

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: 1
- 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 Runde Zielen im Fernkampf

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

Magieattribute

Ethos: Göttliche Magie.

Gnosis: Arkane Magie.

Anima: Lebensmagie.

Pathos: Elementarmagie.

Ego: Dämonische Magie.

Skills

Skills kommen in zwei Varianten:

Binäre Skills können entweder gelernt sein oder nicht, und haben einen Effekt, wenn man sie gelernt hat. Kampfskills, Geländekunden und die meisten magischen Skills sind binär.

Abgestufte Skills haben einen Wert von 0 bis 3, wobei 0 bedeutet, dass man komplett untrainiert ist, 1 heißt man hat ein grundlegendes Verständnis dafür, 2 bedeutet man ist trainiert, 3 heißt man ist ein Experte auf dem Gebiet.

Sofern Kampfskills, die neue Aktionen freischalten, eine bestimmte Waffen-Spezialisierung oder Kampf-Form (Zweihänder-Kampf, Schildkampf, Kampf mit 2 Waffen) als Voraussetzung haben, können sie nur mit dem entsprechenden Waffentyp beziehungsweise der entsprechenden Kampf-Form eingesetzt werden.

Abgestufte Skills, die andere abgestufte Skills als Voraussetzung haben, haben jeweils die gleiche Stufe dieses Skills als Voraussetzung. Beispiel: Um Anatomie 2 zu lernen, braucht man Heilkunde 2.

Allgemeine Kampfskills

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

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

Zweihänder-Kampf

Wenn du mit einer zweihändigen Waffe kämpfst, erhält 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, erhältst du in der Runde nach einer nicht unterbrochenen Attacke +1 Geschwindigkeit.

Fernkampf-Spezialisierung (Bögen oder Wurf Waffen)

Wenn du mit einer Fernkampf Waffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du +1 Schaden und +1

Reichweite.

Allgemeine Aktionen

Schnelle Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie normale Attacke, aber +2 Geschwindigkeit. Standardmäßig nicht als Rundum-Attacke.

Heftige Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie normale Attacke, aber +2 Schaden. Standardmäßig nicht als Rundum-Attacke.

Schnellziehen (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

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

Wenn du diesen Skill hast, dann kostet Waffen wechseln passiv nur mehr -2 Geschwindigkeit statt -4. Du kannst 1 Ausdauer ausgeben, um den Abzug auf 0 zu reduzieren. Wenn du Schnellziehen als Aktion spielst, wird dieser Abzug auch dann auf 0 reduziert, wenn du in der letzten Runde keine Ausdauer dafür ausgegeben hast.

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.

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)

Du erhältst in der Runde nach einer nicht unterbrochenen Attacke +1 Geschwindigkeit.

Binden

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter), Schnelle Attacke

Wenn deine schnelle Attacke geblockt wird, erhält das Ziel nächste Runde -6 Geschwindigkeit, auch wenn du keine Wunde verursachst. Dieser Geschwindigkeits-Abzug wird mit dem Geschwindigkeits-Bonus vom Block gegengerechnet.

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.

Hieb Waffen Skills

Berserkerangriff (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie eine volle Attacke, aber wird nur durch mindestens eine mittlere Wunde unterbrochen.

Dosenöffner

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen), Heftige Attacke

Deine Heftige Attacke ist Rüstungsbrechend.

Wuchtige Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

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

Stangen Waffen Skills

Pfählen

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

In der ersten Runde, wo du im Nahkampf bist, machen deine Attacken +2 Schaden und sind rüstungsbrechend.

Vorbereitete Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Wenn du blockst und in dieser Runde nicht das Ziel einer Attacke warst, kannst du die nächste Runde so behandeln, als wäre sie die erste Runde des Nahkampfs. Das ist relevant für Reichweite und Pfählen.

Formation

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Du kannst von hinter einem verbündeten Kämpfer aus angreifen, sofern du mindestens Reichweite 2 hast. Deine Reichweite zählt dann als um 2 niedriger, du machst -2 Schaden, hast -2 Geschwindigkeit und du kannst keine vollen Attacken durchführen, kannst selbst aber auch nicht das Ziel von Attacken des Gegners sein.

Zweihänder Skills

Flexible Rundumattacken

Du kannst volle Attacken, schnelle Attacken, heftige Attacken und Berserkerangriffe als Rundumattacken ausführen für -1 Schaden.

Reichweitevorteil

Du hast +1 Reichweite.

Schildkampf Skills

Defensiver Angriff (Nahkampf/Defensiv-Aktion)

Voraussetzung: Schildkampf

Kosten: 1 Ausdauer

Wie normale Attacke, aber deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an. Nicht als Rundum-Attacke.

Standhaftigkeit

Voraussetzung: Schildkampf, Defensiver Angriff

Wenn deine aktive Verteidigung gilt, wirst du erst durch mittlere Wunden unterbrochen statt durch leichte Wunden. Wenn dein Block nicht unterbrochen wurde, kostet dich ein defensiver Angriff in der nächsten Runde keine Ausdauer.

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

Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen

Kosten: 1 Ausdauer

Du verursachst den Waffenscheiden deiner beiden Waffen am Ziel. Es sind zwei separate Treffer. Es zählt der niedrigere Geschwindigkeits-Bonus der beiden Waffen, sowie die niedrigere Reichweite.

Voller Doppelangriff (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Doppelangriff

Kosten: 1 Ausdauer

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.

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.

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.

Durchsuchen

Du bist darin trainiert, an einer Person, einem Ort oder einem Fahrzeug versteckte Gegenstände finden.

Mechanik

Du hast ein Verständnis über die grundlegenden Gesetze der Naturphilosophie, und wie man sie nutzt um einfache Maschinen zu bauen oder Rückschlüsse zu ziehen, wie bestimmte Ereignisse passiert sein müssten. Mit dieser Fähigkeit kann man auch Schlösser knacken.

Sonstige Skills**Heilkunde**

Du bist besser in Wundverorgung und der Behandlung von sonstigen Gesundheitsproblemen.

Heimlichkeit

Du hast höhere Heimlichkeit.

Fallen Stellen

Von dir gestellte Fallen haben höhere Heimlichkeit.

Wachsamkeit

Du hast höhere Wachsamkeit.

Tierführung

Du kennst dich damit aus, Tiere abzurichten und bist allgemein relativ gut darin, sie dazu zu bringen, das zu

tun was du willst.

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 zwei Attribute, die auf 1 starten. Der Rest startet auf 0.
- Wähle eine Nahkampf-Spezialisierung, nicht Handgemenge.
- Wähle Schildkampf, Zweihänder, Kampf mit 2 Waffen oder eine Fernkampf-Spezialisierung.
- Wähle zwei weitere Kampfskills, für die du die Voraussetzungen erfüllst.
- Verteile 10 XP auf Investigativskills.
- Verteile 10 XP auf allgemeine Skills.
- Verteile 10 XP frei auf was du willst. Du kannst sie auch für später aufheben.
- 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 3 pro Session). Damit kann man folgendes steigern:

- Einen Skill von 0 auf 1 zu steigern kostet einen XP. Von 1 auf 2 kostet 2, und von 2 auf 3 kostet 3.
- Binäre Skills wie Kampfskills und Geländekunden kosten standardmäßig 3 XP, können aber auch teurer sein.
- Ein Attribut zu erhöhen kostet die neue Summe aller Attribute in Erfahrungspunkten mal 3, plus 6 wenn das Attribut auf 2 gesteigert werden soll, oder plus 15 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 verlernt/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
- Reguläre Nahkampf-Attacken (höhere Geschwindigkeit zuerst)
- Volle Nahkampf-Attacken (höhere 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 erst nach dem Aufdecken 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	Ausdauer	Effekt mit Ausdauer	Effekt ohne Ausdauer
0-	0	Kein Effekt	Kein Effekt
1	1	Kein Effekt	LW, -1 G
2	2	Kein Effekt	LW, -1 G, +1 S
3	0	LW, -2 G, +1 S	LW, -2 G, +1 S

Schaden	Ausdauer	Effekt mit Ausdauer	Effekt ohne Ausdauer
4	1	LW, -2 G, +1 S	MW, -3 G, +1 S
5	1	LW, -3 G, +1 S	MW, -3 G, +2 S
6	2	LW, -3 G, +1 S	MW, -4 G, +2 S
7	2	LW, -3 G, +2 S	MW, -4 G, +3 S
8	0	MW, -5 G, +3 S	MW, -5 G, +3 S
9	0	MW, -6 G, +3 S	MW, -6 G, +3 S
10	1	MW, -6 G, +3 S	SW, +3S
11	1	MW, -6 G, +4 S	SW, +4S
12	1	MW, -7 G, +4 S	SW, +4S
13	2	MW, -7 G, +4 S	SW, +5S
14	2	MW, -8 G, +4 S	SW, +5S
15	2	MW, -8 G, +5 S	SW, +6S
16+	0	SW, +6S	SW, +6S

Die Spalte Ausdauer gibt an, wie viel Ausdauer das Ziel verliert. Wenn das Ziel die nötige Ausdauer hat, erleidet es die Effekte der Spalte "Effekt mit Ausdauer", ansonsten die Effekte der Spalte "Effekt ohne Ausdauer". Wenn das Ziel 2 Ausdauer bräuchte aber nur 1 Ausdauer hat, verliert es diesen einen Punkt nicht.

LW = Leichte Wunde, MW = Mittlere Wunde, SW = Schwere Wunde

-X G = Die Aktionen des Ziels haben nächste Runde -X Geschwindigkeit

+X S = Das Ziel nimmt X Stress-Würfel

Das Ziel kann sich *nicht* entscheiden, freiwillig keine Ausdauer zu verlieren und die Effekte der Spalte "Effekt ohne Ausdauer" zu erleiden, und es können für diese Zweck auch keine Willenskraft-Punkte statt Ausdauer-Punkte ausgegeben werden.

Wenn das Ziel durch einen Spezialeffekt nicht unterbrochen wird, obwohl es eine Wunde nimmt, dann zählt der Geschwindigkeitsabzug nicht.

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 bekommt man +3 Würfel. 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 Geschwindigkeits-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.

Waffen wechseln

Am Ende jeder Kampfrunde kann ein Kämpfer die Waffen wechseln sofern er nicht unterbrochen wurde, und erhält dadurch -4 Geschwindigkeit in der nächsten Runde. Damit können auch Fernkampfwaffen nachgeladen oder neue Wurfaffen gezogen werden.

Schlüsselwörter

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 in der nächsten Runde Geschwindigkeit 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. Wenn du gerade eine Fernkampfwaffe führst, bekommt dein nächster Fernkampf-Angriff außerdem +2 Schaden sowie zusätzlich +1 Schaden pro Wahrnehmung. Dieser Fernkampf-Bonus gilt bis zu zweimal.

Ausweichen

Kosten: 1 Ausdauer

Du bist diese Runde komplett immun gegen alle Attacken außer Flächenangriffe und bekommst einen Bonus von 3 + Agilität Geschwindigkeit in der nächsten Runde bei leichter Belastung oder -3 Geschwindigkeit bei schwerer Belastung.

Nahkampf-Aktionen**Normale Attacke**

Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel. Du kannst dich nach dem Aufdecken entscheiden, -1 Schaden zu verursachen, aber dafür alle feindlichen Ziele in Nahkampf-Reichweite anzugreifen statt nur ein Ziel. Wenn du die Waffe nicht gezogen hast, kannst du sie mit dieser Aktion ziehen, machst aber keinen Schaden.

Volle Attacke

Waffenschaden +4. 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 und hast Bereitschaft. Deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an.

Wundsystem

Wenn es nach einem Kampf Verwundete gibt, wird die Versorgung dieser Wunden ebenfalls in Runden abgehandelt, wobei hier eine Runde jeweils ungefähr eine Minute lang ist.

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.

Wundversorgung

Bei der Wundversorgung läuft jede Runde in 3 Phasen ab:

- Heilkunde-Phase
- Blutverlust-Phase
- Zähigkeit-Phase

Heilkunde-Phase

In der Heilkunde-Phase kann jeder Charakter entscheiden, welcher andere Charakter mit Heilkunde behandelt werden soll. Der Würfelpool dafür ist 1 + der Heilkunde-Skill, und wenn man gutes Heiler-Werkzeug sowie frische Verbände und ähnliches zur Verfügung hat, wird dieser Würfelpool verdoppelt. Wenn sich selbst verarztet will, zählt der Heilkunde-Skill als um 1 niedriger.

Jeder Erfolg reduziert den Blutverlust des Ziels um 1. Wenn mehrere Leute das selbe Ziel verarztet, zählt nur das höchste Wurfresultat.

Blutverlust-Phase

Bei denjenigen Charakteren, die danach noch Blutverlust übrig haben, wird dieser übrige Blutverlust gewürfelt, und die Erfolge werden aufaddiert.

Bei mehr Erfolgen als der Zähigkeit des Charakters erleidet der Charakter den Zustand "Leichte Blutarmut". Bei mehr Erfolgen als der doppelten Zähigkeit des Ziels erleidet der Charakter den Zustand "Schwere Blutarmut". Bei mehr Erfolgen als der dreifachen Zähigkeit des Ziels stirbt der Charakter.

Bereits gewürfelte Blutverlust-Erfolge bleiben bestehen und werden nächste Runde auf das Ergebnis addiert.

Zähigkeit-Phase

Jetzt können alle Charaktere, die noch Blutverlust übrig haben, ihre Zähigkeit würfeln. Jeder Erfolg reduziert ihren übrigen Blutverlust um 1, aber nicht ihre bereits angesammelten Blutverlust-Erfolge.

Wundkarten

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

- Wunde am linken Arm. -1 Schaden, Geschwindigkeit und Parade mit dem linken Arm. 2 Blutverlust.
- Wunde am rechten Arm. -1 Schaden, Geschwindigkeit und Parade mit dem rechten Arm. 2 Blutverlust.
- Wunde am Bein. Wenn du Bewegung oder Ausweichen ansagst, würfelst du einen Würfel pro Beinwunde, die du hast. Nur wenn alle davon erfolgreich sind, funktioniert deine Aktion, ansonsten wird sie unterbrochen. Du hast wenn sie unterbrochen wird immer noch deine aktive Verteidigung. 3 Blutverlust.
- Bauchwunde. Dein Ausdauer-Maximum sinkt um 1, und du verlierst wenn du diese Wunde nimmst einen Punkt Ausdauer, wenn du noch einen hast. 4 Blutverlust.
- Brustwunde. Wenn du Ausdauer regenerieren würdest, würfelst du stattdessen einen Würfel pro Brustwunde, die du hast. Nur wenn alle davon Erfolge sind, regenerierst du den Ausdauer-Punkt tatsächlich. 5 Blutverlust.
- Kopfwunde. Dein Willenskraft-Maximum sinkt um 1, und du verlierst wenn du diese Wunde nimmst einen Punkt Willenskraft, wenn du noch einen hast. 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 3/5 des Maximums. Schwere Blutarmut verringert die Schmerzgrenze sowie das Ausdauer-Maximum eines Kämpfers auf 1/3 des Maximums (abrunden), und reduziert die Traglast auf 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 auf mindestens 2 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

In der ersten Runde eines Nahkampfs sind Attacken mit höherer Reichweite immer schneller als Attacken mit niedrigerer Reichweite, sofern sie in der selben Kategorie sind. Nur bei gleicher Reichweite wird die Geschwindigkeit relevant. Reguläre Attacken sind allerdings unabhängig der Reichweite immer noch schneller als volle Attacken.

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

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
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

Stangenwaffen

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	3	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	1	Nahkampftauglich	1kg
Steinschleuder	4	2	Schleuder	0kg + 1kg pro Projektil
Speerschleuder	5	2	Schleuder	2kg + 1kg pro Projektil

Rüstungen

Rüstung	Passive Verteidigung	Gewicht
Ungerüstet	2	0kg
Leichte Rüstung	4	4kg
Mittlere Rüstung	6	10kg
Schwere Rüstung	8	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 Geschwindigkeit in der nächsten Runde.
- Ausweichen-Aktionen geben keinen Geschwindigkeits-Bonus mehr.
- -2 Heimlichkeit

Schwere Belastung

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

Extreme Belastung

- Bereitschaft gibt keinen Geschwindigkeits-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.

Investigativskills werden gewürfelt, und üblicherweise ist eine Anwendung eines Investigativskills pro Tag an einem bestimmten Ort oder für einen bestimmten Zweck erlaubt. Der Würfelpool ist der Wert des jeweiligen Investigativ-Skills plus das Wahrnehmungs-Attribut. Außerdem bekommst du für jeden Punkt im Investigativ-Skill einen Auto-Erfolg.

Du kannst *nach* einem Wurf Stress nehmen und Willenskraft-Punkte ausgeben, um dein Ergebnis zu verbessern, je nach deinem Skillwert: Bei einem Wert von 0 kannst du einen Würfel Stress nehmen für einen zusätzlichen Würfel auf den Investigativ-Skill. Bei einem Wert von 1 kannst du zusätzlich dazu einen Punkt Willenskraft für einen Auto-Erfolg ausgeben. Bei einem Wert von 2 kannst du einen zweiten Würfel Stress für einen weiteren Extra-Würfel nehmen. Bei einem Wert von 3 kannst du einen zweiten Punkt Willenskraft für einen weiteren Auto-Erfolg ausgeben.

Wenn mehrere Charaktere bei einer Untersuchung zusammenarbeiten, zählt nur das höchste Wurfergebnis.

Die Fragen bei den Skills sind grob aufsteigend nach Anzahl der Erfolge geordnet, die man dafür vermutlich braucht.

Skills

Anatomie

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

0 Erfolge:

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

1 Erfolg:

- 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?

2 Erfolge:

- 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?

3 Erfolge:

- 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?

4 Erfolge:

- 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.

5 Erfolge:

- 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?

6 Erfolge:

- 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.

0 Erfolge:

- 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?

1 Erfolg:

- 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?

2 Erfolge:

- 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?

3 Erfolge:

- 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?

4 Erfolge:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen 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?

5 Erfolge:

- 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?

6 Erfolge:

- 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.

0 Erfolge:

- Ja, dieser Text ist verschlüsselt.

1 Erfolg:

- Mit welcher Methode ist dieser Text vermutlich verschlüsselt worden?

2 Erfolge:

- Gibt es Hinweise darauf, dass Geheimtinte verwendet wurde?

3 Erfolge:

- Handelt es sich hier um eine Referenz-Verschlüsselung?

Wenn du Texte verschlüsseln willst, würfelst du diesen Skill wie üblich. Wenn jemand anderer diesen Text dann wieder entschlüsseln will, müssen beim entsprechenden Wurf mindestens so viele Erfolge erzielt werden, wie du erzielt hast.

Mit einem Skill von 2+ kannst du Referenz-Verschlüsselungen durchführen. Diese können ohne Kenntnis der entsprechenden Referenz nicht entschlüsselt werden.

Spuren Lesen

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

0 Erfolge:

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

1 Erfolg:

- 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.

2 Erfolge:

- 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.

3 Erfolge:

- 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.

4 Erfolge:

- 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.

5 Erfolge:

- 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.

6 Erfolge:

- 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.

0 Erfolge:

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

1 Erfolg:

- 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?

2 Erfolge:

- 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?

3 Erfolge:

- 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?

4 Erfolge:

- 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?

5 Erfolge:

- 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?

- Wir kann ich idealerweise Informationen über eine bestimmte Person oder ein Ereignis sammeln, ohne dass es Leuten auffällt, dass ich Fragen darüber gestellt habe?

6 Erfolge:

- 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?

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 musst du eine bestimmte Anzahl an Erfolgen ansammeln:

0 Erfolge:

- Diese Information ist fast Allgemeinwissen und steht auf den ersten Seiten von so ziemlich jedem Text zum Thema.

1 Erfolg:

- Nach dieser Information muss man ein bisschen suchen, aber sie ist nicht schwierig zu finden.

2 Erfolge:

- Definitiv kein Allgemeinwissen mehr, aber in passenden Texten immer noch auffindbar.

3 Erfolge:

- Obskures Fachwissen, das meistens nur für Spezialisten interessant ist.

4 Erfolge:

- Selbst Spezialisten wissen diese Information nicht unbedingt, und schreiben daher auch nicht oft darüber.

5+ Erfolge:

- Geheimwissen, das in einer öffentlichen Bibliothek eigentlich nichts verloren hat.

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.

0 Erfolge:

- 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?

1 Erfolg:

- 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?

2 Erfolge:

- 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?

3 Erfolge:

- 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.

4 Erfolge:

- 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?

5 Erfolge:

- 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?

6 Erfolge:

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

Durchsuchen

Du bist darin trainiert, an einer Person, einem Ort oder einem Fahrzeug versteckte Gegenstände finden.

ToDo: Genauer definieren...

Mechanik

Du hast ein Verständnis über die grundlegenden Gesetze der Naturphilosophie, und wie man sie nutzt um einfache Maschinen zu bauen oder Rückschlüsse zu ziehen, wie bestimmte Ereignisse passiert sein müssten. Mit dieser Fähigkeit kann man auch Schlösser knacken.

ToDo: Genauer definieren...

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.

Wenn du eine zur aktuellen Umgebung passende Geländekunde hast, dann bekommst du +1 Heimlichkeit sowie +1 Auto-Erfolg auf Wachsamkeit. Wenn du den Gassenwissen-Skill auf mindestens 2 hast, bekommst du diesen Bonus in urbanem Gelände.

Überraschung

Wenn ein Kampf mit Überraschung startet, kann die überraschte Seite eine Runde lang keine Aktionen durchführen und hat dementsprechend auch keine aktive Verteidigung.

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 1. Wenn du den Fallen Stellen Skill hast, erhöht sich die Heimlichkeit der von dir aufgestellten Fallen um deinen Skillwert. 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 Falle addiert.

Du kannst einen Punkt Willenskraft ausgeben, um die Heimlichkeit der von dir aufgestellten Fallen um 1 zu erhöhen. Du kannst einen zweiten Punkt Willenskraft dafür ausgeben für nochmal +1 wenn du den Fallen Stellen Skill auf mindestens 2 hast.

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?

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 3 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 2

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 Grundschaden von einem Angriff dieses Wesens?
- Was ist die Basis-Geschwindigkeit von Angriffen dieses Wesens?

Heilung

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.

In der Wundversorgungs-Phase nach einem Kampf kannst du mit Heilung (zusätzlich zum Effekt deiner normalen Heilkunde) Blutverlust reduzieren. 1kg Materialkomponente reduziert den Blutverlust des Ziels dabei um die doppelte Zähigkeit des Ziels. Wenn du Wunden oder Blutverlust längere Zeit nach einem Kampf heilen willst, wirkt 1kg Materialkomponente wie die doppelte Zähigkeit des Ziels an Erfolgen bei natürlicher Heilung. Dieser Effekt ist für den Verwundeten sehr schmerzhaft, weshalb er einen Würfel Stress pro Anwendung 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.

Naturgespür

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.

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?

ToDo: Das ist dann für den Setting-Teil relevant, wenn ich den jemals tatsächlich schreiben werde, aber die Garde hat offiziell nicht einfach das Recht, random Leute mit Diagnose zu untersuchen ohne deren Zustimmung oder einen konkreten Verdacht. Da hätten zu viele Patrizier etwas dagegen, wenn auf einmal private Details wie eventuell vorhandene uneheliche Kinder dadurch entdeckt werden würden, und dann als Erpressungsmaterial gegen sie verwendet werden könnten. Und die Garde sieht die alten Patrizierfamilien zwar als Konkurrenten, aber sie will sie auch nicht zu sehr anpissen, weil keiner will noch einen Bürgerkrieg.

Pflanzenwachstum

Voraussetzung: Fruchtbarkeit

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

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.

Ferndiagnose

Voraussetzung: Diagnose

Dauer: 5 Minuten

Ritual: Du berührst das Ziel und konzentrierst dich.

Materialkomponenten: Keine.

Du kannst bei Dingen, die früher ein Mal ein Teil eines Lebewesens waren, bestimmte Dinge feststellen.

Dazu zählen Blut, Haare, Nägel und auch abgetrennte Körperteile. Konkret:

- Du kannst feststellen, ob das Teil zu einem Lebewesen gehört, das du bereits mit Diagnose untersucht hast, und wenn ja zu welchem. Du kannst auch eine Zuordnung machen, wenn du ein Wesen später mit Diagnose untersuchst.
- Du kannst den ungefähren Gesundheitszustand des Wesens zum Zeitpunkt wo das entsprechende Teil sich vom Körper getrennt hat feststellen, wie beim Diagnose 0 Effekt. **ToDo:** Wenn das zu lange her ist vermutlich nicht mehr? Hier müsste ich ein Zeitlimit pro Wahrnehmung/Anima-Min festlegen vermutlich...

- Du kannst allgemeine Informationen wie Spezies, Geschlecht und ungefähres Alter des Wesens feststellen.
- Mit Wahrnehmung/Anima Minimum 1 kannst du feststellen, ob das Lebewesen eine direkte Verwandtschaft (Eltern, Geschwister, Kinder) mit einem Wesen hat, das du bereits mit Diagnose untersucht hast. Bei 2 und 3 kannst du jeweils einen weiteren Verwandtschaftsgrad feststellen. **ToDo:** Ich sollte vermutlich genauer definieren, was das heißt... Und auch bei der Basis-Diagnose vielleicht ein solches Limit? oO

Wille der Wildnis

Voraussetzung: Naturgespür

Passiv

Für jeden Tag, wo du mindestens 4 Stunden in der Wildnis verbringst, bekommst du +1 Willenskraft-Regeneration. Wenn du Anima 2 hast und mindestens 8 Stunden in der Wildnis verbracht hast, dann nochmal +1 Willenskraft-Regeneration. Wenn du Anima 3 hast und mindestens 12 Stunden in der Wildnis verbracht hast, dann nochmal +1 Willenskraft-Regeneration.

Adept

Kosten jeweils 6 XP und haben Anima 2 als zusätzliche Voraussetzung.

Tier-Empathie

Voraussetzung: Tier-Friedfertigkeit, Tierführung 3

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 die nicht mindestens 4 Erfolge auf Anatomie erreichen 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

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 (Handgelenke, 4 Grundscharfen) 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.

Toxin spüren

Voraussetzung: Natur-Gespür, Ferndiagnose

Dauer: 3 Sekunden

Ritual: Du hältst deine Hand über das Ziel, das du untersuchen willst, und konzentrierst dich.

Materialkomponenten: Keine.

Mit diesem Zauber kannst du spüren, ob in einer Speise, einer Flüssigkeit, einem Lebewesen, auf einem Gegenstand oder in der Umgebungsluft Gifte oder Krankheiten aktiv sind. Falls du Gifte oder Krankheiten feststellst, kannst du auch ungefähr beurteilen, was ihr Effekt wäre.

Meister

Kosten jeweils 9 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: 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.

Borken haben Heimlichkeit 1 sowie Wachsamkeit 2, sowie Waldkunde.

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. Untote werden unterbrochen, wenn sie durch einen einzelnen Angriff mindestens 7 Schaden nehmen. Untote sind generell langsamer als die Lebenden, und haben daher -2 Geschwindigkeit auf alle ihre Angriffe.

Untote bekommen +4 Verteidigungswürfel gegen Stich-Angriffe wie von Pfeilen und Speeren.

Untote könne sich selbst heilen, indem sie anderen Wesen Schaden zufügen: Für eine zugefügte leichte Wunde heilen sie einen Punkt Schaden, bei einer mittleren Wunde 2 und bei einer schweren Wunde 5.

Geistlose Untote können im Kampf üblicherweise nur attackieren, nicht blocken oder ausweichen.

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. Unmittelbar nachdem sie sich bewegt haben, können sie in Kugelform ihre Gegner rammen als normale Attacke, die von Beginn der Runde an ihre volle Parade hat. Ihr Grundschaten 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 Grundschaten und ihre Parade ist 5.

Mittlere (etwa 2m große) Spinnen haben Schmerzgrenze 2 und Ausdauer-Maximum 1, sowie natürliche mittlere Rüstung. Grundschaten 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 4. 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.