)

Voraussetzung: Schildkampf

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an, und in der Nahkampf-Phase verursachst du deinen Waffenschaden am Ziel.

Standhaftigkeit

Voraussetzung: Schildkampf

Wenn deine aktive Verteidigung gilt, wirst du erst durch mittlere Wunden unterbrochen statt durch leichte Wunden.

Kampf mit 2 Waffen Skills**Doppelangriff (Nahkampf-Aktion)**

Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst den Waffenschaden deiner beiden Waffen am Ziel. Es sind zwei separate Treffer. Es zählt der niedrigere Initiative-Bonus der beiden Waffen, zusätzlich zu einem eventuellen Reichweiten-Bonus.

Voller Doppelangriff (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Doppelangriff

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 0

Wie Doppelangriff, aber jeder der beiden Treffer hat die Werte einer vollen Attacke.

Bögen Skills**Gezielte Schüsse**

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

Dein Ziel bekommt nur mehr einen Verteidigungswürfel pro Zone Abstand statt 2.

Schnellschuss (Fernkampf-Aktion)

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Fernkampfangriff, aber es ist kein Laden erforderlich.

Wurfaffen Skills**Plänkler**

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Wurfaffen)

Solange du auf leichter Belastung bist, kannst du dich nach einem Fernkampf-Angriff in der Bewegungs-Phase noch bewegen sowie deine Waffe wechseln (wie zum Beispiel eine neue Wurfaffe ziehen). Wenn du durch den Waffen-Wechsel Gegenstände aufhebst und dann auf mindestens mittlerer Belastung bist, kannst du dich danach nicht mehr bewegen.

Starker Wurf (Fernkampf-Aktion)

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Wurfaffen)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Fernkampfangriff, aber +2 Schaden.

Investigativ-Skills

Anatomie

Voraussetzung: Heilkunde

Du kannst durch Untersuchung mehr Informationen über den Gesundheitszustand einer Person oder die Todesursache und -Umstände einer Leiche herausfinden.

Finanzen

Du kannst durch Untersuchung von geschäftlichen Aufzeichnungen und Marktkonditionen mehr Informationen über die Bewegungen von Gütern und die Tätigkeit von Händlern herausfinden.

Kryptographie

Du kannst auf verschiedene Arten Texte verschlüsseln, und bist auch besser darin, die verschlüsselten Texte von anderen zu entschlüsseln.

Spuren Lesen

Du kannst durch Untersuchung mehr Informationen aus auf dem Boden zurückgelassen Spuren herauslesen. Es fällt dir auch leichter, diese Spuren zu verfolgen.

Gassenwissen

Es fällt dir deutlich leichter, auf der Straße Informationen über die lokale Gegend zu sammeln.

Menschenkenntnis

Du kannst die Motive und den emotionalen Zustand von anderen deutlich besser einschätzen.

Bibliotheksnutzung

Wenn du Zugriff auf eine Bibliothek hast, kannst du dort schneller nach der Information finden, die du suchst.

Mythenkunde

Eine Kombination aus Monsterkunde, magietheoretischer Kriminologie, Religion und Geschichtswissen.

Sonstige Skills

Heilkunde

Du kannst nach dem Kampf eine weitere Person medizinisch versorgen, und reduzierst den Blutverlust zusätzlich um 2. Solange dein eigener Basis-Blutverlust weniger als deine doppelte Zähigkeit ist, kannst du dich auch selbst versorgen. Alle Charaktere, die du im Laufe eines Tages behandeln kannst, erhalten außerdem +1 Würfel auf ihre Wundheilung.

Täuschen

Voraussetzung: Menschenkenntnis

Es ist für andere deutlich schwerer, dich durch Menschenkenntnis korrekt einzuschätzen.

Heimlichkeit

+2 Heimlichkeit.

Fallen Stellen

Von dir gestellte Fallen bekommen +2 Heimlichkeit.

Wachsamkeit

+1 Wachsamkeit.

Hart im Nehmen

Voraussetzung: Vitalität 1

+1 Zähigkeit. Du kannst durch schwere Wunden nicht sofort sterben, sondern erleidest stattdessen 15 Blutverlust, wenn das passieren würde.

Tierführung

Du kennst dich damit aus, Tiere abzurichten und bist allgemein relativ gut darin, sie dazu zu bringen, das zu tun was du willst.

ToDo: ...Genaueres System dafür...

Waldkunde

Du kennst dich im Wald aus. Eine Form von Geländekunde.

Gebirgskunde

Du kennst dich im Gebirge aus. Eine Form von Geländekunde.

Sumpfkunde

Du kennst dich im Sumpf aus. Eine Form von Geländekunde.

Fischen

Du bist gut darin, Fische zu fangen. Damit kannst du in der Wildnis deine Rationen aufbessern.

Klettern

Du kannst gut klettern. Das bezieht sich sowohl auf grobe Hauswände als auch auf Abhänge im Gebirge.

Neue Charaktere

Um einen neuen Charakter zu erstellen macht man folgendes:

- Wähle ein natürliches Attribut (also kein Magieattribut), das auf 1 startet. Der Rest startet auf 0.
- Wähle eine Nahkampf-Spezialisierung, nicht Handgemenge.
- Wähle Schildkampf, Zweihänder, Kampf mit 2 Waffen oder eine Fernkampf-Spezialisierung.
- Wähle zwei sonstige Skills, für die du die Voraussetzungen erfüllst.
- Wähle zwei Investigativ-Skills, für die du die Voraussetzungen erfüllst.
- Starte mit 2 Erfahrungspunkten, die beliebig verteilbar sind oder für später aufgehoben werden können.
- Du kannst bis zu 4 Punkte in Charakterzügen und jeweils bis zu 2 Punkte in Freunden und Feinden verteilen, aber du musst nicht.

Steigerung

Charaktere erhalten mit der Zeit Erfahrungspunkte (üblicherweise einer pro Session). Damit kann man folgendes steigern:

- Ein neuer Skill kostet einen Erfahrungspunkt. Bestimmte Kategorien von Skills können auch mehr kosten.
- Ein Attribut zu erhöhen kostet die neue Summe aller Attribute in Erfahrungspunkten, plus 2 wenn das Attribut auf 2 gesteigert werden soll, oder plus 5 wenn das Attribut auf 3 gesteigert werden soll.

Retraining

Charaktere können am Ende jeder Session beschließen, einen Skill zu verlernen oder ein Attribut um 1 zu senken. In diesem Fall werden die investierten XP am Ende der *nächsten* Session wieder verfügbar. Wenn ein Attribut gesenkt wird, bekommt man die XP zurück, die man zahlen müsste, um das Attribut wieder auf den alten Wert zu steigern, nicht die XP, die man ursprünglich für die Steigerung ausgegeben hat. Ein Skill oder Attribut kann nur dann verlern/gesenkt werden, wenn es nicht die Voraussetzung für einen anderen gelernten Skill ist.

Kampfsystem

Grundlegender Kampfablauf

Das Kampfsystem basiert auf Stein/Schere/Papier, das heißt Aktionen werden zu Beginn einer Kampfrunde zuerst verdeckt festgelegt, und sobald alle Kämpfer ihre Aktionen ausgewählt haben, ohne dabei zu wissen, was ihre Gegner machen werden, werden alle angesagten Aktionen aufgedeckt.

Anschließend werden die Aktionen in folgender Reihenfolge abgearbeitet:

- Defensiv-Aktionen
- Nahkampf-Aktionen (Aktionen mit höherer Geschwindigkeit zuerst)
- Schnelle Fernkampf-Aktionen
- Sonstige Aktionen
- Langsame Fernkampf-Aktionen

Aktionen in der selben Kategorie, sowie Nahkampf-Aktionen mit der selben Geschwindigkeit, werden gleichzeitig abgearbeitet. Bei Aktionen mit einem bestimmten Ziel wird dieses Ziel wird das Ziel gemeinsam mit der Aktion selbst angesagt. Bei den meisten Attacken ist das ein anderer Kämpfer, bei Flächenangriffen ist das eine Zone. Bei Bewegungen kannst du dich *nach* dem Aufdecken noch entscheiden, wo genau du dich hin bewegen willst. Wenn eine Aktion Ausdauer kostet, werden diese Kosten sofort beim Aufdecken bezahlt, nicht erst wenn die Aktion dran kommt. Die Ausdauer-Kosten von Aktionen können alternativ auch mit Willenskraft-Punkten bezahlt werden.

Der Kampfbereich wird in abstrakte "Zonen" eingeteilt, die jeweils etwa 5m Durchmesser haben. Es wird davon ausgegangen, dass alle Kämpfer in der selben Zone in Nahkampf-Reichweite zueinander sind. Wenn in einer Zone von beiden Seiten mehr als ein Kämpfer beteiligt ist, wird die Zone für Zwecke der Nahkampf-Reichweite in mehrere "Sub-Zonen" aufgeteilt, bis das nicht mehr der Fall ist.

Bewegungen werden immer in der Phase der sonstigen Aktionen durchgeführt. Falls ein Kämpfer vor der eigenen Bewegung abwarten will, wohin sich ein anderer Kämpfer bewegt, wird ausgewürfelt, wer sich zuerst bewegen muss.

Schaden und Wunden

Jeder Angriff hat einen Schadenswert, von dem die Verteidigung des Ziels abgezogen wird, und das Ergebnis wird dann mit folgender Tabelle verglichen:

Schaden	Effekt
0-	Kein Effekt
1	1 Ausdauer
2	2 Ausdauer
3	Leichte Wunde
4	1 Ausdauer und leichte Wunde

Schaden	Effekt
5	1 Ausdauer und leichte Wunde und -1 Initiative
6	2 Ausdauer und leichte Wunde
7	2 Ausdauer und leichte Wunde und -1 Initiative
8	Mittlere Wunde
9	Mittlere Wunde und -1 Initiative
10	1 Ausdauer und mittlere Wunde
11	1 Ausdauer und mittlere Wunde und -1 Initiative
12	1 Ausdauer und mittlere Wunde und -2 Initiative
13	2 Ausdauer und mittlere Wunde
14	2 Ausdauer und mittlere Wunde und -1 Initiative
15	2 Ausdauer und mittlere Wunde und -2 Initiative
16+	Schwere Wunde

Falls das Ziel nicht genug Ausdauer hat, wird stattdessen der nächsthöhere Effekt ohne Ausdauer-Schaden verwendet. Also 1 Schaden bedeutet normalerweise den Verlust von 1 Ausdauer, aber wenn das Ziel 0 Ausdauer hat, nimmt es stattdessen eine leichte Wunde. 7 Schaden bedeutet normalerweise den Verlust von 2 Ausdauer und eine leichte Wunde, aber wenn das Ziel nur mehr 0 oder 1 Ausdauer hat, nimmst es stattdessen eine mittlere Wunde.

Man kann durch Treffer niemals Willenskraft-Punkte verlieren.

Verteidigung

Jeder erlittene Schaden wird durch passive Verteidigung reduziert, wobei jeder Punkt passiver Verteidigung eine 50%-Chance (zum Beispiel 4-6 auf d6) hat, den erlittenen Schaden um 1 zu reduzieren.

Aktive Verteidigung gilt nur dann, wenn ein Kämpfer in der aktuellen Runde bereits dran war. Wenn zwei Attacken gleichzeitig dran sind, zählt die aktive Verteidigung für keine von beiden.

Gegen Nahkampf-Angriffe wird der höchste Parade-Wert der geführten Waffen 1:1 vom erlittenen Schaden abgezogen, aber nur bei aktiver Verteidigung.

Gegen Fernkampf-Angriffe wird die höchste verfügbare Deckung zur passiven Verteidigung addiert und gewürfelt. Bei aktiver Verteidigung reduziert sie stattdessen 1:1 den erlittenen Schaden. Hier einige Beispiel-Werte für Umgebungs-Deckung:

- Gebüsch: 2
- Baum, hüfthohe Mauer, herumstehende Kisten: 4
- Brusthohe Mauer, offene Tür oder großes Fenster: 6
- Kleines Fenster, angelehnte Tür: 8
- Schießscharte: 10

Unterbrechungen

Wenn ein Kämpfer mindestens eine leichte Wunde nimmt, wird er unterbrochen. Das bedeutet, dass eine Aktion, die erst später in der Runde ausgeführt werden würde, stattdessen nicht ausgeführt wird, und ein eventueller Initiative-Bonus für die nächste Runde verloren geht. Ausdauer-Kosten für unterbrochene Aktionen bekommt man *nicht* zurück.

Wundeffekte

Wunden verursachen Schmerz, wobei eine leichte Wunde 1 Schmerz verursacht und eine mittlere Wunde 2. Wenn ein Kämpfer mehr Schmerz als die Schmerzgrenze hat, ist dieser Kämpfer kampfunfähig. Eine schwere Wunde macht einen Kämpfer immer kampfunfähig. Sonstige Effekte von Wunden sowie Heilung davon werden im Wundsystem-Kapitel beschrieben.

Schlüsselwörter

Initiative X

Wenn du diese Runde nicht unterbrochen wirst, hat deine Aktion nächste Runde +X Geschwindigkeit. Stacked additiv.

Rüstungsbrechend

Dieser Angriff ignoriert die Hälfte der passiven Verteidigung durch Rüstung des Ziels.

Überwältigend

Gegen diesen Angriff muss auch die Parade des Ziels gewürfelt werden. Jeder Punkt Parade hat also nur eine 50%-Chance, tatsächlich zu wirken.

Flächenangriff

Dieser Angriff hat als Ziel eine Zone, und betrifft alles was in dieser Zone ist. Ausweichen wirkt nicht gegen Flächenangriffe.

Bereitschaft

Du bekommst Initiative je nach deiner Belastung: +6 bei leichter Belastung, +4 bei mittlerer Belastung, +2 bei schwerer Belastung und +0 bei extremer Belastung.

Aktionen

Defensiv-Aktionen

Block

Du regenerierst 1 Ausdauer und hast Bereitschaft.

Ausweichen

Kosten: 1 Ausdauer

Du bist diese Runde komplett immun gegen alle Attacken außer Flächenangriffe und bekommst +3 Initiative bei leichter Belastung oder -3 Initiative bei schwerer Belastung. Du kannst außerdem deine Waffe wechseln für -2 Initiative.

Nahkampf-Aktionen

Normale Attacke

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel. Wenn du die Waffe nicht gezogen hast, kannst du sie mit dieser Aktion ziehen, machst aber keinen Schaden.

Starke Attacke

Geschwindigkeit: 5

Du verursachst deinen Waffenschaden +2 am Ziel.

Volle Attacke

Geschwindigkeit: 0

Du verursachst deinen Waffenschaden +3 am Ziel. Dieser Angriff ist Überwältigend und Rüstungsberechend.

Fernkampf-Aktionen**Laden/Schießen**

Wenn deine Fernkampfwaffe schussbereit ist, verursachst du deinen Waffenschaden. Andernfalls machst du deine Fernkampfwaffe schussbereit. Das Ziel bekommt 2 zusätzliche Verteidigungswürfel pro Zone Distanz zum Ziel. Maximalreichweite hängt von der Waffe ab. Wenn sich in der Zone des Ziels mehr als ein Kämpfer aufhält, wird zufällig bestimmt, welcher davon getroffen wird, außer wenn sich jemand freiwillig meldet.

Sonstige Aktionen**Bewegung**

Du kannst dich in eine angrenzende Zone bewegen. Du kannst außerdem eine beliebige Kombination an Waffen oder sonstigen Gegenständen bereit machen. Den Waffenwechsel kannst du auch dann machen, wenn du unterbrochen wurdest. Du hast außerdem Bereitschaft.

Zielen

Wenn du nächste Runde eine Schießen-Aktion oder einen Nahkampf-Angriff auf das gewählte Ziel machst, verursachst du +2 Schaden. Wenn du nächste Runde eine weitere Zielen-Aktion machst, verbessert sich der Bonus dieser Aktion noch einmal um +2 Schaden. Stackt bis zu zwei mal für +4 Schaden. Du hast außerdem Bereitschaft. Du kannst auch auf Gegner zielen, die noch außer Reichweite sind, auch mit Nahkampf-Waffen.

Wundsystem

Blutverlust

Im Kampfsystem-Kapitel wird beschrieben, wie Kämpfer Wunden nehmen. *Nach* dem Kampf verursachen Wunden Blutverlust, wobei eine leichte Wunde 1 Blutverlust verursacht, und mittlere und schwere Wunden so viel wie bei der konkreten Wunde angegeben. Nach einem Kampf wird der gesamte Blutverlust eines Kämpfers mit seiner Zähigkeit verglichen:

- Bei maximal der einfachen Zähigkeit gibt es keinen Effekt.
- Bei maximal der doppelten Zähigkeit erleidet der Kämpfer leichte Blutarmut.
- Bei maximal der dreifachen Zähigkeit erleidet der Kämpfer schwere Blutarmut.
- Bei mehr als der dreifachen Zähigkeit verblutet der Kämpfer und ist tot.

Wenn ein Kämpfer sofort nach dem Kampf medizinische Versorgung erhält, werden 4 50%-Chancen geworfen, und jeder Erfolg senkt den erlittenen Blutverlust um 1, bevor der Blutverlust mit der Zähigkeit verglichen wird. Standardmäßig kann jeder Kämpfer nach einem Kampf einen andern Kämpfer medizinisch versorgen (nicht sich selbst), aber nur wenn der Basis-Blutverlust des heilenden Kämpfers maximal der doppelten Zähigkeit entspricht.

Wundkarten

Der konkrete Effekt einer mittleren Wunde wird aus einem Kartendeck gezogen, das folgende Karten beinhaltet:

- 6 mal "2 Blutverlust".
- 6 mal "3 Blutverlust".
- 6 mal "4 Blutverlust".
- 4 mal "5 Blutverlust".
- 2 mal "6 Blutverlust".

Der konkrete Effekt einer schweren Wunde wird aus einem Kartendeck gezogen, das folgende Karten beinhaltet:

- 6 Blutverlust, Linkes Bein unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Rechtes Bein unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Linker Arm unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Rechter Arm unbrauchbar
- 8 Blutverlust, beschädigte Wirbelsäule
- 8 Blutverlust, tiefe Bauchwunde
- 8 Blutverlust, tiefe Halswunde
- 8 Blutverlust, beschädigter Schädel
- 10 Blutverlust, beschädigte Lunge
- 10 Blutverlust, beschädigte innere Organe
- 13 Blutverlust, beschädigtes Herz
- Kritischer Treffer, sofortiger Tod

Blutarmut

Leichte Blutarmut verringert die Schmerzgrenze sowie das Ausdauer-Maximum eines Kämpfers um 1, und reduziert die Traglast auf $\frac{3}{5}$ des Maximums. Schwere Blutarmut verringert die Schmerzgrenze sowie das Ausdauer-Maximum eines Kämpfers auf $\frac{1}{3}$ des Maximums (abrunden), und reduziert die Traglast auf $\frac{1}{5}$ des Maximums. Wenn ein Kämpfer erneut leichte Blutarmut erleidet, während er bereits leichte Blutarmut hat, erleidet er stattdessen schwere Blutarmut. Wenn ein Kämpfer schwere Blutarmut erleidet, während er bereits leichte Blutarmut hat, oder leichte Blutarmut erleidet, während er schon schwere Blutarmut hat, stirbt er.

Heilung

Jeden Tag, an dem ein Charakter eine volle Nacht schlafen kann, wird eine Anzahl Würfel gleich der Zähigkeit geworfen. Falls der Charakter den kompletten Tag lang keine physischen Anstrengungen unternommen hat +1 Würfel. Falls der Charakter von jemandem mit dem Heilkunde-Skill versorgt wird noch einmal +1 Würfel. Jeder Erfolg wird für Heilung angesammelt, in folgender Reihenfolge:

- 1 Erfolg für die Heilung einer leichten Wunde
- 3 Erfolge, um eine mittlere Wunde auf eine leichte Wunde zu reduzieren.
- 6 Erfolge für die Heilung von leichter Blutarmut
- 18 Erfolge, um schwere Blutarmut auf leichte Blutarmut zu reduzieren.
- 30 Erfolge, um eine schwere Wunde auf eine mittlere Wunde zu reduzieren

Ausrüstung

Nahkampfwaffen

DMG = Waffenschaden, PA = Parade.

Schlüsselwörter

Waffenlos

Wenn dein waffenloser Angriff durch die bewaffnete Parade des Gegners auf 0 Schaden reduziert wird, erleidest du den Waffenschaden des Gegners.

Wurftauglich

Diese Waffe kann auch als Wurfwaffe verwendet werden.

Schild X

Du hast gegen Fernkampf-Angriffe immer mindestens Deckung X. Die Parade von Schilden steigt nicht mit dem Handgemenge-Skill.

Zweihändig

Du brauchst beide Hände, um diese Waffe zu führen.

Reichweite X

Alle deine Aktionen haben Initiative +X, solange du diese Waffe führst. Es zählt immer nur die höchste Reichweite aller geführten Waffen.

Handgemengewaffen

In dieser Kategorie sind waffenloser Kampf und kleine Waffen vertreten, aber auch Schilde.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Waffenlos	2	2	Waffenlos	-
Dolch	4	4	Wurftauglich	0.5kg
Faustschild	3	6	Schild 0	1kg
Rundschild	3	8	Schild 3	3kg
Turmschild	3	10	Schild 5	7kg

Schwerter

Lange Klingenwaffen.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Schwert	5	6	-	2kg
Zweihänder	6	7	Zweihändig	3kg

Hieb Waffen

Waffen mit Wucht.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Wurfaxt	5	5	Wurftauglich	1kg
Streitaxt	6	5	-	2kg
Zweihandaxt	7	6	Zweihändig	3kg

Stangen Waffen

Waffen mit Reichweite. RW-Spalte = Reichweite X.

Waffe	DMG	PA	RW	Besonderheiten	Gewicht
Wurfspeer	5	5	1	Wurftauglich	1kg
Langspeer	5	5	2	-	2kg
Glefe	6	6	2	Zweihändig	3kg

Kampf mit 2 Waffen

Wenn du mit zwei verschiedenen Waffen kämpfst, musst du bei der Ansage spezifizieren, mit welcher Waffe du angreifst. Angriffe mit der Nebenhand erleiden standardmäßig einen Abzug von -1 Schaden und -1 Geschwindigkeit. Es zählt immer die höhere Parade der beiden Waffen.

Fernkampfwaffen

DMG = Waffenschaden, RW = Reichweite von Fernkampf-Angriffen in Zonen.

Schlüsselwörter

Laden

Diese Fernkampfwaffe muss erst mit einer Laden-Aktion schussbereit gemacht werden, bevor sie abgefeuert werden kann. Wenn man sich mit einer schussbereiten Fernkampfwaffe bewegt oder unterbrochen wird, verliert sie ihre Schussbereitschaft.

Nahkampftauglich

Diese Waffe kann auch als Nahkampfwaffe verwendet werden.

Schleuder

Muss wie bei Laden nach jedem Schuss nachgeladen werden, aber man kann sich mit einer schussbereiten Schleuder bewegen, und sie verliert nicht ihre Schussbereitschaft, wenn man unterbrochen wird.

Bögen

Schießen Pfeile.

Waffe	DMG	RW	Besonderheiten	Gewicht
Bogen	5	4	Laden	1kg + 1kg pro 20 Pfeile

Wurfwaffen

Werden auf den Gegner geworfen, oder Werfen Projektile auf den Gegner.

Waffe	DMG	RW	Besonderheiten	Gewicht
Dolch	4	1	Nahkampftauglich	0.5kg
Wurfaxt	5	1	Nahkampftauglich	1kg
Wurfspeer	5	2	Nahkampftauglich	1kg
Steinschleuder	4	3	Schleuder	0kg + 1kg pro Projektil
Speerschleuder	5	3	Schleuder	2kg + 1kg pro Projektil

Rüstungen

Rüstung	Passive Verteidigung	Gewicht
Leichte Rüstung	2	4kg
Mittlere Rüstung	4	10kg
Schwere Rüstung	6	20kg

Leichte Rüstung enthält standardmäßig kein Metall. Mittlere Rüstung enthält standardmäßig Metall, aber es gibt auch eine Variante, die 12kg wiegt und kein Metall enthält (sehr dicke Tuch- oder Lederrüstungen). Schwere Rüstung enthält immer Metall.

Traglast

Charaktere können Ausrüstung im Gesamtgewicht ihrer Traglast ohne Abzüge mit sich herumschleppen.

Es gibt folgende Belastungs-Kategorien, abhängig vom getragenen Gesamtgewicht:

- Leichte Belastung: Bis zu einfacher Traglast.
- Mittlere Belastung: Bis zu doppelter Traglast.
- Schwere Belastung: Bis zu dreifacher Traglast.
- Extreme Belastung: Bis zu fünffacher Traglast.

Charaktere können nicht mehr als ihre fünffache Traglast schleppen. Die Abzüge für Traglast-Stufen über leichter Belastung:

Mittlere Belastung

- Bereitschaft gibt nur noch +4 Initiative.
- Ausweichen-Aktionen geben keinen Initiative-Bonus mehr.
- Die Sprint-Aktion kostet für dich 2 Ausdauer.

- -2 Heimlichkeit

Schwere Belastung

- Bereitschaft gibt nur noch +2 Initiative.
- Ausweichen-Aktionen geben jetzt einen Abzug von -3 Initiative.
- Alle Aktionen, die normalerweise Ausdauer kosten würden (inklusive Ausweichen) kosten jetzt die doppelte Ausdauer. Die Sprint-Aktion kostet für dich 4 Ausdauer.
- Die Bewegungs-Aktion kostet jetzt 1 Ausdauer.
- -4 Heimlichkeit

Extreme Belastung

- Bereitschaft gibt keinen Initiative-Bonus mehr.
- Alle Aktionen, die normalerweise Ausdauer kosten würden (inklusive Ausweichen) sind unmöglich.
- Die Bewegungs-Aktion kostet jetzt 2 Ausdauer.
- Nahkampf- und Fernkampf-Angriffe kosten jetzt 1 Ausdauer, sofern sie nicht normalerweise schon Ausdauer kosten würden und damit unmöglich sind.
- -8 auf Heimlichkeit

Investigation

Grundlegende Informationsbeschaffung

Wenn Charaktere etwas untersuchen wollen, um Informationen darüber zu erhalten, hängt es von ihrem Wahrnehmungs-Attribut sowie von ihren investigativen Skills ab, welche Fragen sie beantworten können. Die Listen an Fragen bei den Skills sind grundsätzlich eher als Vorschläge zu verstehen. Je nach konkreter Situation und Offensichtlichkeit der Informationen kann für entsprechende Hinweise auch mehr oder weniger Wahrnehmung nötig sein als angegeben.

Wenn mehrere Charaktere bei einer Untersuchung zusammenarbeiten, zählt das höchste Wahrnehmungs-Attribut zusammen mit allen in der Gruppe vorhandenen Skills.

Bei jeder Anwendung eines Investigativ-Skills kann ein Punkt Willenskraft ausgegeben werden, damit die Wahrnehmung für diese Anwendung als um 1 höher zählt.

Wenn dein Wahrnehmungs-Attribut aufgrund von Abzügen effektiv negativ ist, bekommst du auch wenn du den Skill hast nur den Effekt ohne Skill mit Wahrnehmung 3 minus deinem effektiven Wert.

Skills

Anatomie

Du hast die Struktur des menschlichen Körpers studiert. Damit können Autopsien durchgeführt werden.

Wahrnehmung 0:

- Ist diese Person tot oder lebendig?
- Hat diese Person externe Verletzungen, und wenn ja wo und wie schwer?

Wahrnehmung 1 ODER Anatomie Skill:

- Wie lange ist diese Person ungefähr schon tot? Stunden? Tage? Wochen?
- Ist die Person an einer externen Verletzung gestorben? Wenn ja: An welcher?
- Von welchem groben Typ Waffe wurde diese Verletzung verursacht?

Wahrnehmung 2 ODER Anatomie Skill:

- Wie schwer war der Blutverlust, den diese Person erlitten hat? Passt das zusammen mit dem, was wir am Tatort sehen?
- Von welchem spezifischen Typ Waffe wurde diese Verletzung verursacht?

Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 2 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 4?
- Wenn die Todesursache keine externe Verletzung war: Was war die Todesursache? Gift? Krankheit? Hunger? Dehydration? Erfrieren? Ersticken?
- Wurde diese konkrete Wunde von dieser konkreten Waffe verursacht?

Wahrnehmung 1 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 3 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 2?
- Gibt es nicht-offensichtliche Anzeichen für einen Kampf, bevor diese Person gestorben ist?
- Wie müsste eine Waffe vermutlich geführt worden sein, um diese Wunde zu hinterlassen? Das könnte eventuell einen Rückschluss darauf zulassen, ob der Täter Links- oder Rechtshänder war.

Wahrnehmung 2 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 4 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 1?
- Hatte die Person zum Todeszeitpunkt irgendwelche anderen nicht-offensichtlichen Gesundheitsprobleme?
- Ist diese Wunde vor oder nach dem Tod der Person verursacht worden?
- Falls es kurz vor dem Tod einen Kampf gegeben hat: Wie ist das grob abgelaufen aus Sicht dieses Körpers?

Wahrnehmung 3 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 5 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, exakt?
- Wie alt sind einzelne Wunden jeweils, falls sie unterschiedlich alt sind?
- Wie lange war die Person nach Erleiden einer fatalen Wunde vermutlich noch am Leben?
- Gibt es Anzeichen, dass die Leiche nach dem Tod noch bewegt wurde?

Finanzen

Du hast Buchhaltung, Handelswesen und entsprechendes Recht studiert. Damit können Fragen beantwortet werden, die mit der Geschäftsführung von Handelsunternehmen zusammenhängen.

Wahrnehmung 0:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Wie lange gehen sie zurück? Wie viel Geld ist ungefähr involviert? Um was geht es bei diesem Geschäft grob?
- Am Marktplatz: Wie teuer sind bestimmte Waren aktuell? Bei was beschwerten sich Leute, dass es teurer/billiger als bisher ist?

Wahrnehmung 1 ODER Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Was sind die wichtigsten Geschäftspartner? Läuft das Geschäft derzeit besser oder schlechter als bisher?
- Am Marktplatz: Welche Händler sehen momentan erfolgreicher aus und welche weniger?

Wahrnehmung 2 ODER Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Gibt es bestimmte Geschäftspartner aus der Vergangenheit, die jetzt nicht mehr erwähnt werden, und wenn ja wie lange ist das her und durch wen wurden sie ersetzt?
- Am Marktplatz: Werde ich gerade über den Tisch gezogen, oder ist dieser Preis fair?

Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Ist das auch alles legal? Wurden alle Steuern und Zölle korrekt bezahlt? Gibt es Einträge, die auf Bestechungsgelder hindeuten?

- Am Marktplatz: Welche Handels-Aktivitäten sind hier üblicherweise zu erwarten? Gibt es derzeit Abweichungen davon?

Wahrnehmung 1 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsauszeichnungen herauslesen: Macht die Geschäftsführung einen kompetenten Eindruck? Wirken einzelne Geschäfts-Entscheidungen wenig rational?
- Am Marktplatz: Wenn ich durch Handel auf diesem Markt Geld verdienen wollte, wie würde ich vorgehen? Gibt es Händler, deren Geschichte was sie hier handeln unglaublich weil irrational wirkt?

Wahrnehmung 2 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Machen die Einträge in ihrer Gesamtheit Sinn, oder wurden bestimmte Einträge scheinbar bewusst weggelassen?
- Am Marktplatz: Wird hier Hehlerware verkauft, und wenn ja von wem? Gibt es Hinweise auf Schmuggel?

Wahrnehmung 3 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Hatte die Geschäftsführung scheinbar Zugriff auf Informationen, auf die sie logisch keinen Zugriff hätte haben dürfen?
- Am Marktplatz: Wie wird sich der Preis von bestimmten Waren vermutlich in Zukunft entwickeln? Wirkt irgendjemand anderer so, als ob sie das jetzt schon wüssten?

Kryptographie

Mit diesem Skill hat ein Charakter die Ver- und Entschlüsselung von Texten studiert.

Wahrnehmung 0:

- Ja, dieser Text ist verschlüsselt.

Wahrnehmung 1 ODER Kryptographie Skill:

- Mit welcher Methode ist dieser Text vermutlich verschlüsselt worden?

Wahrnehmung 2 ODER Kryptographie Skill:

- Gibt es Hinweise darauf, dass Geheimtinte verwendet wurde?

Kryptographie Skill:

- Du kannst selbst Texte verschlüsseln.
- Du kannst Texte entschlüsseln, sofern die Verschlüsselung nicht von einem Charakter mit höherer Wahrnehmung vorgenommen wurde. Für Referenz-Verschlüsselungen ist der Referenz-Text erforderlich.

Spuren Lesen

Du hast gelernt, Informationen aus den Spuren herauszulesen, die Menschen oder Tiere am Boden hinterlassen.

Wahrnehmung 0:

- Du kannst absolut offensichtliche Spuren finden und verfolgen.
- Du kannst zwischen menschlichen und tierischen Spuren unterscheiden.

Wahrnehmung 1 ODER Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 2 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden finden und verfolgen.
- Du kannst tierische Spuren einer groben Tier-Kategorie zuordnen, und bei menschlichen Spuren zwischen schweren und leichten Abdrücken unterscheiden.

Wahrnehmung 2 ODER Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 3 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden sowie bis zu einen Tag alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern finden und verfolgen.
- Du kannst bei Spuren ungefähr abschätzen, wie viele Tage sie alt sind.

Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 5 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden sowie bis zu 2 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern finden und verfolgen.
- Du kannst Menschen anhand ihrer Spuren identifizieren, sofern sie das selbe Schuhwerk tragen, aber nicht zwischen Menschen mit identischem Schuhwerk unterscheiden. Du kannst tierische Spuren einer konkreten Tierart zuordnen.

Wahrnehmung 1 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst beliebig alte Spuren auf Sand oder Erdboden finden und verfolgen, sowie bis zu 3 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern und bis zu einen Tag alte Spuren auf festgetretenen Wegen.
- Du kannst grundlegend nachvollziehen, was vermutlich ungefähr passiert ist, um bestimmte Spuren zu hinterlassen.
- Du kannst Hinweise darauf finden, dass Spuren bewusst verwischt wurden. Du kannst ihnen aber nicht besonders weit folgen.
- Du kannst anhand von menschlichen Spuren auf passendem Untergrund ungefähr beurteilen, wie schwer diese Person etwa beladen war.

Wahrnehmung 2 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 5 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern und bis zu zwei Tage alte Spuren auf festgetretenen Wegen finden und verfolgen.
- Du kannst anhand der Spuren beurteilen, wie schnell jemand ungefähr unterwegs war, und wie lange sich jemand an einem bestimmten Ort aufgehalten hat.

Wahrnehmung 3 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 3 Tage alte Spuren auf festgetretenen Wegen finden, sowie bis zu einen Tag alte Spuren auf leicht staubigem Steinboden.
- Du kannst die Spuren von zwei Menschen mit identischem Schuhwerk anhand ihrer Schrittbewegungen unterscheiden.
- Du kannst Spuren finden und verfolgen, obwohl sie bewusst verwischt wurden.

Gassenwissen

Du hast gelernt, dich sicher in urbanen Umgebungen zu bewegen, und dort Informationen zu sammeln, ohne aufzufallen.

Wahrnehmung 0:

- Was sind im Moment die am weitesten verbreiteten Neuigkeiten und Gerüchte?

Wahrnehmung 1 ODER Gassenwissen Skill:

- Wie wahrscheinlich wäre es üblicherweise, dass die Garde in dieser Gegend auf Patrouille ist?
- Wo ist hier der beste Ort, um für die Nacht unterzukommen, ohne dass jemand Fragen stellt?

Wahrnehmung 2 ODER Gassenwissen Skill:

- Sieht dieses Gebiet so aus, als ob hier Taschendiebe aktiv sind?
- Wer hat den besten Überblick, was hier allgemein in letzter Zeit so passiert ist?
- Wer weiß vermutlich am ehesten etwas über eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Ereignis?

Gassenwissen Skill:

- Wo ist der nächste Eingang zur Kanalisation?
- Wer hat hier in der Gegend das Sagen?
- Wie viel Bestechungsgeld wäre in dieser Situation hier angemessen/erwartet?
- Wer hat hier in letzter Zeit Fragen über eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Ereignis gestellt?

Wahrnehmung 1 UND Gassenwissen Skill:

- Mit wem müsste ich am ehesten reden, um Kontakt zu einem Dieb, Hehler oder Schmuggler aufzunehmen?
- Wer ist am ehesten bereit und geeignet, für mich eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Gebäude zu beschatten?
- Wer hat ein bestimmtes Gerücht vermutlich ursprünglich verbreitet?

Wahrnehmung 2 UND Gassenwissen Skill:

- Was wäre der unauffälligste Pfad von A nach B, unter Berücksichtigung mit welchen Pfaden andere Leute aktuell vermutlich rechnen, dass sie für maximale Unauffälligkeit genommen werden?
- Wo finde ich am schnellsten genau die gefälschten Dokumente, die ich gerade brauche?
- An wen wurde diese spezifische gestohlene Ware vermutlich verkauft?
- Wie kann ich idealerweise Informationen über eine bestimmte Person oder ein Ereignis sammeln, ohne dass es Leuten auffällt, dass ich Fragen darüber gestellt habe?

Wahrnehmung 3 UND Gassenwissen Skill:

- Habe ich gerade das Gefühl, dass irgendjemand hier etwas gegen mich hat und mir schaden will? Oder gegen jemand anderen?
- Wo hält sich eine bestimmte Person jetzt vermutlich auf, wenn sie in der Stadt ist?

Menschenkenntnis

Du hast gelernt, die unbewusste Körpersprache von Menschen zu lesen, um zu beurteilen, wie sie sich gerade fühlen und ob sie dir die Wahrheit sagen.

Sowohl du als auch dein Ziel werfen jeweils zwei Würfel, wobei dein Ziel die Würfel verdeckt wirft. Du addiert deine Erfolge zu deiner Wahrnehmung, und addierst nochmal +2 für den Menschenkenntnis-Skill. Das Ziel addiert die Erfolge zur Willenskraft, und addiert +2 für den Täuschen-Skill.

Die Differenz zwischen deinem Ergebnis und dem Ergebnis des Ziels bestimmt den Inhalt eines Kartendecks bestehend aus 4 Karten, von denen du dann zufällig eine ziehst. Auf diesen Karten kann "Wahrheit" oder "Lüge" drauf stehen, eventuell aber auch "Halbwahrheit" oder "Verheimlichung". Beim Einschätzen von Emotionen auch so Dinge wie "Nervös", "Hab Angst", "Ruhig", etc.

Nach den Würfeln können beide Beteiligten entscheiden, ob sie einen Punkt Willenskraft ausgeben wollen, um ihr Ergebnis um 1 zu verbessern.

Der Spielleiter sagt dir üblicherweise nicht, wie hoch Willenskraft plus eventueller Täuschen-Skill des Ziels ist.

Sobald du eine der 4 Karten gezogen hast, kannst du einen Würfel Stress nehmen, um noch eine zweite zu ziehen.

-2 oder weniger: Alle Karten sind das, was das Ziel rüber bringen möchte.

-1: Eine Karte entspricht den Tatsachen, drei sind das, was das Ziel rüber bringen möchte.

0: Zwei Karten entsprechen den Tatsachen, zwei sind das, was das Ziel rüber bringen möchte.

+1: Drei Karten entsprechen den Tatsachen, eine ist das, was das Ziel rüber bringen möchte.

+2 oder mehr: Alle Karten entsprechen den Tatsachen.

Anmerkung: Wenn das Ziel tatsächlich die Wahrheit sagt und das auch rüber bringen möchte, sind unabhängig vom Wurfresultat alle 4 Karten "Wahrheit". Weil du aber nicht weißt, wie gut Willenskraft + Täuschen des Ziels ist, kannst du aber nicht sagen, ob das tatsächlich den Tatsachen entspricht oder ob das Ziel einfach nur gut genug im Lügen ist, um eine "Wahrheit"-Karte ins Deck zu bringen.

Bibliotheksnutzung

Du hast dich mit der Organisation von Bibliotheken beschäftigt und nach dem Studium vieler Bücher ein Gespür dafür aufgebaut, aus Titel und Autor eines Buchs auf den vermutlichen Inhalt zu schließen. Das hilft dir dabei, bestimmte Informationen in einer Bibliothek schnell zu finden.

Sofern eine bestimmte Information in einer bestimmten Bibliothek enthalten ist, ist es nur eine Frage der Zeit, bis du sie dort findest. Dafür gibt es folgende Kategorien:

- **15 Minuten:** Diese Information ist fast Allgemeinwissen und steht auf den ersten Seiten von so ziemlich jedem Text zum Thema.
- **1 Stunde:** Nach dieser Information muss man ein bisschen suchen, aber sie ist nicht schwierig zu finden.
- **4 Stunden:** Definitiv kein Allgemeinwissen mehr, aber in passenden Texten immer noch auffindbar.
- **16 Stunden:** Obskures Fachwissen, das meistens nur für Spezialisten interessant ist.

- **64 Stunden:** Selbst Spezialisten wissen diese Information nicht unbedingt, und schreiben daher auch nicht oft darüber.
- **256 Stunden:** Geheimwissen, das in einer öffentlichen Bibliothek eigentlich nichts verloren hat.

Jeder Punkt Wahrnehmung reduziert den Zeitaufwand um eine Kategorie. Der Bibliotheksnutzung-Skill reduziert den Zeitaufwand zusätzlich um 2 Kategorien. 15 Minuten bleibt aber das Minimum.

Wenn mehrere Charaktere gemeinsam eine Bibliothek nach einer bestimmten Information durchsuchen, wird die Gesamtzeit durch die Anzahl der Charaktere geteilt, wobei Wahrnehmung und Bibliotheksnutzung bewirken, dass der entsprechende Charakter für diese Aufteilung wie mehrere Charaktere zählt: *16 für den Skill und *4 pro Punkt Wahrnehmung.

Mythenkunde

Du kennst die Stärken und Schwächen diverser mythologischer Monster, kannst bei einem Tatort sagen, welche Monster und/oder magische Effekte dafür verantwortlich gewesen sein könnten, und kennst dich auch mit Geschichten über lokal weniger bekanntere Götter, Helden und historische Persönlichkeiten gut aus.

Anmerkung: Falls ein Charakter schon einmal direkt mit dem entsprechenden Monster oder magischem Effekt zu tun hatte, oder wenn er vor kurzer Zeit direkt etwas über spezifische Gottheiten erzählt bekommen hat, dann ist dieser Skill natürlich nicht nötig, um etwas darüber zu wissen.

Wahrnehmung 0:

- Was sind die Stärken/Schwächen der häufigsten und bekanntesten mythologischen Monster?
- Geschichten über die Hauptgötter von Orbis, sowie die ungefähre Geschichte der Stadt und des Reiches.
- Grundwissen über die bekanntesten magischen Effekte.
- Was sind die Namen der wichtigsten Patrizier-Familien von Orbis?

Wahrnehmung 1 ODER Mythenkunde Skill:

- Was sind die Stärken/Schwächen von mythologischen Monstern, die nicht unglaublich obskur sind, aber auch nicht unglaublich häufig?
- Geschichten über diverse Nebengötter von Orbis, die nicht dem Haupt-Pantheon angehören, sowie Geschichten über die bekanntesten Götter anderer Regionen.
- Wie funktionieren Flüche? Welche Effekte kann man damit erreichen, und was ist dafür nötig?
- Sieht diese Felsformation so aus, als ob sie mit Erdmagie bearbeitet worden wäre?

Wahrnehmung 2 ODER Mythenkunde Skill:

- Sieht diese Brandspur so aus, als ob sie von Feuermagie verursacht wurde?
- Für was sind bestimmte Patrizier-Familien historisch bekannt, und welche Rolle haben Mitglieder dieser Familien in historischen Ereignissen gespielt?
- Ist es mit Magie prinzipiell möglich, einen bestimmten Effekt zu erzielen? Könnte ein bestimmtes Detail an einem Tatort mit Magie erklärt werden?

Mythenkunde Skill:

- Was sind die Stärken/Schwächen von mythologischen Monstern, die nur relativ selten oder unbekannt sind?
- Wer war zur Zeit eines bekannten historischen Ereignisses Konsul?
- Geschichten über ziemlich obskure Götter/Helden, die lokal nur relativ wenigen Menschen überhaupt bekannt sind.

Wahrnehmung 1 UND Mythenkunde Skill:

- Wie erfahren muss ein Magieanwender sein, um einen bestimmten nicht allgemein bekannten Effekt zu wirken? Wie viele Menschen gibt es in der Gegend vermutlich, die dazu in der Lage wären?
- Was sind die gängigsten Theorien über die Natur intelligenter Untoter? Durch was unterscheiden sie sich von den typischen geistlosen Untoten?

Wahrnehmung 2 UND Mythenkunde Skill:

- Haben sich die Geschichten über eine bestimmte Gottheit in der Vergangenheit geändert? Und wenn ja: Warum?
- Gab es bei bestimmten historischen Ereignissen nicht allgemein bekannte Hintergründe, die vertuscht wurden? Wenn ja: Welche?

Wahrnehmung 3 UND Mythenkunde Skill:

- Du weißt so ziemlich alles über Monster, Magie, Götter und Geschichte, was es zu wissen gibt.

Heimlichkeit

Grundlegendes

Dieses System kommt nicht zur Anwendung, wenn Leute eine direkte Sichtlinie auf dich haben, wo du keine Deckung nutzen kannst. Es kommt auch nicht zur Anwendung, wenn Leute realistischerweise keine Möglichkeit haben können, dich wahrzunehmen.

Normale Gehgeschwindigkeit wird als eine Zone pro 5 Sekunden angenommen, und Schleich-Geschwindigkeit als eine Zone pro 15 Sekunden.

Wachsamkeit vs. Heimlichkeit

Wachsamkeit wird gewürfelt, und wenn mindestens so viele Erfolge wie die Heimlichkeit eines herumschleichenden Wesens gewürfelt werden, wird dieses Wesen erfolgreich wahrgenommen.

Das Ergebnis des Wachsamkeits-Wurfs sollte verdeckt bleiben, und gilt üblicherweise für eine "Szene". Wie lange genau eine Szene ist, wird vom SL festgelegt. (**ToDo**: Vielleicht genaueres System dafür?)

Der Heimlichkeits-Wert kann durch diverse Umstände modifiziert werden:

- Der halbe Deckungswert der Zone, durch die du dich schleichen willst, wird auf deine Heimlichkeit addiert.
- Wenn du mehr als leichte Belastung hast, hast du einen Abzug auf deine Heimlichkeit. Dadurch kann deine Heimlichkeit auch unter 0 sinken.
- Deine Heimlichkeit zählt als um 1 höher pro Zone Abstand zwischen dir und dem Wesen, das dich potentiell wahrnehmen könnte. Bei schlechten Sichtverhältnissen wie finsterner Nacht, Regen oder Nebel erhöht sich die Heimlichkeit stattdessen um 2 pro Zone Abstand, und bei *sehr* schlechten Sichtverhältnissen um 3 pro Zone Abstand. Statt schlechten Sichtverhältnissen könnten diese höheren Abzüge auch durch starken Lärm oder sonstigen "Trubel" verursacht werden.

ToDo: Ja, es ist momentan ziemlich schwammig, wie diese Modifikatoren festgelegt werden. Ich könnte mir in Zukunft vielleicht genauer überlegen, wie das funktionieren sollte.

Du kannst deinen Heimlichkeits-Wert auch aktiv erhöhen:

- Wenn du nichts tust außer still zu sein und dich zu verstecken, ohne dich zu bewegen oder irgendetwas zu tun, erhöht sich deine Heimlichkeit um +1. Wenn du den Heimlichkeits-Skill hast nochmal +1.
- Du kannst einen Punkt Willenskraft ausgeben, um deine Heimlichkeit für eine Szene um +1 zu erhöhen. Wenn du den Heimlichkeits-Skill hast nochmal +1.

Auch der Wachsamkeits-Wert kann modifiziert werden:

- Wenn du gerade abgelenkt bist oder allgemein nicht damit rechnest, dass Leute sich in deiner Umgebung verstecken oder herumschleichen, zählt nur dein einfacher Wachsamkeits-Wert.
- Wenn du dich aktiv darauf konzentrierst, deine Umgebung zu beobachten, wird dein Wachsamkeits-Wert verdoppelt. Du kannst nichts anderes machen, während du dich auf deine Umgebung konzentrierst, aber du kannst dich im Schritt-Tempo bewegen.

- Wenn du dich *sehr intensiv* darauf konzentrierst, deine Umgebung zu beobachten, wird dein Wachsamkeits-Wert verdreifacht. Das hat die selben Einschränkungen wie normale Konzentration und kostet einen Würfel Stress pro Szene.

Überraschung

Wenn ein Kampf mit Überraschung startet, kann die überraschte Seite eine Runde lang keine Aktionen durchführen und hat dementsprechend auch keine aktive Verteidigung. Die andere Seite kann für alle ihre Angriffe ihren maximalen Zielen-Bonus nutzen.

Ein Kämpfer, der dich zwar nicht sieht, aber grundsätzlich weiß, dass da etwas ist, kann keine Aktionen spezifisch gegen dich durchführen, hat aber potentiell trotzdem aktive Verteidigung gegen deine Angriffe, und kann Aktionen wie Ausweichen ansagen.

Sobald du einen Angriff durchgeführt hast, kann üblicherweise davon ausgegangen werden, dass deine Gegner wissen, wo du ungefähr bist.

Fallen

Es kann pro Zone maximal eine Falle platziert werden, ansonsten würde es zu sehr auffallen.

Der Heimlichkeits-Wert einer Falle ist standardmäßig 2. Wenn du den Fallen Stellen Skill hast, erhöht sich die Heimlichkeit der von dir aufgestellten Fallen auf 4. Du kannst Fallen nur in Zonen mit natürlicher Deckung platzieren, sonst würden sie zu sehr auffallen. Diese natürliche Deckung wird dann wie üblich auf den Heimlichkeits-Wert der Fall addiert.

Du kannst einen Punkt Willenskraft ausgeben, um die Heimlichkeit der von dir aufgestellten Fallen um 1 zu erhöhen. Nochmal +1 mit dem Fallenstellen-Skill.

Wenn jemand sich in eine Zone mit einer Falle hinein bewegt ohne von dieser Falle zu wissen, wird sie ausgelöst.

Ausgelöste Fallen verursachen standardmäßig entweder 10 Schaden oder hindern das Ziel an der Fortbewegung oder beides.

ToDo: Konkrete Arten von Fallen festlegen, mit Tradeoffs zwischen Heimlichkeits-Wert, Effekt und Kosten/Aufwand?

Stress

Stress stellt die geistige Belastung eines Charakters dar, und wird üblicherweise in Form von Stress-Würfeln genommen: Bei einem Erfolg auf einem Stress-Würfel passiert nichts, bei einem Fehlschlag nimmt der Charakter einen Punkt Stress.

Sobald du mehr Stress angesammelt hat als deinen geistigen Widerstand, erhältst du den Zustand "Demoralisiert". Das hat folgende Auswirkungen:

- Im Kampf hast du -2 Parade und kannst keine Angriffe außer normale Attacke und Rundum-Attacke mehr machen, und beide haben -2 Geschwindigkeit und -2 Schaden.
- Bei Ermittlungen kannst du dich nicht konzentrieren, und deine Investigativ-Skills daher überhaupt nicht anwenden.
- Wenn du dich nicht explizit auf deine Umgebung konzentrierst, schlagen deine Wachsamkeits-Würfe automatisch fehl. Wenn du dich schon auf deine Umgebung konzentrierst, hast du nur deine einfache Wachsamkeit statt deine doppelte. Du kannst keinen Stress-Würfel für weiter erhöhte Wachsamkeit nehmen.
- Du erhältst -2 Heimlichkeit.
- Du kannst nicht mehr zaubern.

Du kannst jederzeit einen Willenskraft-Punkt ausgeben, um einen Punkt Stress abzubauen. Wenn dein Stress dann kleiner oder gleich deinem geistigen Widerstand ist, bist du nicht mehr demoralisiert.

Du regenerierst Willenskraft einmal pro Tag nachdem du geschlafen hast. Dazu würfelst du dein Willenskraft-Maximum, und bekommst pro Erfolg einen Punkt Willenskraft zurück. Für die Regeneration ist es dabei egal, wie viele Willenskraft-Punkte du aktuell hast.

Wenn bei der Willenskraft-Regeneration Punkte verfallen würden weil du über dein Willenskraft-Maximum kommen würdest, kannst du die überschüssigen Punkte stattdessen sofort ausgeben, um Stress abzubauen.

Stress durch Wunden

Wenn du eine leichte Wunde nimmst, nimmst du einen Würfel Stress. Bei einer mittleren Wunde sind es 3 Würfel, und bei einer schweren Wunde 7 Würfel.

Stressbewältigung

Wenn du zu viel Stress angesammelt hast und daher demoralisiert bist, oder wenn du damit rechnest, dass du relativ bald demoralisiert werden wirst wenn du nichts dagegen tust, kannst du auf Mechanismen der Stressbewältigung zurückgreifen. Damit erhöhst du temporär deinen geistigen Widerstand, nimmst dafür aber andere Nachteile in Kauf.

Alkoholkonsum

Du erträgst deine Probleme in Alkohol. Das hält ungefähr einen Tag lang.

+3 geistiger Widerstand

-1 Parade

-1 Geschwindigkeit für alle deine Nahkampf-Aktionen

- 1 Reichweite für alle deine Fernkampf-Aktionen
- 1 Wahrnehmung bei der Anwendung von Investigativ-Skills

ToDo ...Hier sollte es dann so Zeugs geben wie "Geld ausgeben", entweder weil du versuchst Happiness zu kaufen oder weil du es den Armen spendest oder so, sowie "Flaggelant", wo du dir selber Verletzungen zufügst. Vielleicht auch eine Form von "Stress-Eating"? Bin mir noch nicht sicher, wie ich das regeln sollte... Für den Moment habe ich mal nur Alkoholkonsum definiert, mal schauen wie das in der Praxis überhaupt funktioniert...

Charakterzüge

Charakterzüge stellen die Persönlichkeit eines Charakters dar. Sie haben ein Rating zwischen 0 und 3, das ihre Stärke angibt. Pro volle 4 Punkte, die du in Charakterzügen hast, steigt dein geistiger Widerstand um 1, bis zu einem Maximum von +2 bei 8 Punkten. Dieses Maximum kann durch das Willenskraft-Attribut erhöht werden.

Du nimmst Stress, wenn du bewusst gegen deine Charakterzüge handelst, üblicherweise 1 Würfel pro Punkt, bei schweren Verstößen manchmal auch 2 Würfel pro Punkt.

Charakterzüge können entweder unter Absprache mit dem SL individuell festgelegt werden, oder sie können aus folgender Liste gewählt werden:

Mutig

Du gehst gerne Risiken ein. Du nimmst Stress, wenn du ohne guten Grund einen Kampf vermeidest, deine Verbündeten in gefährlichen Situationen zurücklässt, oder wenn du generell etwas nur deshalb nicht tust, weil es riskant wäre. Inkompatibel mit Vorsichtig und Friedlich.

Vorsichtig

Du gehst ungerne Risiken ein. Du nimmst Stress, wenn du dich auf einen unvorteilhaften Kampf einlässt, oder sonst irgendwie nicht unbedingt notwendige Risiken eingehst. Inkompatibel mit Mutig und Friedlich.

Friedlich

Du wendest nicht gerne Gewalt an. Du kannst Leute verhaften und sie bekämpfen wenn sie sich wehren (sonst wärst du nicht bei der Garde), und du kannst dich selbst und andere verteidigen. Bei allen anderen physischen Gewaltanwendungen und gewaltsamen Drohungen gegen Menschen nimmst du Stress. Du nimmst doppelten Stress, wenn du absichtlich einen Menschen umbringst. Inkompatibel mit Mutig und Vorsichtig.

Lüstern

Wonach es klingt. Du nimmst Stress, wenn du grundlos eine Bitte einer für dich attraktiven Person abgeschlägst, obwohl du diese Bitte realistischerweise erfüllen könntest. Doppelter Stress, wenn du von einer für dich attraktiven Person ein Angebot ablehnst, die Nacht mit ihr zu verbringen.

Rachsüchtig

Du vergibst nicht und du vergisst nicht. Du nimmst *zusätzlichen* Stress, wenn du einem deiner Feinde hilfst. Du nimmst außerdem Stress, wenn jemand dir schadet oder dich demütigt, und du diese Person/Gruppe dann *nicht* zu einem Feind machen willst, sowie wenn du das Rating von einem deiner Feinde reduzieren willst, ohne dass dieser Feind gerade etwas gutes für dich gemacht hat. Du kannst das Rating deiner Feinde nicht während der Downtime reduzieren, solange du Rachsüchtig bist.

Ehrlich

Du bist der Meinung, dass Lügen falsch ist. Du nimmst Stress, wenn du lügst oder bewusst versuchst, etwas vor jemandem zu verheimlichen.

Rechtschaffen

Du glaubst daran, dass Gesetze befolgt werden sollten. Du nimmst Stress, wenn du es tatenlos zulässt, dass das Gesetz gebrochen wird, obwohl du es realistischerweise verhindern könntest. Du nimmst doppelten Stress, wenn du selbst bewusst das Gesetz brichst.

Warmherzig

Du siehst nicht gerne andere Menschen leiden. Du nimmst Stress, wenn du es tatenlos zulässt, wie anderen Menschen unnötig Leid zugefügt wird, obwohl du es realistischerweise verhindern könntest. Du nimmst doppelten Stress, wenn du selbst bewusst anderen Menschen unnötig Leid zufügst. Inkompatibel mit Kaltherzig.

Anmerkung: Was genau als "unnötiges Leid" zählt, ist natürlich sehr subjektiv. Ich persönlich würde so Dinge wie "Wir foltern jetzt jemanden für Informationen" oder "Wir stehlen jetzt von Leuten die so wie so schon arm sind" definitiv darunter fallen lassen. So Dinge wie "Wir sehen arme Leute und tun nichts dagegen obwohl wir Geld einstecken haben" würden aber nicht darunter fallen, weil das einen Charakter dann doch zu sehr einschränken würde.

Loyal

Deine Freunde sind dir sehr wichtig. Du nimmst *zusätzlichen* Stress, wenn du einem deiner Freunde schadest. Du nimmst außerdem Stress, wenn jemand etwas gutes für dich tut und du diese Person/Gruppe weder zu einem Freund machen willst, noch vor hast, dich sonst irgendwie erkenntlich zu zeigen. Du nimmst auch Stress, wenn du das Rating von einem deiner Freunde reduzieren willst, ohne dass dieser Freund dir gerade geschadet hat. Du kannst das Rating deiner Freunde nicht während der Downtime reduzieren, solange du loyal bist.

Neugierig

Du willst die Welt verstehen und alles wissen. Du nimmst Stress, wenn du realistisch die Möglichkeit hast, mehr Wissen/Information zu bekommen, aber diese Möglichkeit bewusst nicht ausnutzt.

Ungeduldig

Du magst es überhaupt nicht, Zeit zu verschwenden. Du nimmst Stress, wenn du dir absichtlich mehr Zeit für etwas nimmst als unbedingt nötig, oder wenn du dich für eine Vorgehensweise entscheidest, die mehr Zeit in Anspruch nimmt als andere realistische Alternativen.

Eitel

Du bist der Meinung, dass dein Aussehen sehr wichtig ist. Du nimmst Stress, wenn du dich anderen Leuten zeigst, während du nicht optimal aussiehst, oder wenn du dich absichtlich in eine Situation begibst, wo du dreckig wirst oder wo dein Aussehen sonst irgendwie darunter leiden würde.

Anmerkung: Das hindert dich nicht daran, durch dichten Wald oder Sumpf zu gehen, solange du praktische aber ansehnliche Wildniskleidung trägst. Es hindert dich sehr wohl daran, durch die Kanalisation zu kriechen oder auch durch den Sumpf zu waten, während du Gewand trägst, das dafür nicht geeignet ist. Was genau deine Eitelkeit triggert und was nicht ist bis zu einem gewissen Grad subjektiv, aber es sollte nicht *zu* einschränkend sein, aber auch nicht komplett konsequenzlos.

Sparsam

Dein eigener Wohlstand ist dir wichtig. Du nimmst Stress, wenn du Geld für Dinge ausgibst, die nicht unbedingt notwendig sind, oder wenn du ohne guten Grund eine Möglichkeit ablehnst, Geld zu verdienen. Inkompatibel mit Freigiebig.

ToDo: ...Das wird vermutlich relevanter, wenn ich mal ein System für Geld habe...

Freigiebig

Du bist der Meinung, dass Geld nicht so wichtig ist, und dafür da ist, um ausgegeben zu werden. Du nimmst Stress, wenn du dich weigerst, Geld auszugeben, wenn dir das die Lösung eines Problems einfacher machen würde, oder wenn du dabei versuchst, zu sparen. Du nimmst außerdem Stress, wenn du etwas anstrengendes nur deshalb machst, um Geld zu bekommen. Inkompatibel mit Sparsam.

ToDo: ...Und das auch...

Gesellig

Du redest gern und bist gern von anderen Menschen umgeben. Du nimmst Stress, wenn du dich bewusst dafür entscheidest, längere Zeit allein zu sein, wie beispielsweise wenn du stundenlang in der Wildnis alleine vorskoutest oder alleine ein Gebäude observierst. Doppelter Stress, wenn du die Möglichkeit hättest, an einer Feierlichkeit oder einem sonstigen sozialen Zusammentreffen teilzunehmen, und dich bewusst und ohne guten Grund dagegen entscheidest. Inkompatibel mit Schüchtern.

Schüchtern

Du redest nicht gern mit Menschen, die du nicht kennst. Du nimmst Stress, wenn du für längere Zeit mit Menschen reden musst, die du nicht kennst. Inkompatibel mit Gesellig.

Anmerkung: Auch hier ist es subjektiv, was genau dafür ausreicht, um Stress zu kriegen, und was nicht. Wenn du jemandem nachrufst "Dieb! Sofort stehen bleiben!", und die Person dann verhaftest ohne viel mit ihr zu reden, dann würdest du keinen Stress nehmen. Genau so wenig, wenn du einfach nur einzelne relevante Fragen stellst. Wenn du eine komplette Zeugenbefragung, Verhandlung oder Vorstellung allein übernehmen musst, dann reicht das aber sehr wohl aus.

Kaltherzig

Du bist der Meinung, dass es irrational ist, grundlos anderen Menschen zu helfen. Du nimmst Stress, wenn du anderen Menschen hilfst, ohne dafür eine Verpflichtung zu haben oder eine direkte, dem Aufwand entsprechende Gegenleistung zu bekommen. Doppelter Stress, wenn du grundlos erhebliche persönliche Nachteile oder Risiken für andere Menschen auf dich nimmst. Inkompatibel mit Warmherzig.

Anmerkung: Nein, "Ich will meinen Ruf verbessern!" zählt nicht als "Gegenleistung". Du kannst auch deinen Freunden nicht ohne Gegenleistung und Beschwerde von Kaltherzig helfen, aber ihr Rating zählt normal als Reduktion für den entsprechenden Stress.

Kompetitiv

Du magst Wettkämpfe, und möchtest deine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Du nimmst Stress, wenn deine Fähigkeiten in Frage gestellt werden, und du diese Gelegenheit nicht nutzt, um deine Fähigkeiten zu demonstrieren, obwohl du das realistischerweise könntest. Doppelter Stress, wenn du es bewusst ablehnst, an einem Wettkampf teilzunehmen, obwohl du die Möglichkeit dazu hättest und die "Stakes" nicht zu hoch sind, oder wenn du während einem Wettkampf nicht dein Bestes gibst, um zu gewinnen.

Freunde und Feinde

Freunde sind Charaktere oder Gruppen, die du magst. Feinde sind Charaktere oder Gruppen, die du gar nicht magst. Beide haben ein Rating zwischen 0 und 3, und die selbe Person oder Gruppe kann nicht gleichzeitig dein Freund und dein Feind sein.

Für jeden deiner Freunde und Feinde kannst du einmal pro Session Willenskraft regenerieren: Du nimmst Würfel in Höhe von ihrem Rating, und jeder Erfolg gibt dir einen Punkt Willenskraft zurück, wobei die normalen Regeln für Willenskraft-Regeneration gelten. Bei Freunden machst du das, indem du einige Stunden Zeit mit ihnen verbringst, und bei Feinden machst du das, indem du ihnen aktiv schadest oder sie demütigst.

Wenn du einem deiner Freunde aktiv schadest oder wenn du einem deiner Feinde aktiv hilfst, nimmst du Stress-Würfel in Höhe ihres Ratings.

Innerer Konflikt

Wenn du in einer Situation bist, wo deine Charakterzüge sich gegenseitig widersprechen, oder ein Charakterzug deinen Freund- oder Feindschaften entgegen steht, und du daher Stress nehmen würdest egal was du machst, können deine Charakterzüge und Freunde/Feinde sich gegenseitig negieren, was Stress-Würfel betrifft: Wenn du etwas tust, wodurch du normalerweise Stress nehmen würdest, kannst du andere Charakterzüge und Freunde/Feinde nutzen, um dein Verhalten zu rechtfertigen, und reduzierst die Anzahl der Stress-Würfel die du nimmst um das entsprechende Rating (bei schweren Verstößen das doppelte Rating), bis zu einem Minimum von 0.

Beispiele:

- Du bist Rechtschaffen 1 und bemerkst, wie ein Freund 1 das Gesetz bricht. Normalerweise würdest du durch Rechtschaffen Stress nehmen, wenn du das einfach zulässt, aber weil es dein Freund ist, kannst du es in diesem Fall wohl durchgehen lassen und nimmst keinen Stress. Alternativ würdest du normalerweise Stress nehmen, wenn du deinen Freund verhaftest, aber da du Rechtschaffen bist, könntest du es in diesem Fall mit deinen Prinzipien begründen und nimmst keinen Stress. Wenn du selbst für einen Freund das Gesetz brechen würdest, würdest du aber immer noch einen Würfel Stress nehmen, weil das ein schwerer Verstoß gegen Rechtschaffen ist.
- Du bist Warmherzig 2 und hast einen Feind 3, den du gerade verhaftet hast und für Informationen foltern könntest. Normalerweise würdest du durch Warmherzig 4 Würfel Stress nehmen, wenn du das machst, aber da es dein Feind 3 ist, nimmst du in diesem Fall nur einen Würfel, und bekommst sogar 3 Würfel Willenskraft-Regeneration. Bei einem Feind 1 würdest du zwar einen Würfel Willenskraft-Regeneration bekommen, aber auch immer noch 3 Würfel Stress. Wenn jemand *anderer* aus der Gruppe deinen 3er-Feind für Informationen foltert, hast du da mit Warmherzig 2 gar keine ethischen Bedenken dagegen, und nimmst auch keinen Stress. Bei einem 1er-Feind würdest du dann immer noch einen Würfel Stress nehmen, wenn du nichts dagegen tust. Du *musst* deinen Feind aber natürlich auch bei einem niedrigeren Warmherzig-Rating nicht foltern, wenn du das nicht willst: Du würdest nur dann Stress nehmen, wenn du ihm aktiv hilfst.
- Du bist Lüstern 2, hast schon einen Love-Interst als 3er Freund, und dein für dich attraktiver Feind 2 bietet dir an, die Nacht mit dir zu verbringen. Wenn du das ablehnst, würdest du normalerweise 4 Würfel Stress wegen Lüstern nehmen, aber weil du damit deinen bestehenden Love-Interest hintergehen würdest, reduziert sich das auf einen Würfel, und weil es dein Feind ist, reduziert es sich weiter auf 0 Würfel, und du hast daher keine Bedenken dagegen, das abzulehnen. Wenn du annimmst, würdest du normalerweise 3 Würfel Stress nehmen, weil du deinen Love-Interest

hintergehst, aber weil du Lüstern bist, nimmst du in diesem Fall keinen Stress, weil abzulehnen ein schwerer Verstoß gegen Lüstern wäre. Es *muss* für dich nicht unbedingt relevant sein, dass das mit einem 2er Feind passiert, aber wenn es das wäre, dann würdest du effektiv einen Würfel Stress nehmen, weil $3 \text{ (Love-Interest)} + 2 \text{ (Feind)} - 4 \text{ (doppeltes Lüstern)}$.

- Ein 2er Freund von dir liegt verwundet am Boden, und du bist ein Heiler. Aber um zu ihm zu kommen, müsstest du durch einen dreckigen Sumpf waten, und du hast gerade kein passendes Gewand dafür an und bist Eitel 1. Wenn du deinen Freund einfach dort liegen lässt, würdest du normal 2 Punkte Stress nehmen, aber weil du Eitel 1 bist, nimmst du stattdessen nur einen Würfel Stress. Wenn du durch den Sumpf watest und dich dreckig machst, würdest du normalerweise einen Würfel Stress durch Eitel nehmen, aber weil du es machst um deinem Freund zu helfen nimmst du stattdessen gar keinen Stress.

Änderungen bei Charakterzügen und Freunden/Feinden

Das Rating von Charakterzügen und Freunden/Feinden kann sich während dem Spiel ändern. Das passiert unter folgenden Umständen:

- Wenn du in einer relevanten Situation trotz Gründen die dagegen sprechen entsprechend einem bestimmten Charakterzug gehandelt hast, kannst du dich entscheiden, das Rating dieses Charakterzugs um 1 zu erhöhen. Anmerkung: Welches Verhalten hier ausreichend ist, ist natürlich subjektiv und SL-Entscheid. Du solltest den SL aber idealerweise schon im Vorhinein darauf hinweisen, dass du einen deiner Charakterzüge steigern möchtest.
- Wenn du gerade aktiv *gegen* einen deiner Charakterzüge gehandelt hast, und dabei mindestens 2 Würfel Stress genommen hast, kannst du dich entscheiden, das Rating dieses Charakterzugs um 1 zu reduzieren. Wenn du gegen einen deiner Charakterzüge gehandelt hast und dabei weniger als 2 Würfel Stress genommen hast, beispielsweise weil der Charakterzug nur ein Rating von 1 hat, oder der Stress durch andere Charakterzüge oder Freunde/Feinde negiert wurde, kannst du freiwillig 2 Würfel Stress nehmen, um den Charakterzug um 1 zu reduzieren.
- Wenn du gerade aktiv einem deiner Freunde geschadet oder einem deiner Feinde geholfen hast, und dabei mindestens 2 Würfel Stress genommen hast, kannst du das entsprechende Rating um 1 reduzieren. Bei weniger als 2 Würfel Stress kannst du wie bei Charakterzügen stattdessen freiwillig 2 Würfel Stress nehmen.
- Wenn einer deiner Freunde dir gerade geschadet hat, oder wenn einer deiner Feinde dir geholfen hat, kannst du das Rating um 1 reduzieren, ohne Stress nehmen zu müssen.
- Das Rating von Freunden und Feinden kann um 1 erhöht werden, wenn du ihnen in einer relevanten Situation hilfst/schadest, obwohl andere Gründe dagegen sprechen, oder wenn sie dir relevant helfen/schaden. Natürlich wieder subjektiv und SL-Entscheid.

Bei jeder Downtime (also üblicherweise am Ende einer Session), kannst du außerdem eine der folgenden Optionen wählen:

- Einen Charakterzug um 1 steigern, solange die Summe aller deiner Charakterzüge kleiner als 4 ist.
- Einen Charakterzug um 1 reduzieren.
- Das Rating von einem Freund oder Feind um 1 steigern, solange die Summe deiner Freunde/Feinde kleiner als 2 ist.
- Das Rating von einem Freund oder Feind um 1 reduzieren.

Hexcrawl

Erschöpfung

Während du unterwegs bist und dich physisch anstrengst, sammelst du Erschöpfung-Punkte an. Wenn du mehr als das Vierfache deiner Zähigkeit an Erschöpfung-Punkten angesammelt hast, hast du den Zustand "Müde", mit folgenden Effekten:

- -1 Wahrnehmung
- Jedes Mal wenn du Ausdauer regenerieren würdest würfelst du stattdessen einen Würfel, und regenerierst den Ausdauer-Punkt nur bei einem Erfolg.

Wenn du mehr als das Achtfache deiner Zähigkeit an Erschöpfung-Punkten angesammelt hast, bist du überanstrengt, und kannst nicht mehr freiwillig weitere Erschöpfung auf dich nehmen. Das bedeutet insbesondere, dass du dich auf der Hexkarte nicht mehr weiter bewegen kannst, bis du eine ausreichend lange Rast eingelegt hast, um nicht mehr überanstrengt zu sein.

Pro Stunde Rast regenerierst du einen Punkt Erschöpfung.

Bewegung

Dich von einem Hex auf ein benachbartes Hex zu bewegen dauert üblicherweise 2 Stunden und bringt 2 Erschöpfung. Das wird durch diverse Umstände modifiziert:

- Schwieriges Gelände (dichter Wald, Gebirge, Sumpf) gibt +2 Stunden und +2 Erschöpfung, sowohl wenn du ein Hex mit schwierigem Gelände betrittst als auch wenn du es verlässt. Von schwierigem Gelände zu schwierigem Gelände zu gehen ist also +4 Stunden und +4 Erschöpfung. Eine passende Geländekunde halbiert diese Abzüge.
- Wenn du auf mittlerer Belastung bist, kostet jede Bewegung auf ein neues Hex +1 Erschöpfung. Bei schwerer Belastung sind es +2 Erschöpfung, und bei extremer Belastung +4 Erschöpfung.
- Wenn du bergauf unterwegs bist (also auf der Hexkarte eine Höhenlinie passierst), dann kostet diese Bewegung +1 Stunde und +1 Erschöpfung. Wenn du 2 oder mehr Höhenlinien passierst, musst du klettern, und es kostet für jede Höhenlinie +1 Stunde und +1 Erschöpfung. Bergab gehen gibt nur die halben Abzüge, abgerundet.

Wenn das Hex nicht "sicher" ist, gibt es pro Hex eine 25%-Chance für einen random Encounter. Also zwei Würfel werfen und wenn beide ein Fehlschlag sind. Die Gruppe zählt für den Zweck von Hinterhalten üblicherweise als Wachsam, also doppelte Wachsamkeit. Die Entscheidung, wer in der Gruppe einen Stress-Würfel nehmen will, um dreifache Wachsamkeit zu haben, muss vor dem Move getroffen werden. Dreifache Wachsamkeit gilt dann bis zur nächsten Rast. Lichter Wald und Gebirge geben üblicherweise +1 Heimlichkeit für den Hinterhalt, und dichter Wald +2.

Nahrung

Nahrung wird in Tagesrationen gerechnet, wobei eine Tagesration mit einem Gewicht von 1kg angenommen wird. Wenn du mehr als deine Zähigkeit + 1 in Tagen ohne Essen auskommen musst, bekommst du den Zustand "Hungrig", mit folgenden Auswirkungen:

- -1 Ausdauer-Maximum
- -1 Willenskraft-Maximum
- -1 Schmerzgrenze
- -1 Würfel für Wundheilung

Anschließend steigt die Stufe von diesem Zustand pro weiterem Vielfachen deiner Zähigkeit + 1 in Tagen die du ohne Essen auskommen musstest um 1, und pro Stufe dieses Zustands steigen auch die Abzüge um weitere -1.

Ausdauer-Maximum und Willenskraft-Maximum können dadurch nicht unter 0 sinken. Wenn deine Schmerzgrenze unter 0 sinkt, bist du nicht mehr kampffähig. Wenn deine Würfel für Wundheilung negativ werden, dann verhungerst du langsam. (**ToDo**: System dafür. Wird vermutlich analog zu Blutverlust funktionieren)

Wenn du einen Tag ohne Nahrung auskommen musst, musst du später zwei Rationen essen, um den "Rückstand" wieder abzubauen. Tage ohne Nahrung werden also später mit zusätzlichem Rationsverbrauch gegengerechnet.

Nahrungssuche

Es gibt folgende Möglichkeiten, in der Wildnis nach Nahrung zu suchen:

- Sammeln: Würfelpool ist 2 + Wahrnehmung + 2 durch passende Geländekunde.
- Fischen: Würfelpool ist 1 + 3 durch den Fischen-Skill. Nur möglich, wenn ein größeres Gewässer in der Nähe ist.
- Jagen: Würfelpool ist 1 + 1 durch Spuren Lesen + 1 durch passenden Fernkampf-Skill + 1 durch Heimlichkeit-Skill +2 durch passende Geländekunde.
- Fallen Stellen: Nur möglich mit Fallen Stellen. Würfelpool ist 1.

Alle diese Möglichkeiten kosten 2 Stunden + 1 Erschöpfung, mit Ausnahme von Fischen, das keine Erschöpfung kostet und umgekehrt sogar als Ruhephase zählt. Wenn du mehr Zeit investierst, multiplizierst du deinen Würfelpool mit dem Vielfachen der Zeit- und Erschöpfungskosten, die du investiert hast. Ausnahme ist Fallen Stellen, das kostet immer nur 2 Stunden und 1 Erschöpfung für Auf- und Abbauen der Fallen, egal wie lange die Fallen aufgestellt bleiben - der Würfelpool ist 1 pro 2 Stunden, die die Fallen aufgestellt bleiben.

Du bekommst eine Ration für 2 Erfolge, eine zweite Ration für 3 weitere Erfolge (insgesamt 5), eine weitere Ration für 4 weitere Erfolge (insgesamt 9), und so weiter. Diese diminishing returns gelten pro Hex und pro Kategorie (Sammeln, Fischen, Jagen) pro Tag, und alle Charaktere in der Gruppe zählen ihre Erfolge zusammen, um festzustellen wie viele Rationen gefunden werden können. Auch Jagen und Fallen Stellen werden dabei zusammen gezählt.

Klettern

Du würfelst Klettern, wenn du Wände oder Abhänge hoch- oder hinunterklettern willst. Dein Würfelpool dafür ist 1 + Stärke + 3 durch Klettern-Skill.

Wenn du bei der Bewegung auf ein neues Hex mindestens 2 Höhenlinien überqueren musst, musst du einen Klettern-Wurf schaffen, auf den du mindestens die Anzahl der Höhenlinien minus 1 Erfolge brauchst. Wenn du den Wurf nur um 1 nicht geschafft hast, kannst du einen Punkt Willenskraft ausgeben, um den

Wurf doch noch zu schaffen. Du kannst diesen Wurf beliebig oft wiederholen, aber das kostet jedes Mal einen Punkt Erschöpfung.

Auf mittlerer Belastung wird die Anzahl der benötigten Erfolge verdoppelt, und auf schwerer Belastung verdreifacht. Auf extremer Belastung kannst du nicht klettern. Diese Multiplikation bezieht sich immer auf die Grundschwierigkeit, nicht auf weitere Modifikatoren.

Beim abwärts Klettern brauchst du einen Erfolg weniger. Wenn du ein Seil als Kletterhilfe hast, brauchst du ebenfalls einen Erfolg weniger. Dieses Seil muss aber erst oben befestigt werden, weshalb vermutlich zumindest einer in der Gruppe diesen Bonus nicht nutzen kann, außer wenn abwärts geklettert wird. In diesem Fall muss aber vermutlich auch einer in der Gruppe auf den Bonus verzichten, wenn das Seil nicht zurück gelassen werden soll.

Anima - Naturmagie

Anima-Zauber haben eine Dauer, ein Ritual sowie Materialkomponenten, die für ihre Anwendung erforderlich sind.

Metall-Unverträglichkeit

Anima-Magie kann nicht angewendet werden, während man große Mengen an Metall (vor allem Eisen) am Körper trägt. Das schließt vor allem Rüstungen aus Metall aus, aber auch metallene Fesseln oder Ketten können verwendet werden, um die Anwendung von Anima zu unterbinden. Metall verhindert sowohl die Wirkung von Zaubern als auch von passiven Anima-Fähigkeiten, und nach einer Metall-Blockade dauert es etwa 8 Stunden, bevor Anima wieder angewendet werden kann.

Fähigkeiten und Zauber

Novize

Kosten jeweils 1 XP und haben Anima 1 als zusätzliche Voraussetzung.

Effizienter Metabolismus

Passiv

Du brauchst nur mehr etwa die Hälfte deines normalen Nahrungsbedarfs, und kannst die fünffache Anzahl an Tagen ohne Essen auskommen, ohne negative Konsequenzen zu erleiden. Wenn du mehrere Tage lang nichts isst, erhöht sich dein Nahrungsbedarf anschließend für eine identische Anzahl an Tagen wieder auf das normale menschliche Niveau.

Tier-Friedfertigkeit

Voraussetzung: Tierführung

Passiv

Wilde Tiere attackieren dich nicht, wenn du sie oder ihre "Gruppe" nicht zuerst attackierst oder anderweitig bedrohst oder bestiehst. Das inkludiert auch Insekten und hungrige oder territoriale Tiere, aber keine gezähmten und abgerichteten Tiere. Wenn du unabsichtlich auf eine Schlange steigst wirst du vermutlich trotzdem noch gebissen, und Bienen überlassen dir ihren Honig immer noch nicht freiwillig. Diese Fähigkeit schützt keine anderen Menschen, die gemeinsam mit dir unterwegs sind.

Harmonischer Körper

Voraussetzung: Vitalität 1

Passiv

Du bekommst +1 Zähigkeit, und nochmal +2 Zähigkeit gegen Gifte und Krankheiten. Deine natürliche Lebenserwartung steigt um etwa 20 Jahre.

ToDo: Ich habe momentan noch kein System für Gifte und Krankheiten, und schon gar kein System für Alterung. Ich definiere diese Fähigkeit (und die höheren Versionen davon) aber trotzdem schon jetzt, um festzulegen, dass so ein Effekt im Setting existiert.

Kampfdiagnose

Voraussetzung: Diagnose

Passiv

Du kannst bestimmte einfache Informationen über ein Lebewesen einfach nur dadurch herausfinden, dass du es ansiehst. Das inkludiert insbesondere:

- Wie viele Wunden hat dieses Wesen und wie schwer sind diese Wunden?
- Was ist die Zähigkeit dieses Wesens?
- Was ist die Schmerzgrenze dieses Wesens?
- Was ist das Ausdauer-Maximum dieses Wesens, und wie viel Ausdauer hat es aktuell?
- Was ist der Grundschaten von einem Angriff dieses Wesens?
- Was ist die Basis-Geschwindigkeit von Angriffen dieses Wesens?

Heilung

Voraussetzung: Heilkunde

Dauer: 5 Minuten

Ritual: Du trägst die Materialkomponenten in einem Umschlag auf die gereinigten Wunden auf, berührst sie mit beiden Händen und konzentrierst dich. Es gibt auch Varianten je nach Tradition und Art der Wunde.

Materialkomponenten: Je nach Tradition.

Unmittelbar nach einem Kampf kannst du mit Heilung (zusätzlich zum Effekt deiner normalen Heilkunde) Blutverlust verhindern. 1kg Materialkomponente verhindert dabei bis zu der dreifachen Zähigkeit des Ziels an Blutverlust. Wenn du Wunden oder Blutverlust längere Zeit nach einem Kampf heilen willst, wirkt 1kg Materialkomponente wie die dreifache Zähigkeit des Ziels an Erfolgen bei natürlicher Heilung. Dieser Effekt ist für den Verwundeten sehr schmerzhaft, weshalb er einen Würfel Stress pro angefangenem Vielfachem seiner Zähigkeit an generierten Heilungs-Erfolgen nimmt.

Typische Formen der Materialkomponente für Heilung sind:

- Blutstein: Wird zerrieben und mit Wasser vermischt, und dann als Schlamm verwendet.
- Blutwurz-Tinktur: Eine Tinktur aus verschiedenen Kräutern und Fett, von denen Blutwurz die wichtigste Zutat ist.
- Kürbisse: Zerstampft und mit Honig vermischt wird daraus eine dicke Paste.

Natur-Gespür

Dauer: 15 Minuten

Ritual: Du setzt dich hin, berührst mit beiden Händen den Erdboden vor dir, und konzentrierst dich auf deine Umgebung. Funktioniert auch auf lebenden Pflanzen statt auf Erde, aber nicht auf Sand, Fels oder sonstigem "toten Boden" wie nicht lebendem Holz.

Materialkomponenten: Keine.

Du kannst den generellen Zustand der Natur in deiner Umgebung spüren. Das ist ein Investigativ-Zauber, und die Informationen die du erhältst hängen vom Minimum von deinen Anima- und Wahrnehmungs-Attributen ab:

0:

- Welche Arten von Pflanzen und Tieren leben in der Umgebung?
- Gibt es irgendetwas, was der Gesundheit der Pflanzen und Tiere in der Umgebung schadet?
- Wurden in letzter Zeit magische Effekte mit Auswirkung auf die Tiere und Pflanzen in der Umgebung gewirkt?
- Wo kann man hier in der Umgebung trinkbares Wasser oder für Menschen geeignetes Essen finden?

1:

- Wenn es magische oder gesundheitsschädliche Einflüsse auf die Tiere und Pflanzen in der Umgebung gibt: Was genau ist das, und wo kann ich es finden?
- Gibt es in der Umgebung Bodenschätze wie Erze oder Edelsteine? Wenn ja wo?
- Wie wird in den nächsten 24 Stunden vermutlich das Wetter hier sein?

2:

- Wo befindet sich das nächste Tier oder die nächste Pflanze einer bestimmten Art, die in der Umgebung zu finden ist?
- Hat es in der Vergangenheit größere Änderungen in der Natur der Umgebung gegeben? Wenn ja wann und welche?

3:

- **ToDo:** ...Ich weiß momentan selbst noch nicht, was die *wirklich* detaillierten Infos sein sollten, die du mit Natur-Gespür finden können solltest...

Kosmetik

Dauer: 1 Stunde

Ritual: Du reibst die zu verändernden Körperteile mit einer Paste aus Honig und gemahlenen Knochen ein, konzentrierst dich auf die neue Form, die sie annehmen sollen, und formst sie mit deinen Händen dann langsam um.

Materialkomponenten: Paste aus Honig und gemahlenen Knochen.

Du kannst mit diesem Zauber das Aussehen eines Wesens verändern. Haarfarbe (und Form/Länge), Hautfarbe, Augenfarbe, der Klang der Stimme und die Form des Gesichts können angepasst werden. Narben und sonstige Verletzungsspuren können entfernt oder hinzugefügt werden. Es ist mit diesem Effekt aber noch nicht möglich, den generellen Körperbau zu verändern. Man kann sich als eine andere Person auszugeben, solange der generelle Körperbau ausreichend ähnlich ist und der Anwender ausreichend detailliertes Bild der zu kopierenden Person hat, entweder durch ein tatsächliches Gemälde oder weil die Person dem Anwender bekannt ist.

ToDo: Vermutlich sollte das "Sich als eine andere Person ausgeben" durch Menschenkenntnis erkannt werden können? Vielleicht mit +1 bis +3 Erfolgen Bonus für Leute, die diese Person gut bis sehr gut kennen?

Tiere rufen/verscheuchen

Dauer: 10 Minuten

Ritual: Je nach Tier.

Materialkomponenten: Je nach Tier.

Du kannst Tiere einer bestimmten Art zu einer Position rufen, oder sie von deiner Position verscheuchen. Tiere zu rufen funktioniert nur dann, wenn sich tatsächlich entsprechende Tiere in der Umgebung aufhalten, und du sie zu einem Ort rufen möchtest, an dem sie sich normalerweise aufhalten würden. Entsprechende Tiere spüren dann für die nächsten 24 Stunden (oder bis du den Effekt aufhebst) ein starkes Bedürfnis, sich zur festgelegten Position zu bewegen oder sich von ihr fernzuhalten.

ToDo: ...Vermutlich sollte ich irgendwann tatsächlich ein paar konkrete Rituale und Materialkomponenten für bestimmte Tierarten festlegen, so als Beispiel? Tiere zu rufen wird vermutlich oft mit Futter für die entsprechende Tierart gemacht werden oder so?

Diagnose

Dauer: 5 Minuten

Ritual: Du berührst das Ziel an der Stirn und konzentrierst dich.

Materialkomponenten: Keine.

Du kannst den körperlichen Zustand eines lebenden Wesens spüren, beziehungsweise mit höheren Werten auch einige Informationen aus der Geschichte dieses Wesens. Das ist ein Investigativ-Zauber, und die Informationen die du erhältst hängen vom Minimum von deinen Anima- und Wahrnehmungs-Attributen ab:

0:

- Was ist der generelle Gesundheitszustand dieses Wesens? Wirken bei diesem Wesen irgendwelche Gifte, Krankheiten oder magische Effekte?
- Sind zwei Wesen, die ich mit Diagnose untersucht habe, blutsverwandt? Wenn ja wie nah?
- Was ist das körperliche Alter dieses Wesens?
- Alle Fragen aus Kampfdiagnose.

1:

- Hatte dieses Wesen in der Vergangenheit große gesundheitliche Probleme wie Wunden oder schwere Krankheiten? Wenn ja welche und wie lange ist das ungefähr her?
- Wie viele biologische Nachkommen hat dieses Wesen?
- Welche permanenten magischen Effekte wurden in der Vergangenheit auf dieses Wesen gewirkt, und wann? Das kann auch Veränderungen durch Kosmetik/Fleischformen entdecken. Auch Verjüngung.
- Von was ernährt sich dieses Wesen üblicherweise?
- Bei schwangeren Wesen: Was ist der voraussichtliche Geburtstermin, Anzahl, Geschlecht und genereller Gesundheitszustand der Ungeborenen?

2:

- Wenn dieses Wesen durch permanente magische Effekte verändert wurde, was war der Zustand dieses Wesens *vor* diesen Veränderungen? Damit kann das ursprüngliche Aussehen vor der Anwendung von Kosmetik/Fleischformen festgestellt werden.
- Wie viele sexuelle Partner hatte dieses Wesen?
- Was genau hat dieses Wesen in der letzten Woche gegessen und wann?

3:

- Hatten zwei Wesen, die ich mit Diagnose untersucht habe, jemals sexuellen Kontakt?
- Welche *temporären* magischen Effekte waren in der letzten Woche auf diesem Wesen aktiv?

Pflanzenwachstum

Voraussetzung: Fruchtbarkeit fördern/hemmen

Dauer: 10 Minuten pro 1kg Pflanzenmasse.

Ritual: Du trägst die Materialkomponenten auf den Erdboden an den Wurzeln der Pflanze auf, und fährst mit den Händen zwischen den Wurzeln und der Stelle, wo du das Wachstum fokussieren willst hin und her, während du dich konzentrierst.

Materialkomponenten: 1kg Exkreme und 1 Liter Wasser pro 1kg Pflanzenmasse.

Mit diesem Zauber kannst du Pflanzen sehr schnell wachsen lassen, und zwar in einer von dir bestimmten Form. Du kannst Gegenstände aus Holz formen, oder einen Baum dazu bringen, aus dem Stamm sowie Ästen und Blättern einen Unterstand zu bilden, der vor Regen schützt. Wenn du dich länger damit beschäftigst, kannst du auch Gebäude aus lebenden Pflanzen formen. Wenn du Pflanzen dazu bringen

möchtest, essbare Früchte zu bilden, erhältst du nur die halbe Masse im Vergleich zu nicht essbarem Material.

Fruchtbarkeit fördern/hemmen

Dauer: 1 Stunde

Ritual: Bei einem Lebewesen trägst du die Materialkomponente als Paste entlang der Wirbelsäule auf während du dich konzentrierst. Bei Pflanzen verstreust du die Materialkomponente am Feld während du dich konzentrierst.

Materialkomponenten: Etwa 5g Goldstaub und diverse Kräuter

Mit diesem Zauber kannst du die Fruchtbarkeit von Lebewesen und Pflanzen beeinflussen. Ziel ist entweder ein einzelnes Lebewesen oder alle Pflanzen auf einer Fläche von etwa 100m². Wenn du die Fruchtbarkeit von einem Lebewesen förderst, fällt es diesem Lebewesen ein Jahr lang deutlich leichter, Nachkommen zu zeugen, was erschwerende Umstände wie hohes Alter negieren kann. Schwangerschaften des Ziels verlaufen ohne Komplikationen. Wenn du die Fruchtbarkeit von einem Lebewesen hemmst, kann dieses Lebewesen ein Jahr lang keine Nachkommen zeugen. Wenn du die Fruchtbarkeit von Pflanzen förderst, bilden diese Pflanzen im nächsten Jahr deutlich mehr Blüten und tragen ungefähr die doppelte Menge an Früchten. Wenn du die Fruchtbarkeit von Pflanzen hemmst, bilden diese Pflanzen im nächsten Jahr keine Blüten und tragen keine Früchte.

Aufputschen

Dauer: 1 Minute

Ritual: Du machst einen Kräutertee, den dein Ziel oder deine Ziele trinken. Sobald sie das gemacht haben, berührst du sie am Kopf und konzentrierst dich.

Materialkomponenten: Diverse Kräuter

Mit diesem Zauber kannst du die Erschöpfung des Ziels abbauen. Funktioniert auch auf dich selbst. Pro angefangenem doppelten Vielfachen der Zähigkeit des Ziels an Erschöpfung, die abgebaut wird, nimmt das Ziel einen Würfel Stress.

Adept

Kosten jeweils 2 XP und haben Anima 2 als zusätzliche Voraussetzung.

Tier-Empathie

Voraussetzung: Tier-Friedfertigkeit

Passiv

Du kannst jederzeit spüren, wie Tiere in deiner Umgebung sich derzeit fühlen. Du kannst wenn du dich darauf konzentrierst außerdem einfache telepathische Kommunikation mit einem Tier aufbauen. Das Tier kann einfache Aufgaben für dich erledigen, wenn du nett fragst, die Aufgabe für das Tier klar verständlich ist, und das Tier gerade nichts wichtigeres zu tun hat. Die meisten Tiere haben auch mit dieser Fähigkeit Probleme mit der Kommunikation von Konzepten, die nicht unmittelbar mit ihrem Überleben zusammenhängen, weshalb diese Fähigkeit nur bedingt zur Informationsbeschaffung geeignet ist. Tiere können beispielsweise generell nicht nacherzählen, was Menschen in ihrer Umgebung gesagt haben, sie können Symbole oder Architektur nicht beschreiben (und schon gar keine Schrift lesen), und sie können verschiedene ihnen unbekannte Menschen auch nicht voneinander unterscheiden oder ihr Aussehen beschreiben. Sie *können* aber einzelne Menschen identifizieren, die schon längere Zeit kennen, aber auch hier generell nicht anhand einer Beschreibung, sondern nur wenn sie selbst anwesend sind oder manchmal auch anhand von einem Bild.

ToDo: Hier wären vermutlich ein paar weitere konkrete Rulings sinnvoll bezüglich *welche* Informationen die meisten Tiere dir geben oder nicht geben können. Da bin ich mir selber noch nicht sicher über die Details... Was ich mir momentan denke:

- "Wo gibt es hier Nahrung/Wasser/Schatten?" ist kein Problem, und die meisten Tiere können dir auch dem Weg entsprechend beschreiben, wenn sie etwas wissen.
- "Ist vor drei Stunden ein Mann in einem blauen Umhang hier vorbei gekommen?" wird nicht funktionieren, weil erstens haben Tiere keine Ahnung was eine "Stunde" ist, was ein "Mann" ist (im Unterschied zu einer Frau oder einem Kind), was ein "Umhang" ist und manchmal auch nicht was "blau" ist, oder warum sie sich sowas irrelevantes überhaupt merken sollten.

Harmonischerer Körper

Voraussetzung: Vitalität 2, Harmonischer Körper

Passiv

Zusätzlich zu den Effekten von Harmonischer Körper bekommst du noch einmal +1 Zähigkeit sowie +2 Zähigkeit gegen Gifte und Krankheiten sowie +50 Jahre natürliche Lebenserwartung.

Scheintod

Voraussetzung: Effizienter Metabolismus, Heilung

Passiv

Du kannst deinen eigenen Stoffwechsel so extrem verlangsamen, dass du von Leuten ohne Anatomie-Skill und Wahrnehmung 1 oder einem Effekt der Magie entdeckt vermutlich für tot gehalten wirst. In diesem Zustand kannst du deine Umgebung nur mehr grob und verschwommen wahrnehmen und dich nicht bewegen, brauchst aber nur mehr ein Fünftel der Nahrung, die du im Normalzustand mit effizientem Metabolismus brauchen würdest. Du kannst in diesem Zustand die zehnfache Anzahl Tage ohne Nahrungsaufnahme auskommen (also zusammen mit effizientem Metabolismus die fünfzigfache Anzahl Tage), bevor du die ersten Abzüge erleidest. Du brauchst immer noch Sauerstoff, dein Bedarf ist aber stark reduziert, und du musst nicht mehr aktiv atmen um ihn zu decken. Du musst kein Wasser mehr aufnehmen. Du kannst außerdem deutlich größere Temperaturschwankungen überstehen (**ToDo:** Details?). Wenn du im Kampf einen Blutverlust erleidest, der größer als deine dreifache Zähigkeit ist, aber maximal so groß wie deine fünffache Zähigkeit, gehst du in einen bewusstlosen Scheintod-Zustand anstatt zu sterben. Du heilst in diesem Zustand dann mit normaler Geschwindigkeit, und wachst wieder auf, sobald du deine Wunden geheilt und dann 10 weitere Erfolge angesammelt hast. Wenn du dich freiwillig in diesen Zustand begeben hast, kannst du stattdessen einfach jederzeit wieder aufwachen.

Wiederbelebung

Voraussetzung: Heilung, Fruchtbarkeit fördern/hemmen

Dauer: 3 Stunden

Ritual: Du heilst die äußeren Verletzungen (sofern vorhanden) mit dem Heilungs-Effekt, legst die Diamanten entlang der Wirbelsäule auf die Leiche, berührst sie dann nach der Reihe und konzentrierst dich auf sie, während sie sich auflösen und in den Körper eindringen.

Materialkomponenten: 1kg Diamanten

Das Ziel wird wiederbelebt. In den meisten Fällen hat dieser Effekt nur eine 1/3 Chance auf Erfolg, und sobald ein Versuch erfolglos geblieben ist, werden auch weitere Versuche erfolglos bleiben. Diese Prozedur ist für das Ziel eine sehr schmerzhaft Erfahrung.

ToDo: Eine der Nebenwirkungen, wenn man zu oft wiederbelebt wird, ist dass man mit der Zeit mentale Probleme erleidet. Hier muss ich mir noch überlegen, wie genau das mit dem Stress-System interagieren

soll.

Fleischformen

Voraussetzung: Heilung, Kosmetik, Anatomie

Dauer: 1 Stunde

Ritual: Wie bei Kosmetik.

Materialkomponenten: Wie bei Kosmetik und Heilung.

Du kannst den grundlegenden Körperbau, das Geschlecht und die Körpergröße des Ziels (im menschlichen Rahmen) ändern, um das Aussehen anzupassen. Dazu ist es oft notwendig, Knochen zu brechen und dann in anderer Form wieder zusammenwachsen zu lassen, was ein sehr schmerzhafter Prozess ist. Neben der Möglichkeit, sich als eine andere Person auszugeben, können auch offensichtlich unmenschliche Veränderungen am Körper vorgenommen werden, beispielsweise Krallen als natürliche Waffen (Handgemenge, 4 Grundschaten) oder eine natürliche Rüstung aus Knochen (mittlere Rüstung, 12kg).

ToDo: Auch hier wird das Ziel Stress fressen. Einerseits durch den Effekt selbst, und falls mit der menschlichen Form inkompatible Änderungen vorgenommen wurden auch in einem "Damage over Time" Effekt. Und vermutlich auch so Zeugs wie Zähigkeits-Abzüge oder verringerte Lebenserwartung? Muss ich mir noch überlegen.

Riesenwuchs

Dauer: 1 Stunde

Ritual: Du verfütterst die Nahrung an das entsprechende Tier, während du es mit einer Hand berührst und dich konzentrierst.

Materialkomponenten: Essen für das Tier, Masse gleich dem zehnfachen neuen Körpergewicht.

Du kannst ein Tier dazu bringen, sehr schnell zu wachsen, auch deutlich über die normale Maximalgröße dieser Spezies hinaus. Eine Anwendung dieses Zaubers verdoppelt das Körpergewicht des entsprechenden Tiers. Dieser Effekt wirkt nicht auf Menschen.

ToDo: Hier muss ich mir noch überlegen, was die Konsequenzen für die Kampfwerte von den entsprechenden Tieren sind.

Geteilte Gabe

Dauer: 15 Minuten

Ritual: Je nach Effekt.

Materialkomponenten: Keine.

Du wählst einen passiven Anima-Effekt, der auf dir aktiv ist. Für die nächsten 24 Stunden profitiert dein Ziel ebenfalls von diesem Effekt. Metall-Unverträglichkeit blockiert auch Effekte, die auf diese Art und Weise weitergegeben wurden.

ToDo: Konkrete Rituale für einzelne Effekte, die du weitergeben kannst.

Meister

Kosten jeweils 3 XP und haben Anima 3 als zusätzliche Voraussetzung.

Perfekter Körper

Voraussetzung: Vitalität 3, Harmonischerer Körper

Passiv

Zusätzlich zu bisherigen Effekten noch einmal +1 Zähigkeit sowie +2 Zähigkeit gegen Gifte und Krankheiten. Sofern du körperlich mindestens 20.5 Jahre alt bist alterst du nicht mehr.

Klon

Voraussetzung: Wiederbelebung

Dauer: 4 Stunden

Ritual: **ToDo:** Bin mir noch nicht sicher.

Materialkomponenten: **ToDo:** Vermutlich wieder Diamanten, und irgendwas, aus dem du den neuen Körper formen kannst.

Sofern du eine Möglichkeit hast, den Totengeist eines Verstorbenen zu identifizieren und zu kontaktieren, kannst du eine Kopie des Körpers dieses Verstorbenen zum Zeitpunkt des Todes herstellen, und den Verstorbenen damit wiederbeleben. Dieser Effekt hat ansonsten die selben Einschränkungen wie Wiederbelebung, außer dass du die Leiche nicht brauchst. Wenn du Fleischformen beherrscht, kannst du anstatt den Körper des Verstorbenen zum Zeitpunkt des Todes zu kopieren auch beliebige Änderungen am Aussehen und an der Struktur des neuen Körpers vornehmen.

Verjüngung

Voraussetzung: Heilung, Kosmetik, Wiederbelebung

Dauer: 12 Stunden

Ritual: Du bereitest ein Bad für das Ziel vor, in dem die Materialkomponente zerrieben wird. Du berührst das Ziel während diesem Bad an den Schultern und konzentrierst dich.

Materialkomponenten: Der Panzer eines mindestens 144 Jahre alten Riesenhummers.

Du kannst das körperliche Alter des Ziels reduzieren. Normalerweise um 12 Jahre. Für Ziele mit der Fähigkeit Harmonischer Körper um weitere 6 Jahre. Für Ziele mit der Fähigkeit Harmonischerer Körper um weitere 12 Jahre. Für Ziele mit der Fähigkeit Perfekter Körper wird das körperliche Alter auf 20.5 gesetzt. Du kannst das körperliche Alter des Ziels mit diesem Zauber nicht unter 20.5 reduzieren.

ToDo: Kampfwerte von 144 Jahre alten Riesenhummern fehlen noch...

Antagonisten

Menschen

Die meisten Durchschnitts-Menschen haben alle Attribute auf 0, und außerdem nur Schmerzgrenze, Zähigkeit und Ausdauer-Maximum 1 statt 2. Professionelle Soldaten haben Schmerzgrenze, Zähigkeit und Ausdauer-Maximum auf 2, und kampferprobte Veteranen haben vermutlich auch eine Waffen-Spezialisierung und einzelne Spezialaktionen. Alte, kranke oder schwache Menschen haben Schmerzgrenze und Ausdauer-Maximum 0.

Einzelne menschliche Charaktere können natürlich auch bessere oder schlechtere Werte haben, je nachdem, was für sie passend ist.

Borken

Borken sind etwa 1.20m große humanoide Pflanzenwesen, die ihren holzigen Körper mittels natürlicher Magie umformen können. Sie kommunizieren nicht verbal, haben aber scheinbar eine andere Methode, sich untereinander zu verständigen. Sie sind Menschen gegenüber grundsätzlich feindlich eingestellt, und es ist bisher niemandem gelungen, mit ihnen zu kommunizieren.

Borken haben üblicherweise Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche mittlere Rüstung. Sie können ihre "Hände" innerhalb weniger Stunden zu Schwertern, Keulen, Speeren oder Rundschilden formen, aber nicht zu Zweihändern, Turmschilden oder Fernkampf-Waffen. Sie sind generell schwächer als Menschen, und haben daher -1 Schaden auf alle ihre Angriffe sowie -1 Parade.

Ältere Borken können auch deutlich größer werden, und haben eventuell höhere Schmerzgrenze, natürliche schwere Rüstung, sowie mehr Schaden und Ausdauer-Maximum.

Untote

Leichen von Menschen, die mittels Nekromantie animiert wurden. Untote sind meistens nicht intelligent, und wenn sie nicht von einem Nekromanten kontrolliert werden, ist ihr einziges Bedürfnis, alle lebenden Menschen zu töten. Manchmal kommt es aber auch vor, dass Untote etwas von den Erinnerungen und der Persönlichkeit ihres Lebens behalten, vor allem wenn sie unmittelbar nach ihrem Tod zu Untoten gemacht werden.

Untote fühlen keinen Schmerz und leben nicht mehr, also haben sie weder eine Schmerzgrenze noch Ausdauer. Um sie zu zerstören muss einfach eine bestimmte Menge an Schaden an ihnen angerichtet werden, üblicherweise 10. Die Aktionen von Untoten können generell nicht unterbrochen werden. Untote sind generell langsamer als die Lebenden, und haben daher -1 Geschwindigkeit auf alle ihre Angriffe.

Untote nehmen generell -3 Schaden durch Stich-Angriffe wie von Pfeilen und Speeren.

Warane

Etwa 2-3m lange fleischfressende Echsen, die Gift spucken können. Bevorzugen eine warme, sonnige Umgebung und können ausgezeichnet klettern und graben. Außerdem können sie sich kurzzeitig auf die Hinterbeine aufrichten und mit ihren Krallen oder ihrem Schwanz angreifen. Warane sind generell

territoriale Einzelgänger, und greifen Menschen nur dann an, wenn sie ihr Territorium verteidigen oder sehr hungrig sind.

Ausgewachsene Warane haben Schmerzgrenze 3 und Ausdauer-Maximum 2, sowie natürliche leichte Rüstung durch ihren Schuppenpanzer. Ihr Biss und ihre Krallen verursachen 6 Basis-Schaden, und ihr gespucktes Gift hat Reichweite 2 und verursacht 4 Schaden. Sie können mit ihrem Schwanz eine Rundum-Attacke für 5 Schaden durchführen. Ihre Parade ist 5.

Große, alte Warane haben Schmerzgrenze 5, Ausdauer-Maximum 3, natürliche mittlere Rüstung, +1 Schaden auf all ihren Angriffen, +1 Parade und können erst durch mittlere Wunden unterbrochen werden statt durch leichte Wunden.

Asseln

Etwa 1m lange gepanzerte Krebstiere, die sich für die Fortbewegung zu einer Kugel zusammenrollen können. Sie bevorzugen dunkle, feuchte Umgebungen, und finden sich daher oft in dunklen, verlassenem Kellern oder alten Minen. Sie können Säure absondern, mit der sie sich in Kombination mit ihren Zangen mit der Zeit auch durch hartes Gestein graben können. Sie sind Allesfresser, und treten oft in größeren Gruppen auf.

Im Normalzustand haben Asseln Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche mittlere Rüstung. Wenn sie sich bewegen, rollen sie sich ein und haben dann natürliche schwere Rüstung sowie ihre volle Parade von Beginn der Runde an. Unmittelbar nachdem sie sich bewegt haben, können sie in Kugelform ihre Gegner rammen als normale Attacke, die ebenfalls von Beginn der Runde an ihre volle Parade hat. Ihr Grundscha-den ist 5, und ihre Parade ist 6.

Gelehrte sind sich nicht sicher, wie genau die Roll-Attacke der Asseln funktioniert oder welcher Gott ihnen diese Fähigkeit geschenkt hat und warum.

Spinnen

Spinnen können mehrere Meter groß werden, und weben in ihrer Umgebung große, für das freie Auge kaum sichtbare aber trotzdem extrem stabile Netze, mit der sie ihre Beute fangen. Sobald sich etwas im Netz verfangen hat, erlegen sie es mit ihrem giftigen Biss. Große Beute wie Menschen wird oft eingesponnen als Ration für später. Spinnen haben üblicherweise ein sehr stationäres Territorium, aber es kommt durchaus vor, dass sie ihre Netze über kleine Waldwege spannen, wo ihnen auch immer wieder Menschen zum Opfer fallen. Es kommt durchaus auch vor, dass mehrere kleinere Spinnen mit dem Anlegen ihrer Netze kooperieren und sich dann die Beute teilen.

Kleinere (etwa 1m große) Spinnen haben Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche leichte Rüstung. Ihr Grundscha-den und ihre Parade ist 5.

Mittlere (etwa 2m große) Spinnen haben Schmerzgrenze 2 und Ausdauer-Maximum 1, sowie natürliche mittlere Rüstung. Grundscha-den und Parade ist 6.

Größere (3m+) Spinnen haben Schmerzgrenze 4, Ausdauer-Maximum 3 sowie natürliche schwere Rüstung. Grundscha-den und Parade ist 7.

Die Netze einer Spinne sind Fallen mit Heimlichkeit 3. Wenn du hinein rennst, dann kannst du dich nicht mehr bewegen, nicht mehr ausweichen, deine Attacken haben -3 Geschwindigkeit und -3 Schaden und du

hast -3 Parade. Um zu versuchen, dich aus dem Netz zu befreien (angesagt durch Bewegungs-Aktion) würfelst du 2 Würfel plus deine Stärke. Sobald du damit mindestens 4 Erfolge angesammelt hast, ist das Netz zerstört. Andere Leute können dir auch dabei helfen, diese Erfolge anzusammeln, und bekommen dabei +1 Würfel, wenn sie nicht selber gefangen sind.

Die Spinnen selbst haben Heimlichkeit 2.