Phase Six

Ein freies Rollenspiel

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 1
- Was ist ein Rollenspiel? 1
  - Es geht um das Erzählen 2
  - Kampf im Rollenspiel 2
- Besonderheiten von Phase Six 3
  - Charakterschablonen 3
  - Besondere Möglichkeiten im Kampf 3
  - Waffen 3
  - Epochen und Erweiterungen 3
    - Die Grundregeln 4
    - Epochen 4
    - Erweiterungen 4
  - Welten 4
    - Tirakans Reiche 4
    - Die Abenteuer des Abteilung V des NEXUS 4

Dein Charakter 5
- Persona 5
  - Bildung 5
  - Logik 5
  - Gewissenhaftigkeit 5
  - Willenskraft 5
  - Auffassungsgabe 5
  - Charme 5
- Physis 5
  - Geschick 6
  - Kraft 6
  - Attraktivität 6
  - Ausdauer 6
  - Resistenz 6
  - Schnelligkeit 6
- Der Mindestwurf 6
- Ausweichen 6
- Schutz 6
- Zusatzwürfel 6
- Fertigkeiten 6
  - Einschüchtern 6
  - Empathie 7
  - Heimlichkeit 7
  - Magiekunde 7
  - Orientierung 7
  - Politik 7
  - Religion 7
  - Tapferkeit 7
  - Täuschen und Betrügen 7
  - Überzeugen 7
  - Untersuchen 7
  - Wahrnehmung 7
  - Akrobatik 7
  - Darbietung 7
  - Erste Hilfe 8
  - Fahren 8
  - Historie 8
  - Kommunikation 8
  - Mechanik 8
  - Nahkampf 8
  - Naturkunde 8
  - Schießen 8
  - Werfen 8
  - Zaubern 8
- Wissen 8
- Schatten 9
- Sprachen 9
- Kontakte 9

Einen Charakter erstellen 10
- Werdeganspunkte 10
- Epochen 10

Schablonen wählen 10
Basiswerte 11
Abstammung 11
Weitere Schablonen 11
Übrige Werdeganspunkte 11
Kontakte und Sprachen 11
Kontakte 11
Sprachen 11
Ausrüstung 11
Ausrüstungsgegenstände 11
Vermögen 11
Zauber 12
Körpermodifikationen 12
Würfe und Proben 13
Die Anzahl der Würfel 13
Der Mindestwurf 13
Schwierigkeitsgrade 13
Explodierende Würfel 14
Kritische Erfolge 14
Bonuswürfel 14
Wiederholungswürfe 15
Schicksalswürfel 15
Gruppenwürfe 15
Verborgenheit 15
Der Kampf 16
Beginn des Kampfes 16
Initiative 16
Blitzreaktion 16
Ablauf der Runden 16
Akteur und Aktionen 17
Beliebige Aktionen 17
Reaktionen 17
Aktionen durch Bonuswürfel 18
Ablauf eines Angriffs 18
Der Trefferwurf 18
Rückstoss 18
Kritische Treffer 18
Megakritische Treffer 19
Zielen 19
Angriffsmodi 19
Nahkampf 19
Einzelschuss 19
Feuerstoß 19
Falsche Distanz 19
Deckung 20
Schilde 20
Schutz und Durchschlag 20
Der Schutzpool 20
Wunden 20
Waffenloser Nahkampf 21
Ausweichen 21
Nahkampfangriffe parieren 21
Besondere Angriffe 21
Genauer Angriff 21
K.O. Angriff 21
Gewaltiger Angriff 21
Entwaffnender Angriff 21
Beidhändiges Kämpfen 21
Waffe abstützen 22
Coup de grâce 22
Werfen von Gegenständen 22
Abweichung 22
Ausrüstung 23
Gegenstände 23
Eigenschaften 23
Gegenstandsregeln 23
Ladungen 24
Waffen 24
Eigenschaften 24
Angriffsmodi 24
Regeln 25
Waffenmodifikationen 25
Rüstung 25
Eigenschaften 25
Schutz 25
Währung 26
Wunden und Heilung 27
Wunden und Boosts 27
Boost 27
Ohnmacht und Tod 27
Heilung 27
Die Rast 28
Zustände 28
Sterbend 28
Bewusstlos 28
Geschockt 28
Brennend 28
Blutend 28
Vergiftet 29
In der Hocke 29
Steigern 30
Reputation 30
Reputation erlangen 30
Den Charakter weiterentwickeln 30
Neue Zauber 30
Magie 31
Magieniveau 31
Grundlegende Attribute 31
Arkana 31
Zauberpunkte 31
Fertigkeiten 32
Zaubern 32
Magiekunde 32
Zauber erlernen 32
Zauberwerte 32
Ursprung 32
Zauberschablonen 33
Zauber vergessen 33
Zauber ausführen 33
Nebeneffekte 33
Magisches Duell 33
Übernehmen fremder Zauber 34

Umlenken von Zaubern 34
Magie und Rüstungen 34
Magische Artefakte 34
Artefakte erstellen 34
Artefakte benutzen 34
Das Speichern von Arkana 34
Speicher erstellen 35
Speicher benutzen 35
Gefahren der Speicher 35
Pantheon 36
Glaubensniveau 36
Gunst 36
Reliquien 36
Die Formen der Anrufung 36
Stoßgebet 37
Segen 37
Geringe Bitte 37
Anrufung 37
Weihe 37
Stille Andacht 37
Zeremonieller Gottesdienst 37
Körpermodifikationen 39
Charakterwerte 39
Biolast 39
Auswirkungen von Biolast 39
Energie 39
Energieüberschuss 40
Energiedefizit 40
Befestigungspunkte 40
Körpermodifikationen 40
Aktivierbare und passive Modifikationen 40
Modifikationen deaktivieren 40
Modifikationen integrieren 41
Modifikationen ausbauen 41
Horror 42
Stress 42
Basisstress 42
Stress Test 42
Stress verringern 43
Grauen 43
Grauen auflösen 43
Grauen und weiterer Stress 43
Eigenarten 43
Eigenarten erlangen 43
Eigenarten heilen 43
Lizenz 44
Anhang - Charakterschablonen 45
Anhang - Waffen 57
Anhang - Waffenmodifikationen 67
Anhang - Rüstung 70
Anhang - Gegenstände 77
Anhang - Zauber 90
Anhang - Zauberschablonen 140
Anhang - Eigenarten 143
Anhang - Körpermodifikationen 148
Anhang - Gegner 165

Einleitung

Willkommen bei *Phase Six*!

Phase Six ist ein vollständiges Rollenspiel. Diese Regeln und alle zugehörigen Materialien reichen aus, um Abenteuer in der Welt Phase Six. Du kannst diese Regeln frei verwenden, und mit Freunden Abenteuer in der Welt bestreiten. Oder du erschaffst dir eine eigene Welt auf der Basis der in diesem System verfügbaren Epochen.

Dieses System ist als PDF verfügbar, und es lässt sich komplett ohne elektronische Hilfsmittel spielen. Der Fokus des Systems liegt allerdings in unseren modernen Zeiten darauf, über eine Internetplattform wie Discord, Teamspeak oder Ähnlichem gespielt zu werden. Die zugehörige Plattform https://phasesix.org bietet alle möglichen Werkzeuge zur Verwaltung von Charakteren und Kampagnen. Zudem kann hier gewürfelt werden, Würfelergebnisse können optional an einen Discord Chat weitergegeben werden.

Was ist ein Rollenspiel?

Um genau zu sein, reden wir hier von Pen and Paper Rollenspiel, also keinem Computerspiel. Traditionell spielt man ein Rollenspiel mit 2-4 *Spielern* und einem *Spielleiter* am Tisch, wobei gegenüber einem Brettspiel das Spielbrett durch Charakterbögen und Würfel ersetzt werden.

Das Rollenspiel erzählt immer eine Geschichte, die von allen Mitspielern getragen und weitergesponnen wird. Die Spieler erschaffen für eine Rollenspielrunde Charaktere, also fiktive Figuren, welche auf Charakterbögen festgehalten werden. Der Charakterbogen enthält die Beschreibung des Charakters, seine Herkunft, seine Interessen und seine Fähigkeiten. Letzte sind in Zahlenwerten festgehalten, denn das Handeln im Rollenspiel erfordert sogenannte *Proben* oder *Würfe*, welche den Ausgang einer Aktion bestimmen.

> Tom hat sich entschlossen, in einer Rollenspielgruppe mit Spielleiterin Julia mitzuspielen. Julia hat für ihre Runde ausgesucht, dass es ein Abenteuer auf der Erde des Jahres 1982 geben wird. Da es eine Geschichte im Stil der Retro-Science Fiction Mystery geben soll, gibt Julia die Epoche "Der kalte Krieg und die 80er" sowie die "Horror Erweiterung" vor.
>
> Tom beschließt also, als Charakter den Journalisten Jamie mit Abitur zu erstellen. Er wählt die Charakterschablonen "Journalist" und "Abitur", und stellt mit diesen seinen Charakter fertig. Er addiert alle Werte der Schablonen und verzeichnet diese auf seinem Charakterbogen.
>
> Durch den gewählten Hintergrund hat Jamie besonders hohe Anfangswerte in Fertigkeiten wie *Untersuchen*, *Kommunikation* und *Politik*. Beim *Schießen* oder der *Akrobatik* ist sein Können jedoch allenfalls rudimentär.

Näheres zu der Erschaffung eines Charakters findest du in den Kapiteln Einen Charakter erstellen und Würfe und Proben.

Während die Spieler jeweils einen Charakter für das Spiel erstellen, bereitet die Spielleiterin eine Geschichte vor. Diese wird oft auch *Abenteuer* oder *Plot* genannt. Diese Geschichte ist nicht, wie in einem Roman, bis ins Letzte ausformuliert. Stattdessen ist es ein grobes Script, bestehend aus einem

möglichen Ablauf, der Beschreibung von Orten, sowie sogenannten Nichtspielercharakteren (auch NSC oder NPC).

Sobald das Spiel beginnt, agieren alle in der Rolle ihrer Charaktere. Die Spielleiterin beschreibt Situationen mit Worten, Karten oder Zeichnungen. Die Spieler sprechen für ihre Charaktere in der ersten Person ("Ich schleiche die Treppe hinauf."). Kommt es zu Handlungen der Charaktere mit ungewissem Ausgang, so wird auf Proben zurückgegriffen, und es wird gewürfelt.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, trifft sich die Gruppe um Spielleiterin Julia auf einem Discord Server, um dort Video und Sprache zu übertragen. Sie wählen Owlbear Rodeo als Plattform für einen virtuellen Spieltisch, um dort ihre Charaktere mit Markern als Figuren darzustellen.

Dann geht es endlich los, und Julia beschreibt die erste Szene.

Julia: "Es ist der 2. Januar 1982. Ihr befindet euch in einem Pub in dem beschaulichen Städtchen Lindfield im Süden Englands. Es ist nun bereits spät am Abend, und vor der Tür hat der leichte Nieselregen dafür gesorgt, dass die Schneedecke der letzten Tage von einer dünnen Eisschicht bedeckt ist. Es wird kalt heute Nacht, und glatt. Der Pub ist gut gefüllt, und ihr hört Tainted Love aus einer Jukebox, während ihr auf ein neues Pint wartet. Mit einem Knarren öffnet sich die Eingangstür, und eine Wolke feinen Regens kommt in den Pub. Direkt gefolgt von einer Gestalt in einer viel zu kleinen, gelben Plastikregenjacke."

Dies ist also der Auftakt, und Tom entschließt sich, dass Jamie einmal einen Blick auf den Neuankömmling werfen möchte. Er sagt die Handlungen für Jamie an:

Tom: "Ich betrachte den Fremden da mal sehr genau, diese schlecht sitzende Jacke ist mir ja schon aufgefallen."

Julia: "Du erkennst, dass unter der Kapuze nasse, schwarze Haare in das Gesicht eines alten Mannes fallen. Wirf doch einmal *Wahrnehmung*, um mehr zu erkennen."

Es geht also um ein kooperatives Weiterentwickeln der Geschichte durch das Handeln der Charaktere. Die Spielleiterin hat einen Plan, wohin sich die Geschichte entwickeln könnte, welche Personen auftreten können, und was diese eigentlich für eine Motivation haben. Irgendein Geschehen entwickelt sich um die Charaktere der Spieler herum, und sie werden mit in diese Handlung hinein gezogen.

Wohin diese Geschichte führt, ist ungewiss. Es mag sein, dass etwas Schlimmes verhindert wird, oder dass ein Geheimnis aufgedeckt wird. Die Spielleiterin hat einen groben Plan, die Spieler bestimmen jedoch hauptsächlich den Fortgang.

Es geht um das Erzählen

Denkt man an Computerrollenspiele, so ist die strategische Weiterentwicklung des Charakters der wichtigste Punkt. Er muss zukünftige Kämpfe bestehen können und möglichst optimale Werte für mögliche Herausforderungen haben.

Im Pen and Paper Rollenspiel geht es um den Fortgang der Geschichte, um gemeinsame Erlebnisse und Erinnerungen. Das möglichst optimale Ausrichten auf "starke" Eigenschaften (sogenanntes *Power-Gaming*) sollte hier nicht im Vordergrund stehen. Dadurch, dass die Geschichte immer gemeinsam weitergetragen wird, gibt es für alle Herausforderungen sehr flexible Lösungen.

Ein Wort zum Power-Gaming: Das Regelwerk von Phase Six unterbindet bewusst nicht die Möglichkeit, einen relevanten Wert (z.B. *Schießen*) in astronomische Höhen zu treiben. Es sollte in der Spielgruppe Einigkeit darüber bestehen, welchen Stil man beim Spiel haben möchte. Die Regeln ermöglichen solche Konstruktionen bewusst, um bei der Erschaffung von Charakteren und Abenteuern alle Freiheiten zu lassen.

Ebenso kommt hier die alte Rollenspielregel zum Tragen, dass das **Wort der Spielleiterin immer mehr wiegt als die Regeln**. Natürlich sollte es der Normalfall sein, dass die Regeln so angewendet werden, wie sie geschrieben sind, denn es geht für die Spieler auch um einen Rahmen, auf den sie sich verlassen können. Kommt es jedoch zu einer unklaren Regelsituation, so entscheidet die Ansage des Spielleiters.

Kampf im Rollenspiel

Auch wenn der Fokus im Pen and Paper Rollenspiel weniger auf der Auseinandersetzung mit Fäusten oder Waffen liegt, spielt der Kampf doch eine wichtige Rolle. Nicht jede Situation lässt sich ohne Waffengewalt lösen. Schnell kommt es zu einer Schlägerei, oder die Charaktere planen, einen Händler zu überfallen.

Kampf im Rollenspiel wird anders behandelt als das freie Spiel. Die Zeit läuft in Runden ab, und man veranschaulicht die Situation auf einer Karte auf dem (eventuell virtuellen) Tisch. Spieler agieren nacheinander, die Spielleiterin steuert ihre NSC. Wunden zeigen an, wie gut es den Charakteren noch geht. Näheres zum Ablauf des Kampfs findest du in dem Kapitel Der Kampf.

Im Spiel sollte sich beides die Waage halten. Es mag auch Abenteuer geben, die nur aus einem Kampf bestehen, Phase Six ist jedoch keine realistische Kampfsimulation. Hier geht

es darum, einen Konflikt möglichst unterhaltsam, cineastisch, und trotzdem spannend auszutragen.

Bei einem Kampf im *Phase Six* System sollten aufgrund der Besonderheiten (Reaktionen, Aktionen stehlen etc.) allerdings immer folgende Dinge eingehalten werden:

- Verwendet immer eine Karte. Eine Grundrisskarte der Situation sorgt dafür, dass es keine Missverständnisse bei der Positionierung gibt, egal wie kurz der Kampf ist. Eine Karte kann eine vorgefertigte, aufwändige Karte, aber auch ein schnell gezeichneter Grundriss sein. Beim Spiel über das Internet bieten sich Lösungen wie Roll20, Owlbear Rodeo oder FoundryVTT an.
- Verwendet immer einen Massstab. Die Charaktere haben unterschiedliche Bewegungsreichweiten, und bei einigen ist es auch ihre Stärke, dass sie sich besonders weit bewegen können. Diesen Charakteren und Gegnern wird ohne Massstab ihre Stärke genommen.
- Benutzt einen Initiative-Tracker. Initiative bestimmt im Kampf die Reihenfolge der Beteiligten. Initiative-Tracker bedeutet, dass diese Reihenfolge für alle sichtbar aufgeschrieben ist. Es ist bei Phase Six für die Spieler wichtig zu wissen, wann sie selbst wieder an der Reihe ist (denn dann verfallen u.A. aufgehobene eigene Handlungen).

Besonderheiten von Phase Six

Phase Six hat in einigen Bereichen andere Ansätze als andere Rollenspielsysteme. Teilweise wurden diese so gestaltet, um die Flexibilität bei den möglichen Szenarien zu erreichen. Auch legt das System einen großen Fokus darauf, möglichst schnell spielbar zu sein, und z.B. im Kampf heldenhafte Aktionen ausführen zu können.

Für Würfe und Proben werden normale, sechsseitige Würfel verwendet. Es werden Würfel in der Anzahl des jeweiligen Wertes geworfen. Jeder Würfel, der nach dem Wurf eine 5 oder höher zeigt, stellt einen Erfolg dar. In der Regel reicht ein einzelner Erfolg aus, um eine Probe als bestanden gelten zu lassen.

Charakterschablonen

Charaktere werden in Phase Six nicht durch das Verteilen von Punkten auf Fertigkeiten, Attribute oder andere Werte erstellt oder gesteigert. Stattdessen werden *Charakterschablonen* verwendet, die jeweils kleine Stationen in der Vergangenheit des Charakters darstellen.

Charakterschablonen sind unterteilt in *Abstammung*, *Beruf*, *Bildung*, *Charakter*, *Talent* und *Lebensumstände*. Während die Schablonen in den ersten beiden Kategorien viele Eigenschaften mit sich bringen (Ein Heiler bekommt Gewissenhaftigkeit, Erste Hilfe und Medizinkenntnisse), kann eine Schablone aus dem Bereich Talent zum Beispiel "Guter Redner" sein, welche Punkte auf *Kommunikation* bringt.

Charakterschablonen werden für *Reputation* erstanden, dies sind die Erfahrungspunkte, welche die Charaktere für bestandene Abenteuer erhalten.

Besondere Möglichkeiten im Kampf

Der Kampf ist so gehalten, dass das Geschehen möglichst eindrucksvoll ist, die Mechanik aber gut von der Hand geht.

Die in Rollenspielen übliche Reihenfolge der Teilnehmer ist hier auch zu finden, jedoch ist der ganze Ablauf ein wenig dynamischer. *Reaktionen* sind in das Kampfsystem eingebaut, jede Aktion kann bis zum erneuten Begin der eigenen Kampfrunde aufgespart werden, und als Reaktion verwendet werden.

Zudem ist es möglich, durch das Ausgeben von *Bonuswürfeln*, welche Charaktere durch Schablonen erhalten können, spontan eigene Aktionen im Kampf zu erzeugen oder durch *Schicksalswürfel* sogar Gegnern Aktionen zu stehlen. Obwohl Schicksalswürfel sehr selten sind, kann dem Gegner so eventuell der tödliche Schlag gestohlen und zur eigenen Aktion gemacht werden.

Was eventuell etwas unrealistisch klingt, sorgt so für einen sehr dynamischen Ablauf des Kampfes, es kann oft zu kinoreifen Szenen kommen, die auch der Spielleiter nicht vorhersehen kann.

Waffen

Waffen sind in Phase Six erweiterbar gestaltet. Es gibt eine Liste von Waffenmodifikationen. Unterschiedliche Munition wird auch als Waffenmodifikation abgebildet.

So bringt die Horrorerweiterung zum Beispiel Silbermunition mit, welche gut gegen Werwölfe wirkt. Durch den modularen Aufbau lässt diese sich sowohl im Mittelalter bei Bögen, als auch in der Moderne in einem Sturmgewehr nutzen.

Näheres zu den Kampfregeln und Waffenmodifikationen findest du im Kapitel Der Kampf.

Epochen und Erweiterungen

Phase Six ist als Regelwerk darauf ausgelegt, möglichst flexibel zu sein. Es kann für viele Szenarien verwendet werden, egal ob es sich um Fantasy, Science Fiction, Horror oder Geschichten in der "echten" Welt handelt.

Dabei bietet es einen Grundstock an fertigen Waffen, Charakterschablonen, Gegenständen und Rüstungen, die in irdische

Epochen eingeteilt sind. Zudem ist es natürlich möglich, dass eine Spielgruppe eigene Inhalte erschafft und verwendet.

Um zu erreichen, dass jedes Szenario möglich ist, unterscheidet Phase Six drei Arten von Erweiterungen.

Die Grundregeln

Einige Elemente sind immer und überall gültig. Sie gelten unabhängig davon, welche Epoche oder Erweiterung gewählt ist. Viele Charakterschablonen wie "Gewissenhaft", "Waffennarr", "Tratschtante", aber auch Waffen und Gegenstände sind unabhängig von Epoche oder Erweiterung immer verfügbar.

Epochen

Epochen sind irdische Zeiträume, welche die Vorlage für alle Szenarien (auch Fantasy) sind. Sie geben einen technologischen Stand bei Waffen und Gegenständen vor und bestimmen, was für die Spieler verfügbar ist. Die irdische Geschichte ist in 8 Epochen eingeteilt.

- **Die klassische Antike** - 800 v.Chr-600 n.Chr.
- **Mittelalter, Vikinger und Kreuzzüge** - 500-1500
- **Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen** - 1700-1900
- **Imperialismus und Weltkriege** - 1900-1950
- **Der kalte Krieg und die 80er** - 1950-1990
- **Moderne Zeit** - 1990 und danach
- **Nahe Zukunft** - eine dystopische nahe Zukunft
- **Science Fiction** - eine ferne Zukunft

Die Inhalte der Epochen richten sich nach der irdischen Technologie der jeweiligen Zeit. Ein Abenteuer findet immer in einer der Epochen statt.

Zudem sind die Inhalte der Epochen sind möglichst frei von speziell irdischen Elementen gehalten, damit sie auch in einer eigenen Fantasywelt verwendet werden können. Natürlich hat zum Beispiel die Moderne Zeit bekannte moderne Waffen, und der Zweihänder ist auch eine irdische Erfindung. Es ist jedoch möglichst generisch gehalten, sodass es auch in ein Szenario passt, das nicht auf der Erde spielt.

Erweiterungen

Zusätzlich zu den Epochen können bestimmte Erweiterungen gewählt werden, um einem Abenteuer etwa Magie oder das Wirken von Göttern hinzuzufügen. Diese Erweiterungen können von der Spielleiterin beliebig ausgewählt werden und sind optional.

- **Magie** - fügt die magische Resource "Arkana" für die Charaktere hinzu und bringt Zauber und Artefakte mit sich.
- **Horror** - definiert Regeln für den Umgang mit Horrorelementen, Stress und Eigenarten
- **Pantheon** - bietet Regeln für die Interaktion mit Göttern: Anrufungen, Gebete und Gunst
- **Körpermodifikationen** - bringt einen Katalog von biomechanischen Elementen mit, die nach bestimmten Regeln in den Körper integriert werden können.
- **Fahrzeuge und Dronen** - bietet spezielle Regeln für Fahrzeuge, Fahrzeugkampf und Aufbauten auf Fahrzeugen.

Welten

Durch die Kombination von Epoche und Erweiterungen kann so also ein beliebiges Szenario geschaffen werden. Eine Cthulhu Geschichte im Wilden Westen ist ebenso möglich wie eine magische Welt in der Moderne. Eine klassische, eigene Fantasywelt könnte sich der Mittelalter-Epoche und der Erweiterung "Magie" bedienen.

Einige bestehende Welten fassen diese Kombination aus Epochen und Erweiterungen zusammen, und bringen zudem noch die Beschreibung einer ganzen Welt mit sich. Sie stehen als ganzes zur Verfügung und sind direkt benutzbar.

Tirakans Reiche

Die Welt Tirakan ist eine komplette Fantasywelt, in der zu einem beliebigen Zeitpunkt in einer 1000-jährigen Geschichte gespielt werden kann. Eine ausgearbeitete Geschichte von Menschen, Elfen, Gnomen und vielen anderen Völkern erzählt den Kampf der Zivilisationen gegen Minotauren, Echsen und eine namenlose Finsternis.

- **Epoche**: Mittelalter
- **Erweiterungen**: Magie, Pantheon
- **Weltbeschreibung**: tirakans-reiche.de

Die Abenteuer des Abteilung V des NEXUS

Die Geschichte der Abteilung V des NEXUS spielt in der Moderne. Es ist eine fiktive Geheimorganisation, die gegründet wurde um die Menschheit vor außerirdischen und paranormalen Gefahren zu schützen. Die Spieler spielen Agenten der Abteilung V des NEXUS, und erleben durch die Fähigkeit des Zeitreisens Abenteuer in allen möglichen Epochen und Welten.

- **Epoche**: Moderne
- **Erweiterungen**: Horror, Körpermodifikationen, Fahrzeuge
- **Weltbeschreibung**: phasesix.org

Dein Charakter

Jeder Spieler erstellt einen Charakter, um ein Phase Six Abenteuer zu spielen. Der Charakter wird mit allen relevanten Werten auf dem Charakterbogen festgehalten.

Im Kapitel Einen Charakter erstellen wird genau beschrieben, wie ein neuer Charakter erstellt wird. In diesem Teil werden die grundlegenden Eigenschaften beschrieben, die einen Charakter in Phase Six ausmachen.

Persona

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die mentalen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Persönlichkeitseigenschaft. Die Persona-Eigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und bilden auch die Grundlage für die Fertigkeiten.

Bildung

Bildung beschreibt das angeeignete Allgemeinwissen des Charakters. Ein Charakter mit hoher Bildung ist gut in allen theoretischen Fertigkeiten wie etwa *Naturkunde* oder *Historie*.

Logik

Im Gegensatz zur *Bildung* bezieht sich der Wert Logik auf die Fähigkeit, vernünftige Schlussfolgerungen zu ziehen. Logik ist besonders wichtig, wenn es darum geht, Probleme durch logisches Denken zu lösen. Ein Charakter mit hoher Logik ist besser in Fertigkeiten wie *Untersuchung* oder *Mechanik*.

Gewissenhaftigkeit

Wie gewissenhaft geht der Charakter an Aufgaben oder Tätigkeiten heran? Eine geringe Gewissenhaftigkeit führt zu Nachlässigkeit, während eine hohe Gewissenhaftigkeit ein organisiertes und effektives Vorgehen sicherstellt.

Willenskraft

Willenskraft bezieht sich auf die Fähigkeit des Charakters, seine eigenen Vorstellungen und Prinzipien durchzusetzen. Ein willensstarker Charakter ist unter anderem gut in den Fertigkeiten *Tapferkeit* und *Einschüchtern*.

Auffassungsgabe

Die Auffassungsgabe beschreibt die Fähigkeit des Charakters, seine Umgebung wahrzunehmen und Informationen aufzunehmen. Ein Charakter mit guter Auffassungsgabe ist gut in den Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Orientierung*.

Charme

Eine Person mit hohem Charme versteht es, auf andere Menschen zuzugehen und eine positive Wirkung auf sie auszuüben. Dieser Wert ist nicht zu verwechseln mit der körperlichen Eigenschaft *Attraktivität*. Ein charmanter Charakter ist unter anderem gut in *Politik* und *Empathie*.

Physis

Alle Physis-Attribute beschreiben die körperlichen Fähigkeiten des Charakters. Jedes Attribut hat einen Wert, der die

Anzahl der Würfel angibt, die für dieses Attribut geworfen werden.

Geschick

Dieser Wert beschreibt sowohl die körperliche Geschicklichkeit als auch die Fingerfertigkeit des Charakters. Ein geschickter Charakter ist u.a. gut in *Darbietung* und *Heimlichkeit*.

Kraft

Kraft ist die reine Stärke des Charakters und kommt immer dann zum Einsatz, wenn es darum geht, etwas mit reiner Muskelkraft zu bewegen. Ein Charakter mit hoher Kraft kann gut *Werfen* und ist gut in *Athletik*.

Attraktivität

Attraktivität beschreibt die Ausstrahlung des Charakters. Dabei muss ein hoher Wert nicht unbedingt Schönheit bedeuten, auch ein markanter Charakter kann attraktiv sein.

Ausdauer

Ausdauer ist die körperliche Ausdauer des Charakters, also nicht im Sinne von Geduld (das ist eher *Gewissenhaftigkeit* unter Persona). Dieser Wert kommt also bei einem Dauerlauf oder einer lang andauernden, anstrengenden Tätigkeit zum Tragen.

Resistenz

Dieser Wert umfasst sowohl die Fähigkeit, Verletzungen oder Schmerzen zu ertragen oder zu vermeiden, als auch die Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten, Gifte oder Umwelteinflüsse wie Hitze oder Kälte.

Schnelligkeit

Schnelligkeit ist sowohl die Geschwindigkeit, mit der der Charakter sich bewegen kann, als auch die Fähigkeit schnell auf etwas zu reagieren.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf ist ein zentrales Merkmal des Charakters. Er gibt an, welches Ergebnis ein Würfel haben muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und liegt bei den meisten Charakteren bei 5+. Die Schablone "Meisterliche Präsenz" senkt den Mindestwurf um 1, ansonsten kann er nur durch besondere Ereignisse oder seltene Gegenstände und oft nur für kurze Zeit verändert werden.

Ausweichen

Ausweichen wird im Kampf verwendet und erlaubt es, einem Nahkampfangriff auszuweichen. Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Abstammung plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit (aufgerundet). Rüstung und Waffen reduzieren diesen Wert. Charakterschablonen können diesen Wert verändern.

Schutz

Hat ein Charakter aufgrund seiner Abstammung Schutz, so gilt dieser als "angeborener Schutz". Im Gegensatz zu den anderen Schutzarten bleibt dieser nicht bis zum Ende des Kampfes aufgebraucht, sondern wird zu Beginn jeder Kampfrunde des Spielers erneuert (siehe Der Kampf).

Zusatzwürfel

Jeder Charakter kann eine Anzahl von *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Anwendungen (siehe Würfe und Proben), stellen aber immer einen Vorteil für den Charakter dar, der während des Spiels genutzt werden kann.

Der Charakter kann verbrauchte Würfel während der Rast zurückerhalten (siehe Wunden und Heilung).

Fertigkeiten

Komplexere Handlungen oder Kenntnisse werden durch *Fertigkeiten* beschrieben. Alle Charaktere haben die gleichen Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so dass der Spielleiter sicher sein kann, dass ein Spieler auf jeden Fall eine Fertigkeit würfeln kann.

Jede Fertigkeit besteht aus einem Basisattribut und einem Fertigkeitswert. Zum Beispiel ist der Basiswert für die Fertigkeit *Einschüchtern* der Attributswert *Auffassungsgabe*.

Zum Basisattributwert werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

Einschüchtern

Die Fertigkeit Einschüchtern stellt die Fähigkeit des Charakters dar, andere einzuschüchtern. Diese Fertigkeit kann z.B. eingesetzt werden, um Informationen aus einem Gegner herauszupressen oder Gegner dazu zu bringen, sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Empathie

Empathie bedeutet die Fähigkeit, Gefühle und Stimmungen eines Gegenübers zu deuten, und vielleicht Intentionen zu erkennen. Hierbei können keine Gedanken gelesen werden.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Heimlichkeit

Heimlichkeit ist die Kunst des Verborgenen. Diese Fertigkeit wird sowohl für das heimliche Bewegen (Schleichen) verwendet, als auch um zu prüfen wie verschlossen der Charakter ist. Sie kann beispielsweise angewendet werden wenn der Charakter verhört wird oder versucht ist, ein Geheimnis auszuplaudern.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Magiekunde

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar.

Magiekunde beschreibt das Wissen des Charakters über magische Themen. Magiekunde kann immer dann gewürfelt werden, wenn es um die Kenntnis magischer Artefakte, Zauber oder anderer Lehren geht.

Attribut: *Charme*

Orientierung

Diese Fertigkeit dient der Orientierung, sowohl in der Landschaft, als auch in unübersichtlichen Situationen. So kann sie im unübersichtlichen Gedränge der Stadt angewandt werden, aber auch wenn der Charakter zum Beispiel durch einen Wasserstrudel durchgewirbelt wird.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Politik

Immer wenn es darum geht, politisches Handeln abzuschätzen, wird diese Fertigkeit verwendet.

Dies kann in der realen Politik der Fall sein, aber auch auf das sichere Bewegen in großen Konzernen darstellen.

Attribut: *Charme*

Religion

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnis von religiösen Lehren, aber auch die Sicherheit bei der Durchführung religiöser Zeremonien.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Tapferkeit

Diese Fertigkeit kommt immer dann zum Tragen, wenn es darum geht wie Mutig ein Charakter ist. Sie kann zum Beispiel verwendet werden wenn es darum geht, ob ein Charakter tapfer genug ist, sich einem übermächtigen Gegner gegenüberzustellen.

Attribut: *Willenskraft*

Täuschen und Betrügen

Wenn der Charakter ein Gegenüber täuschen, oder zum Beispiel beim Spiel betrügen möchte, kann auf diese Fertigkeit geworfen werden.

Attribut: *Charme*

Überzeugen

Will der Charakter sein Gegenüber argumentativ überzeugen, so kommt diese Fertigeit zur Anwendung.

Attribut: *Willenskraft*

Untersuchen

Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn der Charakter einen Gegenstand, eine bestimmte Szene oder ein Objekt auf bestimmte Eigenschaften untersuchen möchte.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Wahrnehmung

Wahrnehmung stellt die Fähigkeit des Charakters dar, Dinge in seinem Umfeld wahrzunehmen. Dies kann das Durchsuchen eines Hauses, die Suche nach dem schemenhaften Dieb am Waldrand, oder auch eine Regung im Gesicht des Gegenübers sein.

Attribut: *Auffassungsgabe*

Akrobatik

Akrobatik ist die Kunst, sich schnell und geschickt zu bewegen. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn der Charakter über einen Vorsprung klettert oder einen kurzen Sprint hinlegt. Der Wert kann auch für das Balancieren verwendet werden.

Attribut: *Geschick*

Darbietung

Darbietung ist das künstlerische Auftreten. Dies kann Schauspiel, aber auch der musikalische Vortrag eines Stücks sein.

Eine imposante Lügengeschichte kann auch mit Hilfe der Darbietung erzählt werden.

Attribut: *Charme*

Erste Hilfe

Die Erste Hilfe muss mit ausreichend Verbandsmaterial durchgeführt werden, um erfolgreich zu sein.

Bei einem erfolgreichen Wurf werden die Wunden des Verletzten um die Hälfte (aufgerundet) des Wurfes geheilt. Durch die Erste Hilfe werden Blutungen gestillt.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Fahren

Die Fertigkeit Fahren beschreibt das Führen von Fahrzeugen aller Art. Hierbei trifft die Fertigkeit auf alle fahrbaren Objekte wie etwa Schiffe, Fahrzeuge oder Kutschen zu.

Attribut: *Geschick*

Historie

Historie beschreibt das Wissen des Charakters um Geschichte und vergangene Ereignisse.

Attribut: *Bildung*

Kommunikation

Die Fähigkeit zur gesellschaftlichen Unterhaltung wird mit der Fertigkeit Kommunikation beschrieben. Sie beschreibt wie geschickt sich der Charakter in Unterhaltungen verhält.

Attribut: *Bildung*

Mechanik

Mechanik fasst alle handwerklichen Tätigkeiten, sowie die Kenntnis um mechanische Abläufe zusammen. Das Bearbeiten eines Holzstücks oder das Verstehen einer mechanischen Uhr können mit dieser Fertigkeit abgebildet werden.

Attribut: *Logik*

Nahkampf

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Nahkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Kraft*

Naturkunde

Naturkunde beschreibt die Kenntnis des Charakters von allen Facetten der Natur. Diese Fertigkeit kann zur Anwendung kommen wenn der Charakter nach Pflanzen sucht, im Wald Holz sammelt oder das Wesen eines Tiers einschätzen will.

Attribut: *Bildung*

Schießen

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Fernkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Geschick*

Werfen

Diese Fertigkeit wird immer dann verwendet, wenn der Charakter Gegenstände wirft. Dies können einfache Gegenstände wie Steine, aber auch Brandsätze oder Netze sein.

Misslingt der Wurf (es wird kein einziger Erfolg erreicht), so wird die Abweichung wie folgt bestimmt:

Zunächst wird ein W12 geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem Werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W6 geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.

Attribut: *Kraft*

Zaubern

Diese Fertigkeit ist nur in Kampagnen mit Magie verfügbar.

Der Wert dieser Fertigkeit wird als Basis für das Ausführen von Zaubern verwendet. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Willenskraft*

Wissen

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, allerdings ist hier die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs verschiedene Wissensfertigkeiten haben, die sie frei einsetzen können. Wissen wird jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den gewürfelt wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitswert zusammen.

Wissen wird durch Charakterschablonen erlangt. Auf den Charakterschablonen ist angegeben, ob diese Wissen mitbringen.

Schatten

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* hat seine eigene Beschreibung oder Regel. So kann ein Charakter z.B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Schatten haben keine Werte, können aber ihre eigenen Regeln mitbringen.

Schatten sind auf Charakterschablonenen angegeben. Enthält eine Charakterschablone eine ausgeschriebene Regel, so ist dies ein Schatten.

Sprachen

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen der entsprechenden Welt sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Der Grenzwert für die Anzahl der erlernten Sprachen dient als Richtwert für neue Charaktere. Im Spiel erlernte Sprachen können selbstverständlich auch über diesen Wert hinaus aufgeführt werden.

Charakterschablonen, Körpermodifikationen oder magische Gegenstände können die Anzahl der erlernbaren Sprachen erhöhen.

Kontakte

Kontakte sind Verbindungen des Charakters zu anderen Menschen oder Wesen, auf die er sich verlassen kann. In der Regel sind dies Kontakte außerhalb der Spielrunde, beispielsweise ein Adliger, ein Kontakt in der Regierung oder ein Arzt.

Bei der Charaktererschaffung kann der Charakter eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet. Charakterschablonen, Körpermodifikationen oder magische Gegenstände können diese Anzahl erhöhen.

Natürlich kann diese Anzahl überschritten werden, wenn im Spiel neue Kontakte geschlossen werden.

Einen Charakter erstellen

Zur Erstellung eines Charakters werden Charakterschablonen ausgewählt, die dessen Lebensstationen, Talente und Interessen abbilden (siehe Anhang Charakterschablonen). Jede Schablone kann die Attribute und Fertigkeiten des Charakters verändern und Wissen sowie Schatten mit sich bringen. Darüber hinaus können Charakterschablonen Spielmechaniken freischalten, wie etwa das Ausführen von Priesteraktionen oder das Erlernen von Zaubern eines Magieursprungs.

Werdeganspunkte

Werdegangspunkte werden verwendet, um Charakterschablonen hinzuzufügen. Jede Schablone kostet eine bestimmte Anzahl an Werdegangspunkten.

Neue Charaktere beginnen in der Regel mit **20** Werdegangspunkten. Diese Zahl kann jedoch von der Spielleiterin beliebig festgelegt werden.

Charakterschablonen können negative Punktekosten aufweisen. In diesem Fall erhält der Spieler die Punkte, wenn er die Schablone auswählt. Dies ist beispielsweise bei der Schablone "Säufer" der Fall.

Epochen

Vor Beginn der Kampagne oder des Abenteuers legt die Spielleiterin fest, in welcher Epoche und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Diese Auswahl legt fest, welche Charakterschablonen, Waffen, Rüstungen und Gegenstände verwendet werden können und ob Magie, Körpermodifikationen oder Priesteraktionen möglich sind.

Mögliche Epochen sind:

- Die klassische Antike
- Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge
- Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen
- Imperialismus und Weltkriege
- Der kalte Krieg und die 80er
- Moderne Zeit
- Nahe Zukunft
- Science Fiction

Optionale Erweiterungen sind:

- Magie
- Horror
- Pantheon
- Körpermodifikationen
- Fahrzeuge und Dronen

Schablonen wählen

Eine Charakterschablone stellt eine bestimmte Lebensstation eines Charakters dar. Jede Schablone ist einem der folgenden Bereiche zugeordnet: Bildung, Beruf, Talent, Interessen, Charakter oder Lebensumstände.

Jede Schablone verändert eine kleine Anzahl von Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters positiv oder negativ und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Darüber hinaus können Schablonen eigene Regeln enthalten, die der Charakter dann übernimmt.

Jede Schablone ist eine bestimmte Anzahl von Werdegangspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Punkte, die aufge-

wendet werden müssen, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

Basiswerte

Alle Attribute, Fertigkeiten und sonstigen Werte des Charakters beginnen mit einem einheitlichen Wert. Auf diesen Wert werden die Angaben der Charakterschablonen addiert.

- Aktionen: 2
- Mindestwurf: 5+
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe: 0
- Persona- und Physiseigenschaften: 1
- Fertigkeiten: 0
- Angeborener Schutz: 0
- Maximale Lebenspunkte: 10
- Arkana: 0
- Zauberpunkte: 0
- Maximaler Stress: 10
- Basisstress: 0
- Biolast: 0

Abstammung

Zunächst wird die Abstammungsschablone gewählt, die die Herkunft des Charakters beschreibt. Unterschiedliche Abstammungen haben unterschiedliche Boni. Es kann nur eine Abstammungsschablone gewählt werden, diese kostet keine Werdegangspunkte.

Die verfügbaren Abstammungsschablonen sind im Anhang Charakterschablonen aufgelistet.

Die Abstammungsschablone wird beim Werdegang notiert, und die angegebenen Modifikationen werden auf die Werte des Charakters addiert.

Weitere Schablonen

Nun können nach Belieben weitere Schablonen ausgewählt werden, bis keine Werdeganspunkte mehr verfügbar sind. Es können Schablonen aus allen Kategorien beliebig zusammengestellt werden. So kann der Charakter einen oder mehrere Berufe haben oder auch gar keinen.

Die angegebenen Modifikationen der jeweiligen Schablone werden auf die Werte des Charakters addiert. Zusätzlich werden Wissen, Schatten und weitere Regeln der Schablone dem Charakterbogen hinzugefügt.

Dabei können alle Werte auch negativ werden (siehe Würfe und Proben).

Übrige Werdeganspunkte

Ist der Spieler mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, kann er den Charakter einfach als *fertig* deklarieren. Sollten noch nicht ausgegebene Werdeganspunkte übrig sein, so werden diese der *Reputation* des Charakters hinzugefügt (siehe Steigern). Es gehen also keine Punkte verloren.

Kontakte und Sprachen

Nachdem die Charakterschablonen festgelegt sind, können Sprachen und Kontakte des Charakters festgelegt werden.

Kontakte

Kontakte sind Bekanntschaften oder Verbindungen, die der Charakter bereits vor der Kampagne hatte. Kontakte werden mit Namen und Beschreibung festgehalten, und können nach Belieben ausgedacht werden.

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet.

Die Kontakte werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

Sprachen

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Die Sprachen werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

Ausrüstung

Nachdem die Charakterwerte durch die Schablonen festgelegt wurden, kann der Charakter noch mit Ausrüstung ausgestattet werden. Die Spielleiterin legt für die Kampagne oder das Abenteuer ein Startkapital für die Charaktere fest.

Das Startkapital beträgt üblicherweise 2.000 Einheiten der üblichen Währungseinheit, beispielsweise Euro.

Dieses Startkapital kann dafür verwendet werden, um Ausrüstung, wie etwa Waffen, Rüstungen und Gegenstände zu kaufen. Näheres dazu findet sich im Kapitel Ausrüstung.

Ausrüstungsgegenstände

Waffen, Rüstung und Gegenstände können nun für das Startkapital erworben werden. Beliebige Ausrüstungsgegenstände können mit ihren Werten auf dem Charakterbogen notiert, und der Preis vom Startkapital abgezogen werden.

Vermögen

Alles Startkapital, das nicht für Waffen, Rüstungen und Ähnliches ausgegeben wurde, wird zum Vermögen des Charakters.

Zauber

Wird im Abenteuer oder der Kampagne die Magie-Erweiterung verwendet, so kann der Charakter auch Zauber erlernen.

Charakterschablonen bieten *Zauberpunkte* und ermöglichen das Erlernen von Zaubern eines bestimmten *Ursprungs*.

Hat der Charakter nun durch die Wahl von Charakterschablonen beides erhalten, so kann er für die Zauberpunkte Zauber wählen, die er beherrscht.

Zauber werden ähnlich wie Schablonen für Punkte erworben. Hierfür werden Zauberpunkte verwendet. Jeder Zauber hat bestimmte Kosten, für die er dem Charakterbogen hinzugefügt werden kann (siehe Anhang Zauber). Es können nur Zauber der Ursprünge gewählt werden, die der Charakter durch Charakterschablonen freigeschaltet hat. Näheres dazu findet sich im Kapitel Magie.

Körpermodifikationen

Wird mit der Erweiterung *Körpermodifikationen* gespielt, so können für das Startkapital Körpermodifikationen erworben und eingebaut werden.

Hierbei sind die Regeln für Körpermodifikationen zu berücksichtigen, so muss beispielsweise genügend Energie für die Verbraucher verfügbar sein.

Der Vorgang der Integration durch einen Arzt entfällt bei der Charaktererschaffung, die Körpermodifikationen können einfach auf dem Charakterbogen vermerkt werden.

Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Aktion mit ungewissem Ausgang durchführt, wird mit einem entsprechenden Wert gewürfelt, der in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Das Ergebnis des Wurfes zeigt an, ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Alle Würfe werden mit sechsseitigen Würfeln durchgeführt. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der jeweiligen Eigenschaft, hinzu kommen eventuell Bonus- oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* von Würfeln, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, der durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert werden kann. Im Folgenden werden die Elemente näher erläutert.

Diese Art von Proben wird überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten besondere Regeln für die Bestimmung von Treffern und Verletzungen.

Die Anzahl der Würfel

Die geforderte oder gewünschte Fertigkeit bestimmt mit ihrem Wert direkt die Anzahl der Würfel. Ein Charakter mit einem Wert von 4 in "Einschüchtern" hat auch 4 sechsseitige Würfel für diese Probe zur Verfügung.

Die Wissenseigenschaften haben einen Wert, der die Anzahl der Würfel bestimmt. Zusätzlich ist aber noch eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wissenswert addiert wird. Ein Charakter mit der Fertigkeit "Kommunikation" 2 und dem Wissen "Etikette (Kommunikation)" 3 hat also insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Wert 0 oder negativ, kann der Charakter den Wurf nicht ohne weitere Hilfe durchführen, er ist einfach zu schlecht in dieser Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, auch wenn der Wert negativ ist.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf eines Charakters ist 5+. Dieser kann durch die Abstammung, weitere Charakterschablonen oder besondere Umstände verändert sein.

> Der Spieler von Hagen möchte mit roher Gewalt eine Tür aufbrechen, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, auf Kraft zu würfeln.
>
> Hagen hat einen Wert von 4, er würfelt also mit 4 Würfeln. Jeder Würfel, der eine 5 oder höher zeigt, ist ein Erfolg. Hagens Spieler würfelt jedoch 4 Erfolge und tritt sofort dem ersten Dieb die Tür ins Gesicht.

Der Mindestentwurf wird in der Form "X+" angegeben, um anzuzeigen, dass es sich um das Würfelergebnis handelt, das mindestens erreicht werden muss.

Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter kann den Mindestwurf für besonders leichte oder schwere Proben modifizieren. Bei schweren Proben

kann der Modifikator als Wurf +, bei leichten Proben als Wurf - angegeben werden.

Eine +3 Probe bedeutet, dass der Mindestwurf um 3 erhöht wird, in der Regel also auf 8+. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe *weiter* gewürfelt werden, also *explodierende Würfel* sind.

Übliche Schwierigkeitsgrade sind:

- **-2**: sehr leicht
- **-1**: leicht
- **0**: normal
- **+1**: schwer
- **+3**: sehr schwer
- **+6**: extrem schwer
- **+12**: unmöglich

Zwei Schlösser sind zu knacken, ein einfaches Vorhängeschloss und ein komplexes Zylinderschloss. Hagen hat eine Fertigkeit von 3 in "Schlösser knacken". Der Spielleiter verlangt für das Vorhängeschloss eine Probe von -1, für das Zylinderschloss eine Probe von +6.

Hagen würfelt mit 3 Würfeln auf 4+ für das Vorhängeschloss, mit 3 Würfeln auf 11+ für das Zylinderschloss.

Explodierende Würfel

In Phase Six ist es möglich, dass die Mindestwürfe höher als 6+ sind, manchmal sogar deutlich höher. Hier gilt für jeden Wurf die Regel der *explodierenden Würfel*.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 ergeben, dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann addiert. So kann z.B. auf einen Würfel eine 9+ gewürfelt werden, indem zuerst eine 6 und dann mindestens eine 3 gewürfelt wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zuerst eine 6, dann eine weitere 6 und dann mindestens eine 2 gewürfelt wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln nicht zwischen den einzelnen Würfeln unterschieden wird, können alle Sechsen gleichzeitig neu gewürfelt werden, wenn dies zur Erzielung eines hohen Mindestwurfs erforderlich ist.

Hagens Spielleiter verlangt von ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein gegen die Räuberbande kämpft. Er muss also mit mindestens einem seiner Tapferkeitswürfel eine 14 würfeln. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, so dass ihm 5 Würfel zur Verfügung stehen.

Im ersten Wurf würfelt er 4,2,6,6,1. Er hat also zwei Sechsen zur Verfügung, die er weiter würfeln kann, um eventuell noch die 14 zu erreichen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Jetzt darf er nur noch den verbliebenen Würfel, der eine 6 zeigt, neu würfeln. Da dieser beim zweiten Wurf nur eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen erreicht nur eine 13.

Kritische Erfolge

Ähnlich wie bei *kritischen Treffern* im Kampf kann es auch bei anderen Würfen zu kritischen Erfolgen kommen. Erreicht ein Würfel beim Weiterwürfeln mindestens eine 11, so ist dies ein kritischer Erfolg. Dies entspricht einem "weiter gewürfelten" *Explodierenden Würfel*, der danach wieder ein Ergebnis von 5+ zeigt. Änderungen am *Mindestwurf* des Charakters werden hier nicht angewendet.

Kritische Würfelerfolge ergeben einen zusätzlichen Erfolg für jedes Mal, wenn nach einem weiteren Würfelwurf eine 5+ erreicht wird. Daraus ergeben sich folgende Grenzen für zusätzliche Erfolge.

- **Wurf 5+**: normaler Erfolg
- **Wurf 11+**: kritischer Erfolg - ergibt einen zusätzlichen Erfolg
- **Wurf 17+**: megakritischer Erfolg - ergibt zwei zusätzliche Erfolge
- **Wurf 23+**: megakritischer Erfolg - ergibt drei zusätzliche Erfolge
- **Wurf 29+**: megakritischer Erfolg - ergibt vier zusätzliche Erfolge
- usw.

Bonuswürfel

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen festgelegt (siehe Einen Charakter erstellen). Bonuswürfel können in beliebiger Anzahl zu den Würfeln eines Wurfes hinzugefügt werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf bereits fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert werden, um eventuell doch noch einen Erfolg zu erzielen.

Auf diese Weise kann eine Probe auch gewürfelt werden, wenn die Würfelzahl 0 oder weniger beträgt.

Die Bonuswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Wiederholungswürfe

Für jeden Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. Es ist also nicht möglich, einen Wurf mit einem Wert von 0 oder weniger zu bestehen.

Wiederholungswürfe frischen sich auch bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Schicksalswürfel

In der Regel erhält der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, der Spielleiter kann aber auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder zu besonderen Anlässen vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonuswürfel als auch für Wiederholungswürfe verwendet werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von 4+ **immer** ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe. Wird der Schicksalswürfel als Wiederholungswurf verwendet, gilt dies für alle Würfel, die in diesem Wurf geworfen werden.

Die Schicksalswürfel müssen immer getrennt von den normalen Würfeln geworfen werden, um festzustellen, ob sie eine 4+ erreicht haben.

> Betrachtet man das vorherige Beispiel mit Hagens Tapferkeitswurf (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswurf sehr helfen, da er eigentlich nur eine 4+ würfeln müsste.

Schicksalswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Gruppenwürfe

Immer wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe bestehen muss, werden Gruppenwürfe verwendet. Anstatt z.B. von jedem einzelnen Spieler eine Achtsamkeitsprobe zu verlangen, kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe von der ganzen Gruppe verlangen. Wenn diese Probe erfolgreich ist, gilt der Effekt für alle Charaktere der Gruppe.

Ein erfolgreicher Gruppenwurf erfordert immer eine bestimmte Anzahl von Erfolgen. Der Spielleiter sagt an, wie viele Erfolge erzielt werden müssen, damit ein Gruppenwurf erfolgreich ist. Dann würfelt jeder Spieler auf das geforderte Attribut oder die geforderte Fertigkeit.

Alle Erfolge der Charaktere werden zusammengezählt. Ist die erforderliche Anzahl von Erfolgen erreicht, ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Teilnehmer wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Es ist auch möglich, den Mindestwurf entsprechend der Schwere der Probe zu ändern.

Verborgenheit

Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verborgenheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine Person einen Charakter beobachtet und nach bestimmten auffälligen Ausrüstungsgegenständen sucht. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Verborgenheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto auffälliger ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

Beobachtet nun eine Person einen Charakter oder die ganze Gruppe, so gilt für den Verborgenheitswurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verborgenheitswert.

Der Beobachter würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem Wahrnehmungswert *plus* dem ermittelten Verborgenheitswert entspricht. Bei Erfolg kann der Beobachter ein auffälliges Objekt ausmachen.

Der Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, verläuft das Spiel in Runden.

Beginn des Kampfes

Sobald ein Konflikt entsteht, wird die Zeit eingefroren und die Gruppe bestimmt die Reihenfolge, in der die Teilnehmer des Kampfes agieren.

Initiative

Dazu würfelt jeder Teilnehmer auf W6 entsprechend dem *Schnelligkeitswert*. Auch hier gilt die Regel der explodierenden Würfel. Die Würfelergebnisse werden addiert. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle anderen folgen in der Reihenfolge ihres Ergebnisses.

> Eine Schurkin mit Schnelligkeit 4 wirft auf ihre Schnelligkeit und erhält 4, 5, 1 und 17. Ihr Ergebnis ist 27.

Haben zwei Teilnehmer das gleiche Ergebnis, entscheidet zuerst der Wert *Schnelligkeit* und wenn auch dieser gleich ist, der Wert *Geschick*.

Blitzreaktion

Vor Beginn des Kampfes macht jeder Teilnehmer eine Probe auf seine *Auffassungsgabe*. Diese Probe symbolisiert die Fähigkeit des Charakters, blitzschnell auf neue Bedrohungen zu reagieren. Bei Erfolg erhält der Teilnehmer eine "Blitzreaktion", die es ihm ermöglicht, noch vor Beginn seiner ersten Kampfrunde zu reagieren. Diese Blitzreaktion gilt als normale Aktion (siehe unten), darf aber nur für Reaktionen verwendet werden.

Misslingt diese Probe, so erhält der Teilnehmer erst zu Beginn seiner ersten Kampfrunde seine Aktionen, und kann vorher nicht handeln.

Sobald der Spieler regulär an der Reihe ist, werden seine Aktionen aufgefrischt und die Blitzreaktion verfällt.

Ablauf der Runden

Der Kampf ist in *Kampfrunden* aufgeteilt. Diese haben folgenden Ablauf:

- Rundenbeginn
- Für jeden Teilnehmer wird in Reihenfolge der Initiative die "Spielerkampfrunde" durchgeführt
- Beginn der Spielerkampfrunde
- Die Aktionen des Spielers werden aufgefrischt
- Der Spieler führt seine Aktionen aus
- Ende der Spielerkampfrunde
- Rundenende

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*) oder die Aktion für eine Reaktion in der Gegnerrunde aufheben (s. *Reaktionen*).

Hat der letzte Teilnehmer agiert, beginnt die nächste *Kampfrunde* mit dem ersten Teilnehmer.

Sowohl "Rundenbeginn" als auch "Rundenende" sind Phasen, in denen Reaktionen ausgeführt werden können. Dazu müs-

sen die Teilnehmer Aktionen aufheben und den letzten *Akteur* direkt wahrnehmen. Einige Effekte, wie z.B. Zaubersprüche, können auch in diesen Phasen ausgeführt werden.

Akteur und Aktionen

Wenn ein Teilnehmer an der Reihe ist, ist er der *Akteur*. Der *Akteur* ist der Teilnehmer, der aktiv handelt und seine Aktionen nach Belieben einsetzen oder zurückhalten kann.

Zu Beginn der Spielerkampfrunde werden die *Aktionen* des Spielers aufgefrischt. Die Anzahl der Aktionen des Charakters ergibt sich aus den Charakterschablonen. Der Basiswert für alle Charaktere ist 2.

"Auffrischen" bedeutet also, dass alle Aktionen wieder zur Verfügung stehen. Hat der Teilnehmer bereits Aktionen verbraucht, z.B. durch Handlungen in der vorherigen Kampfrunde, setzt er seine verfügbaren Aktionen auf das Maximum zurück.

Sind die Aktionen aufgefrischt, kann der Teilnehmer im Kampf handeln. Dazu führt er nacheinander Handlungen aus, wobei jede Handlung eine gewisse Zahl an *Aktionen* in Anspruch nimmt. Handlungen können u. A. folgende sein:

- Mit einer Waffe **angreifen**
- Mit einer Waffe oder einem Gegenstand **parieren**
- Eine Waffe **nachladen**
- Einen Gegenstand **benutzen**
- Einem Nahkampfangriff **ausweichen**
- Mit einer Nahkampfwaffe oder beim Einzelschuss **zielen**
- Eine beliebige Aktion ausführen (s.U.)
- **Hinhocken** oder auf den Boden legen (Der "In der Hocke" Status Effekt ist aktiv, siehe Wunden und Heilung)
- **Aufstehen**
- *Schnelligkeit* + 1 Meter **gehen** (und dabei eine weitere Handlung ausführen, ohne dass sie eine Aktion verbraucht, jedoch ist der Mindestwurf um 1 erhöht)
- *Schnelligkeit* + 5 Meter **rennen**
- *Schnelligkeit* / 2 + 1 Meter **robben** (aufgerundet), der Charakter muss *In der Hocke* sein. (siehe Wunden und Heilung: Zustände des Charakters)

Aktionen sollten nicht zusammen, sondern immer nacheinander ausgeführt werden, da es mögliche Reaktionen gibt.

Beliebige Aktionen

Ein Charakter kann auch beliebige Aktionen ausführen, die nicht auf der Liste stehen. In diesem Fall muss die Spielleiterin entscheiden, ob die Handlung eine oder mehrere Aktionen erfordert. Eine Aktion, die nicht auf der Liste steht, sollte normalerweise eine Aktion erfordern. Das kann alles Mögliche sein, z.B. das Anzünden einer Pfeife, das Zusammenschlagen der Köpfe zweier Gegner oder das Werfen eines Gegenstandes. Die Spielleiterin entscheidet, welcher Wurf erforderlich ist.

Reaktionen

Wenn ein *Akteur* im Kampf agiert, können alle Teilnehmer, die den *Akteur* direkt wahrnehmen, auf diese Aktion reagieren.

Um auf eine Aktion reagieren zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der reagierende Teilnehmer muss den *Akteur* direkt wahrnehmen, d.h. er muss dessen Aktion hören, sehen oder auf andere Weise zur Kenntnis nehmen.
- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*.

Die Reaktion wird unmittelbar nach der Aktion des *Akteurs* angesagt und ausgeführt, findet aber in der Spielzeit davor statt. Auf eine *Aktion* kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers folgen. Es können aber beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie seine *Aktion* wahrnehmen. In der Praxis bedeutet dies, dass der reagierende Teilnehmer seine Reaktion ansagt, nachdem der *Akteur* seine Aktion ausgeführt und eventuell gewürfelt hat. Dies kann von Situation zu Situation variieren.

Wenn mehrere Teilnehmer auf eine Aktion reagieren, wird die Reihenfolge der Reaktionen durch die Initiative bestimmt. Der Teilnehmer mit der höchsten Initiative reagiert zuerst, gefolgt von den anderen Teilnehmern in absteigender Reihenfolge der Initiative.

Jede *Reaktion* reduziert die verfügbaren *Aktionen* des reagierenden Teilnehmers um eins.

> Hagen ist in einen Kampf mit einem Räuber verwickelt. Hagen hat in seiner Kampfrunde zugeschlagen, sich aber eine Aktion aufgehoben, um reagieren zu können. Die Kampfrunde des Räubers beginnt. Der Räuber schlägt zu. Die Spielleiterin würfelt mit vier Würfeln drei Erfolge, also drei Treffer. Hagens Spieler entscheidet, dass Hagen mit einer *Schildparade* reagieren soll. Er sagt die Reaktion auf den Angriff des Räubers an, nachdem die Spielleiterin den Angriff ausgeführt hat. Er kann dies tun, da er noch eine Aktion übrig hat und den Angriff des Gegners direkt wahrnimmt. Die Reaktion findet nun im Spiel vor dem Angriff des Räubers statt. Durch die Regel der Schildparade erhält Hagen einen Deckungswurf von 5+ für seinen Rundschild. Er würfelt für jeden der drei Treffer des Räubers. Zweimal würfelt er eine 5 und verhindert damit zwei Treffer. Der dritte Treffer trifft ihn.

Aktionen durch Bonuswürfel

Bonus- und Schicksalswürfel können im Kampf verwendet werden, um Aktionen zu erlangen oder zu stehlen.

Um eine zusätzliche Aktion zu erlangen, kann ein *Bonuswürfel* abgezogen werden. Die zusätzliche Aktion steht sofort zur Verfügung, auch für eine Reaktion.

Wird ein *Schicksalswürfel* ausgegeben, kann einem Gegner eine Aktion gestohlen werden. Diese Aktion steht dem Gegner in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Hat der Gegner eine Aktion für eine Reaktion aufgehoben, wird diese Aktion entfernt. Der Spieler, der den Schicksalswürfel ausgegeben hat, hat die Aktion sofort zur Verfügung, auch als Reaktion.

Das Ausgeben von Würfeln für Aktionen nimmt selbst keine Aktion in Anspruch.

Ablauf eines Angriffs

Angriffe mit Waffen werden im Nahkampf und im Fernkampf genau gleich gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen auf die Fertigkeit *Nahkampf* geworfen werden, Angriffe mit Schusswaffen auf die Fertigkeit *Schießen* und Angriffe mit Wurfwaffen auf die Fertigkeit *Werfen*.

Ein Angriff hat folgende Phasen:

- **Der Trefferwurf** ermittelt, wie viele Treffer ein Charakter im Angriff mit einer Waffe erreicht. Hier wird auf die jeweilige Waffenfertigkeit gewürfelt, und zwischen *Kritischen Treffern* und *Treffern* unterschieden.
- Der **Deckungswurf** steht dem Angegriffenen zur Verfügung, wenn er Deckung hat. Hier ist es bereits vor dem Einschlag der Treffer in die Rüstung möglich, Schaden abzuwenden. Schilde können Deckung geben.
- Das Umwandeln von *Treffern* in *Wunden* unter der Berücksichtigung von *Schutz*, *Durchschlag* und *kritischen Treffern*.

Der Trefferwurf

Um einen Angriff durchzuführen wird ein Wurf mit einer bestimmten Anzahl Würfeln geworfen. Der *Mindestwurf* dieses Wurfs entspricht dem *Mindestwurf* des Charakters.

Hierbei ist ein möglicher *Rückstossmalus* zu berücksichtigen, wenn der Charakter bereits in derselben Kampfrunde geschossen hat.

Die Anzahl der Würfel entspricht zunächst dem jeweiligen Fertigkeitswert des Charakters (Schießen, Nahkampf, Werfen) zuzüglich des *Schadenspotentials* der Waffe.

Der Trefferwurf kann auch durch weitere Umstände verändert werden. Unterschiedliche Feuermodi und Schüsse bei falscher Distanz sorgen u.U. für eine Änderung der verfügbaren Würfel.

Jeder Erfolg verursacht einen *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Wie das Ziel Schaden verhindern kann, ist unter *Wunden und Durchschlag* und *Deckung* beschrieben.

Rückstoss

Automatische Waffen verursachen beim Angriff in der Regel einen *Rückstoss*, welcher das erneute Anvisieren eines Ziels bei einem direkt folgenden Angriff erschweren.

Folgt *innerhalb einer Kampfrunde* auf einen Angriff mit einer Schusswaffe *direkt* ein weiterer Angriff vom selben Charakter, so sind der Mindestwurf und die Schwelle für kritische Treffer um 2 erhöht. Dieser Malus erhöht sich für jeden darauffolgenden Angriff in derselben Kampfrunde. Ein dritter Angriff hat also einen Malus von +4 auf den Mindestwurf und die Schwelle für kritische Treffer.

Der Rückstoss kann verhindert werden, wenn in einer Kampfrunde z.B. eine andere Aktion zwischen zwei Angriffe eingefügt wird. So kommt der Rückstoss zum Beispiel mit Bögen nicht zum Tragen, da zwischen den Angriffen ein neuer Pfeil auf die Sehne gelegt werden muss.

Waffen können eine Rückstosskompensation haben. Dieser Wert senkt den Malus pro Angriff. So wird der Mindestwurf bei einem folgenden Angriff mit einer Waffe mit Rückstosskompensation 1 nur um 1 angehoben. Eine Rückstosskompensation von 2 sorgt dafür, dass Rückstoss für die Waffe nicht mehr relevant ist.

Rückstoss wird nicht über Kampfrunden hinweg berücksichtigt, nur innerhalb einer Kampfrunde.

Kritische Treffer

Beim Trefferwurf verursachte *Treffer* werden zu *kritischen Treffern*, wenn sie beim Wurf den Wert 11 erreichen. Das entspricht einem "weiter geworfenen" *Explodierenden Würfel*, der danach erneut ein Resultat von 5+ zeigt. Veränderungen des *Mindestwurfs* des Charakters werden hier nicht angewandt.

Kritische Treffer können nur von Nahkampf- und Einzelschussangriffen sowie Wurfwaffen verursacht werden, niemals durch Feuerstoß Angriffe.

Werden beim Angriff kritische Treffer erreicht, so werden diese getrennt von den normalen Treffern angesagt. Ein Einzelschuss eines Bogens könnte so zu dem Ergebnis "2 Crits, 3 normale Treffer" führen.

Kritische Treffer werden wie normale Treffer behandelt, durchdringen jedoch immer normale Rüstung. Für kritische Treffer kann nur Schutz vom Typ "Schutz vor kritischen Treffern" schützen, alle anderen Schutzarten können keine kritischen Treffer verhindern.

Kommt es zu einem *Deckungswurf*, so müssen kritische Treffer von normalen Treffern getrennt behandelt werden. Der Angegriffene wirft also zweimal auf seine Deckung, einmal für die Anzahl der kritischen Treffer, und einmal für die Anzahl der normalen Treffer.

> Der Söldner Maragas würfelt und erhält 4, 5, 5 und 14. Er hat also 2 normale Treffer und einen kritischen Treffer. Der kritische Treffer durchschlägt die Rüstung, die normalen Treffer werden durch den Schutz des Angegriffenen reduziert.

Megakritische Treffer

Kommt es zu *kritischen Treffern*, so kann bei den *Explodierenden Würfeln* weiter als 11 geworfen werden. Es wird so lange weiter geworfen, bis keine 6 auf dem jeweiligen Würfel mehr erreicht wird.

Erreicht ein Würfel nach dem zweiten Wurf erneut eine 5, so handelt es sich um einen *Megakritischen Treffer*. Diese Treffer werden wie kritische Treffer behandelt, verursachen jedoch eine zusätzliche Wunde, wenn sie nicht verhindert werden.

Für jedes Weiterwürfeln mit einer 5+ wird hierbei die Zahl der Wunden erhöht. Ein megakritischer Treffer kann also sehr viele Wunden verursachen. Aus der Regel der 5+ ergeben sich folgende Grenzen für Wunden:

- **Wurf 5**+: normaler Treffer
- **Wurf 11**+: kritischer Treffer - ignoriert Rüstung
- **Wurf 17**+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +1 Wunde
- **Wurf 23**+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +2 Wunden
- **Wurf 29**+: megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +3 Wunden

Und so weiter.

Zielen

Bei Nahkampfwaffen und beim Einzelschuss ist es möglich mit der Waffe zu zielen. Im Feuerstoß Modus ist dies nicht möglich.

Der Charakter kann Aktionen investieren, um sein Ziel genauer anzuvisieren. Für jeweils 1 Aktion wird hierbei für den nächsten Angriff die Grenze für kritische Treffer um 2 verringert. Dieser Bonus auf kritische Treffer darf den Wahrnehmungswert des Charakters nicht überscheiten.

Wird der Zielende während des Zielens getroffen, so wird der angesammelte Zielen-Bonus entfernt.

Angriffsmodi

Bei der jeweiligen Waffe ist angegeben, mit welchen *Angriffsmodi* der Träger der Waffe sie verwenden kann. Der Spieler wählt für jeden Angriff beliebig aus den verfügbaren Modi. Das Umschalten des Feuermodus bei modernen Waffen erfordert keine Aktion.

Nahkampf

Alle Nahkampfwaffen haben ausschließlich diesen Angriffsmodus. Der Charakter schlägt mit der Waffe im Nahkampf zu.

- Der Angriff kann *pariert* werden.
- Dem Angriff kann *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Einzelschuss

Es wird ein Schuss pro Aktion abgegeben. Dies trifft auf viele moderne Waffen, aber auch auf Bögen, Schleudern und Armbrüste zu.

- Der Angriff verbraucht 1 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.
- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

Feuerstoß

Die Waffe wird im Feuerstoß Modus verwendet, es wird ein kurzer Feuerstoß abgegeben, welcher etwas ungenauer als ein Einzelschuss ist.

- Dem Angriffswurf werden 2 Würfel hinzugefügt.
- Der Angriff verbraucht 3 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.
- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann **keine** *kritischen Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter **nicht** *zielen*.

Falsche Distanz

Jede Waffe hat eine angegebene Distanz, auf der sie effektiv ist. Weicht die Distanz des Ziels von der bei der Waffe angegebenen ab, ergibt sich ein Malus auf die Trefferwürfel.

Wenn die wirkliche Schussdistanz geringer ist als die angegebene Distanz der Waffe, wird der Angriff normal durchge-

führt. Ist die Distanz bis zum Doppelten der Waffe erhöht, ist der Mindestwurf des Angriffs um 2 erhöht.

Wenn die Entfernung des Ziels mehr als das Doppelte der Waffenreichweite entfernt ist, ist es nicht möglich auf das Ziel zu schießen oder anzugreifen.

Deckung

Sind Teile des Angegriffenen aus der Sicht des Angreifers verborgen, so gilt die Regel der Deckung. Hierbei kommt es darauf an, wie sehr der Angegriffene verborgen ist. Die Deckung ist hierbei in 3 Stufen eingeteilt:

- 4+ Deckung: Das Meiste des Angegriffenen ist verborgen
- 5+ Deckung: Der Angegriffene ist halb verborgen
- 6+ Deckung: Es ist etwas schwerer den Angegriffenen hinter leichter Deckung zu treffen. Dieser Effekt wird u.A. durch den "In der Hocke" Zustand erreicht.

Hat der Angegriffene mindestens eine 6+ Deckung, so steht ihm nach dem *Trefferwurf* ein Deckungswurf zu. Hierfür wirft er so viele Würfel, wie der Angreifer *Treffer* hatte. Für jeden Erfolg (auf dem Mindestwurf gemäß der Deckung) wird ein Treffer entfernt.

Wenn der Angreifer *kritische Treffer* erzielt hat, muss der Deckungswurf getrennt für kritische und normale Treffer gewürfelt werden, um festzustellen, welche Treffer verhindert wurden.

Schilde

Schilde können verwendet werden, wenn der Charakter eine Einhandwaffe führt.

Schilde können auf zwei unterschiedliche Arten verwendet werden.

- Für den **Schildblock** wird das Schild in der eigenen Runde mit zwei Aktionen bereit gemacht. In den folgenden Kampfrunden bietet das Schild die unten genannte Deckung für alle Angriffe gegen den Charakter. Während der Schildblock aktiv ist, ist die Bewegungsreichweite des Charakters halbiert. Der **Schildblock** ist so lange aktiv, bis der Charakter ihn aufhebt, also das Schild senkt.
- Die **Schildparade** kann spontan als *Reaktion* verwendet werden. Sie bietet den u.g. Deckungswurf für einen einzelnen Angriff und kostet eine Aktion.

Schilde haben im Gegensatz zu anderen Rüstungen einen besonderen Wert, den Deckungswert. Dieser wird in der Form X+ angegeben, was bedeutet, dass Schilde Deckung in dieser Höhe bieten. Ein Rundschild bietet 5+ Deckung, nach einem Angriff kann der Angegriffene also für jeden Treffer 5+ würfeln, um ihn *vor* der Anwendung von *Schutz* und *Wunden* zu verhindern. Dies ist sowohl mit *Schildparade* als auch mit *Schildblock* möglich.

Schutz und Durchschlag

Jeder Erfolg des *Trefferwurfs*, welcher nicht durch *Deckung* verhindert wurde, ist ein *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Auch andere Umstände können *Treffer* verursachen, so kann eine Explosion z. B. "3 Treffer mit je 2 Wunden" verursachen. Hier können Treffer durch Deckung verhindert werden.

Nimmt ein Charakter *Treffer* hin, so kann er *Schutz* einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Charakter hat einen *Schutzpool*, welcher sich aus aller Rüstung und eventuellen anderen Effekten zusammensetzt. Für jede eingesetzte Schutzeinheit wird ein Treffer verhindert, eventuell mit weiteren Effekten (siehe Schutzpool).

Jeder nicht durch *Schutz* verhinderte Treffer wird zu so vielen Wunden, wie es bei der Waffe oder dem Effekt angegeben ist. Ist nichts angegeben, so verursacht ein Treffer eine Wunde.

Der Schutzpool

Jeder Charakter hat einen *Schutzpool*, der sich aus allen Rüstungsteilen zusammensetzt. Jedes Rüstungsteil hat einen bestimmten Schutz, der in Form von Schutzeinheiten angegeben wird. Näheres zu den den Schutzeinheiten findet man im Kapitel Ausrüstung.

Wird ein Charakter angegriffen oder auf andere Weise getroffen, kann er Schutz aus seinem Schutzpool einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Einsatz von Schutz kostet keine Aktion und es kann beliebig viel Schutz eingesetzt werden.

Der Schutzpool stellt die Rüstung dar, die ein Charakter im Kampf trägt. Während des Kampfes verrutscht diese, vielleicht reißt ein Riemen und ein Teil der Rüstung fällt ab. So wird der Pool während des Kampfes kleiner, was durch das Ausgeben von Schutz dargestellt wird. Nach dem Kampf werden alle Schutzeinheiten im Pool wiederhergestellt.

Der Schutzpool steht nur im Kampf zur Verfügung. Erleidet ein Charakter außerhalb des Kampfes Treffer, so liegt es an ihm und der Spielleitung, die mögliche Schadensminderung durch Rüstung zu bewerten.

Wunden

Eine *Wunde* wird direkt zu den vom Charakter hingenommenen Wunden hinzugefügt. Sie kann nur verhindert werden, wenn eine *Schablone*, Ausrüstung oder anderes explizit eine Regel enthält, welche Wunden verändert.

Waffenloser Nahkampf

Greift der Character ohne Waffe an, so wirft der Spieler Trefferwürfel entsprechend seinem Wert *Nahkampf*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, also in der Regel 5+.

Ist der Wert *Kraft* des Charakters höher als 2, so hat der Nahkampfangriff *Durchschlag* 1.

Ist der Wert *Schnelligkeit* des Charakters höher als 2, so fügt der Charakter dem Wurf einen Würfel hinzu.

Die Reichweite eines waffenlosen Nahkampfangriffs beträgt 1 Meter.

Ausweichen

Der Angegriffene kann einem Nahkampfangriff als Reaktion ausweichen. Voraussetzung hierfür ist, dass der angegriffene Charakter eine Aktion verfügbar hat und den Angreifer wahrnehmen kann. Einem Angriff von hinten kann also nicht ausgewichen werden.

Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Charakterschablonen plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit (aufgerundet). Die Belastung durch Rüstung und Waffen verringert diesen Wert.

Um einem Angriff auszuweichen, wirft der Charakter einen Wurf auf seinen Wert in *Ausweichen*. Der Mindestwurf hierfür ist um die Anzahl an Treffern des Gegners erhöht. Erzielt der Angegriffene mindestens einen Erfolg, so ist er dem Angriff komplett ausgewichen.

Nahkampfangriffe parieren

Nahkampfangriffe können pariert werden, wenn der Angegriffene eine passende Nahkampfwaffe bereithält und eine Aktion übrig hat.

Hierzu wird als *Reaktion* wie auf einen Angriff mit der Waffe geworfen. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird ein Treffer des Angreifers entfernt. *Kritische Treffer* werden bei der Parade nur durch kritische Erfolge verhindert.

Besondere Angriffe

Es gibt eine Reihe besonderer Angriffe, mit denen ein Charakter seinen Angriff verfeinern oder verändern kann.

Genauer Angriff

Beim genauen Angriff zielt der Charakter länger, um einen besseren Treffer zu landen. Das Tauschverhältnis ist dabei 1 Aktion für die Reduktion des Mindestwurfes um 1. Das Tauschen kann auch über Runden hinweg gehen. Der Mindestwurf kann maximal um den Wahrnehmungswert des Charakters verringert werden, kann aber 2 nicht unterschreiten. In der Zeit kann keine andere Aktion gemacht werden. Danach wird mit den veränderten Werten ein normaler Angriff gemacht.

K.O. Angriff

Der K.O. Angriff hat nur die Absicht, einen Gegner K.O. zu schlagen, ohne ihm jedoch Schaden zuzufügen. Dabei muss der Angreifer eine stumpfe Waffe führen, oder zumindest mit einem stumpfen Gegenstand zuschlagen. Ist der Angriff erfolgreich, so würfelt der Gegner auf seine Resistenz. Erreicht er dabei nicht genauso viele Erfolge wie es Treffer gibt, geht er K.O.

Der Angriff macht keine Wunden. Deckung und Rüstung werden wie gewohnt berücksichtigt.

Gewaltiger Angriff

Bei einem gewaltigen Angriff nimmt der Charakter alle seine Kraft zusammen, um einen gewaltigen Schlag zu wirken. Pro zusätzlicher Aktion, die der Charakter in diesen Angriff investiert, erhöht sich die Anzahl der Würfel für diesen Angriff um 3, bis maximal zum Kraftwert des Charakters.

Entwaffnender Angriff

Mit einem entwaffnenden Angriff versucht der Angreifer, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu muss ihm ein Angriff auf den Waffenarm gelingen, dessen Mindestwurf um 2 angehoben ist. Der Angegriffene muss nach dem Angriff auf seine Kraft oder sein Geschick werfen, und mindestens so viele Erfolge erreichen wie der Angreifer Treffer hatte.

Gelingt dem Angegriffenen dies nicht, so wurde er entwaffnet.

Der entwaffnende Angriff verursacht keinen Schaden.

Beidhändiges Kämpfen

Ist der Charakter besonders geschickt im Umgang mit einer Waffe, so kann er zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, also beidhändig führen. Das beidhändige Kämpfen ist nur mit Einhandwaffen möglich. Waffen, die sowieso mit beiden Händen geführt werden (Schwere Äxte, Stangenwaffen etc.) können nicht im beidhändigen Kampf geführt werden.

Führt ein Charakter zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, erhält der Charakter eine Aktion mehr pro Kampfrunde. Die Waffe, die er mit der Sekundärhand führt, greift mit einem um 1 erhöhten Mindestwurf an.

Waffe abstützen

Wenn dies mit der verwendeten Waffe möglich ist (in der Regel Schusswaffen ausser Bögen) kann der Charakter die Waffe vor der Benutzung an einer geeigneten Stelle auflegen. Das Abstützen dauert eine Aktion. Wird mit einer abgestützten Waffe geschossen, so ist der Mindestwurf um 1 verringert. Es kostet keine Aktion eine abgestützte Waffe wieder aufzunehmen.

Coup de grâce

Ein Charakter kann einen Gegner direkt töten, wenn dieser *bewustlos*, *schlafend* oder *sterbend* ist. Hierzu wirft der Spieler einen normalen Angriffswurf. Ist dieser Wurf mit mindestens einem Erfolg gelungen, so erhält der Gegner den Status *sterbend* mit der Stufe entsprechend den Erfolgen des Angriffs. Ist der Gegner bereits *sterbend*, so wird die Stufe des Zustands um die Anzahl der Wunden des Angriffs erhöht.

Misslingt der Angriff, so wird ein schlafendes Opfer vermutlich erwachen.

Werfen von Gegenständen

Wird ein Gegenstand, etwa eine Wurfnetz, auf ein Ziel geworfen, so wirft der Charakter auf seinen Wert *Werfen*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, in der Regel also 5+.

Ergibt der Wurf mindestens einen Erfolg, so hat der Charakter sein Ziel getroffen.

Abweichung

Zeigt der Wurf auf *Werfen* keinen Erfolg, so ist der Wurf fehlgeschlagen. In diesem Fall wird auf die Abweichung geworfen.

Zunächst wird ein W12 geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W6 geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.

Ausrüstung

Einen wesentlichen Teil des Abenteurerlebens macht die Ausrüstung aus. Bei einem neuen Charakter kann das Startkapital dafür verwendet werden, Ausrüstung zu kaufen. Dieser Teil beschreibt die verschiedenen Ausrüstungsarten, ihre Eigenschaften und ihre Werte.

Gegenstände

Die einfachste Form der Ausrüstung sind Gegenstände. Hierbei kann es sich um alles handeln, was der Charakter in seinem Leben ansammelt. Zelte, Fackeln und Bandagen sind Ausrüstungsgegenstände. Auch Tiere und Fuhrwerke fallen unter die Ausrüstung. Erwirbt oder erlangt der Charakter einen Gegenstand, so wird dieser einfach auf dem Charakterbogen vermerkt.

Gegenstände werden in die folgenden Kategorien einsortiert:

- Erste Hilfe
- Fahrzeuge
- Gefäße
- Kuriositäten
- Lichter
- Musikinstrumente
- Tierbedarf
- Trekking Ausrüstung
- Tränke
- Werfbares
- Werkzeuge
- Zutaten
- Überwachung

Eigenschaften

Gegenstände können verschiedene spielrelevante Eigenschaften haben. Alle Gegenstände haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis**: dies ist der durchschnittliche Kaufpreis des Gegenstands, wenn er erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Gewicht**: das Gewicht des Gegenstands. Dies dient zur Beurteilung der Traglast des Charakters, auch wenn es hier keine Regel für Überlastung gibt.
- **Verborgenheit**: die Verborgenheit gibt an, wie einfach ein Gegenstand zu finden ist, falls ein Beobachter gezielt danach sucht. Ein höherer Wert steht hier für einen einfacher zu findenden Gegenstand.

Ein Gegenstand ist immer einer oder mehreren Erweiterungen zugeordnet. So gibt es zum Beispiel Gegenstände, die nur verfügbar sind, wenn die Magieerweiterung für das Spiel gewählt wurde.

Gegenstandsregeln

Einige Gegenstände haben spezielle Regeln, die auch einen Wurf auf eine Fertigkeit oder ein Attribut erfordern können. Diese Regeln sind dann bei dem Gegenstand beschrieben. Eine Bandage erlaubt es zum Beispiel, die Fertigkeit Erste Hilfe zu benutzen, um einen Charakter zu heilen.

Ladungen

Gegenstände können Ladungen enthalten. Ist dies der Fall, so wird bei einer erfolgreichen Verwendung eine Ladung abgestrichen.

Ein professioneller Notfallkoffer hat zum Beispiel 5 Ladungen.

Sind alle Ladungen verbraucht, so kann der Gegenstand nicht mehr gemäß seiner Bestimmung benutzt werden, bis er evtl. aufgefüllt wird.

Waffen

Waffen werden von Alltagsgegenständen unterschieden, sie haben andere Spielwerte und andere Mechaniken. Wie Gegenstände werden Waffen auf dem Charakterbogen vermerkt, wenn sie erstanden oder auf anderem Wege erlangt werden.

Waffen sind unterschiedlichen Waffengattungen zugeordnet. Im Spiel ist hierbei nur der Unterschied zwischen Nahkampf-, Fernkampf- und Wurfwaffe wichtig, da auf den jeweiligen Wert (Schießen, Nahkampf, Werfen) gewürfelt wird. Es gibt folgende Waffengattungen:

- Äxte
- Bögen
- Hiebwaffen
- Klingenwaffen
- Schleudern
- Stangenwaffen
- Wurfwaffen
- Gewehre
- Maschinengewehre
- Maschinenpistolen
- Pistolen
- Schrotflinten
- Schwere Waffen
- Sturmgewehre

In unterschiedlichen Epochen können unterschiedliche Waffengattungen verfügbar sein. Granaten zählen zu Gegenständen, und nicht zu den Waffen.

Eigenschaften

Waffen haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis**: wie bei Gegenständen ist dies der Preis, für den die Waffe im Durchschnitt erstanden werden kann
- **Seltenheit**: Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Waffe ist. Diese kann *Gewöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legendär* oder *Einmalig* sein.
- **Gewicht**: das Gewicht der Waffe dient wie bei den Gegenständen dazu, einen groben Überblick über die Traglast des Charakters zu erhalten
- **Verborgenheit**: die Verborgenheit der Waffe gibt an, wie leicht sie zu erkennen ist, wenn nach ihr gesucht wird. Ein höherer Wert bedeutet ein leichteres Erkennen der Waffe
- **Typ**: der Typ der Waffe gibt an, zu welcher Waffengattung die Waffe gehört.
- **Schadenspotential**: dieser Wert ist mit einer Anzahl an Würfeln angegeben. Die Würfel stellen das Potenzial der Waffe dar, mehr Schaden zu verursachen, und werden bei Angriffswürfen zum Fertigkeitswert hinzugenommen.
- **Durchschlag**: verringert den Schutz des Angegriffenen um die angegebene Anzahl Schutzeinheiten. Damit der Schutz noch wirksam ist, muss der Angegriffene mehr Einheiten einsetzen, als der Durchschlag der Waffe beträgt.
- **Aktionen zum Bereitmachen**: Waffen können eine unterschiedlich lange Zeit benötigen, um sie bereitzumachen. In der Regel dauert es eine Aktion, eine Waffe zu wechseln oder zur Hand zu nehmen. Es gibt jedoch auch sehr schnelle Waffen, auf die ohne Verzögerung gewechselt werden kann, und auch sehr aufwändige Waffen.
- **Reichweite (Meter)**: die Reichweite ist bei allen Waffengattungen angegeben. Bei Fernkampf- und Wurfwaffen gibt sie die maximale Reichweite an, auf der ein Ziel sinnvoll getroffen werden kann. Nahkampfwaffen mit einer Reichweite über einem Meter können auf die angegebene Reichweite benutzt werden, wie etwa Stangenwaffen.

Fernkampfwaffen haben zusätzlich folgende Eigenschaften:

- **Kapazität** beschreibt, wie viel Munition die Waffe gleichzeitig halten kann, also z.B. die Magazingröße bei modernen Waffen.
- **Nachladeaktionen** gibt an, wie viele Kampfaktionen der Charakter investieren muss, um die Waffe vollständig neu zu laden.
- **Rückstosskompensation**: bei einem direkt auf einen Schuss folgenden weiteren Schuss in *derselben* Kampfrunde kommt ein Rückstossmalus zum Tragen. Die Rückstosskompensation wird von diesem Malus abgezogen, eine Waffe mit hoher Rückstosskompensation macht direkt aufeinander folgende Schüsse also einfacher.

Angriffsmodi

Waffen haben immer mindestens einen Angriffsmodus. Diese sind in der Waffentabelle bei den Waffen angegeben. Gibt es mehr als einen Angriffsmodus, so kann der Charakter diesen bei jeder Verwendung der Waffe wählen, ohne eine Aktion für das Umschalten zu verwenden. Die Angriffsmodi sind (siehe Der Kampf):

- **Einzelschuss**: kann kritische Treffer verursachen.
- **Feuerstoß**: gibt zwei Würfel zusätzlich zum Trefferwurf, kann keine kritischen Treffer verursachen.
- **Nahkampf**: die Waffe wird im Nahkampf verwendet, kann kritische Treffer verursachen.

In zusätzlichen Erweiterungen oder Welten kann es auch weitere Angriffsmodi mit besonderen Regeln geben.

Regeln

Waffen können, ähnlich wie Gegenstände, besondere Regeln haben. Diese beschreiben im Detail, was bei der Benutzung der Waffe zu beachten ist.

Zusätzlich zu ausformulierten Regeln gibt es auch die Angabe besonderer verursachter Zustände (siehe Wunden und Heilung). In der Regel werden diese mit einem Wert angegeben. Dies ist der Wert, den der getroffene auf den entsprechenden Zustand addiert, **wenn die Waffe Wunden verursacht**. Mögliche Zustände sind:

- Blutend X
- Vergiftet X
- Geschockt X
- Brennend X

Waffenmodifikationen

Zusätzlich zu den Waffen gibt es eine Liste an Waffenmodifikationen. Durch diese lassen sich Waffen modifizieren.

So ist es in der Moderne möglich, ein Visier an einer Waffe anzubringen. Aber auch besondere Munition wird als Waffenmodifikation dargestellt, so bringt die *Horror-Erweiterung* zum Beispiel Silbermunition mit.

Waffenmodifikationen sind in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- **Klinge**: etwa eine gehärtete Klinge oder eine besondere Gravur
- **Munition**: besondere Munitionstypen, aber auch Köcher
- **Griffe**: Lederumwickelte Griffe für Schwerter und ähnliches
- **Lauf**: Schalldämpfer für moderne Waffen
- **Visiere**: Visiere für moderne Waffen
- **Sondervorrichtung**: Lichter, Dreibeine und ähnliches

In der Regel verändert diese Waffenmodifikationen einen oder mehrere Werte der Waffe. Sie können jedoch auch eigene Regeln mitbringen.

Charaktere können im Spiel bereits modifizierte Waffen finden oder erwerben, aber natürlich auch eine Modifikation in Auftrag geben.

Rüstung

Rüstungsgegenstände werden wie auch Waffen von den normalen Gegenständen getrennt auf dem Charakterbogen vermerkt. Rüstung bietet *Schutz*, welcher im Kampf Wunden verhindern kann. Zusätzlich zu tragbarer Rüstung werden in dieser Liste auch Schilde aufgeführt, die dem Charakter Deckung bieten können.

Rüstungen werden in Kategorien eingeteilt:

- Kleidung
- Leichte Rüstung
- Mittlere Rüstung
- Schwere Rüstung
- Schild

Eigenschaften

Rüstungsgegenstände haben die folgende spielrelevanten Werte:

- **Typ**: die Rüstungsart, also z.B. "Leichte Rüstung"
- **Preis**: der durchschnittliche Kaufpreis der Rüstung
- **Gewicht**: das Gewicht der Rüstung
- **Verborgenheit**: wie schwer ist die Rüstung auszumachen, wenn ein Beobachter gezielt danach sucht?
- **Belastung**: Schwere Rüstung behindert den Charakter bei körperlichen Handlungen. Die Belastung wird vom Ausweichen-Wert des Charakters abgezogen.

Schutz

Jedes Rüstungsteil hat eine bestimmte Anzahl von Schutzeinheiten. Diese werden bei der Rüstung in Form von Schilden dargestellt. Dieser Schutz kann im Kampf ausgegeben werden, um Treffer zu verhindern. Es gibt folgende Arten von Schutz:

- **Normaler Schutz**: Dieser Schutz kann verwendet werden, um einen normalen Treffer zu verhindern.
- **Schutz vor kritischen Treffern**: Dieser Schutz kann einen kritischen Treffer oder einen normalen Treffer verhindern.
- **Haftender Schutz**: Verhindert einen normalen Treffer. Die Waffe bleibt in der Rüstung stecken und muss für eine Aktion gelöst werden.
- **Blutungsschutz**: Verhindert einen Treffer, und dass ein Angriff den Blutend Status verursacht.
- **Giftschutz**: Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Vergiftet verursacht.
- **Feuerschutz**: Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Brennend verursacht.
- **Reflektionsschutz**: Verhindert einen normalen Treffer und verursacht einen Treffer beim Angreifer.
- **Schutz vor Schock**: Verhindert einen Treffer, und dass der Angriff den Zustand Geschockt verursacht.

Der Schutz aller Rüstungsteile wird zu einem Schutzpool zusammengefasst, der im Kampf eingesetzt werden kann. Näheres siehe Der Kampf.

Währung

In unterschiedlichen Szenarien und Welten kann es unterschiedliche Währungen geben. Jedem Charakter und jeder Kampagne wird eine Währungstabelle zugeordnet, die die verschiedenen Einheiten der Währung vorgibt. Charaktere können ihr Vermögen auf dem Charakterbogen notieren. Währungstabellen sind z.B.

- Euro
- Dollar
- Taler
- Gulden (Tirakans Reiche)
- Yuan

Ob im Spiel Währung eine Rolle spielt, liegt allein in der Hand der Gruppe und des Spielleiters, sie ist optional.

Wunden und Heilung

Die körperliche Unversehrtheit des Charakters wird in Form von Wunden dargestellt. Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Wunden aushalten, ohne ohnmächtig zu werden.

Wunden und Boosts

Betrachtet man den Charakterbogen eines unversehrten Charakters, so sieht man eine Leiste von gefüllten Herzen:

Diese 10 Herzen stellen die Wunden dar, die ein Charakter hinnehmen kann, ohne ohnmächtig zu werden. Jede Schadensquelle verursacht eine bestimmte Zahl von Wunden. Dies kann eine feste Zahl an Wunden sein, wie bei den meisten Waffen. Es kann jedoch auch eine Würfelformel verwendet werden.

Die Herzen werden abgestrichen oder geleert, sobald der Charakter Wunden hinnimmt. So kann sich die Lebensanzeige nach einem Treffer einer Waffe folgendermaßen entwickeln:

Diese leeren Herzen können durch Heilung wieder gefüllt werden.

Boost

Anders verhält es sich mit Boost. Einige Gegenstände verleihen bei Anwendung Boosts. Boosts werden als andersfarbige Herzen dargestellt und können ebenso Wunden absorbieren, wenn sie abgestrichen werden.

Bei Boosts werden diese Herzen jedoch komplett wieder entfernt und können nicht durch Heilung wieder hergestellt werden. Ein Boost ist also eine zeitweise Verbesserung des Zustands.

Nimmt der Charakter Schaden, wird immer von rechts abgestrichen. Zunächst werden die Boosts verbraucht, danach die noch vollständigen Herzen. Bei folgender Anzeige ist der Boost also *nach* der Verwundung (die leeren Herzen) eingetreten.

Ohnmacht und Tod

Ein Charakter der weder volle Herzen noch Boosts hat, wird ohnmächtig und gilt als *sterbend*. Bei dem Zustand weiter unten wird beschrieben wie hier genau zu verfahren ist.

Heilung

Es gibt unterschiedliche Arten der Heilung. Charaktere können durch Anwendung von *Erster Hilfe*, durch einen Zauber oder durch besondere Gegenstände mögliche Wunden zurückerhalten. *Erste Hilfe* heilt, wenn es mit passenden Utensilien wie Bandagen ausgeführt wird, die Hälfte der Erfolge des Wurfes (aufgerundet).

Die Rast

Kommen die Charaktere zu einer Ruhepause von mindestens 6 Stunden, so gilt dies als *Rast*.

Bei einer Rast hat der Charakter die Möglichkeit Wunden zu heilen. Hierzu werden die Werte *Resistenz*, *Ausdauer* und *Willenskraft* addiert. Es werden Würfel entsprechend der Summe geworfen, für jeden Erfolg heilt der Charakter eine Wunde.

Alle *Bonuswürfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischen auf, werden also auf das Maximum des Charakters gesetzt.

Boost verfällt bei der Rast, alle vorhandenen Boosts werden bei der Rast entfernt.

Wird die Magie Erweiterung verwendet, wirft der Charakter auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

Wenn die Horrorerweiterung verwendet wird, kann Stress abgebaut und mögliches Grauen aufgelöst werden.

Der Stresslevel des Charakters wird dabei auf das Minimum, also entweder 0 oder den Basisstress, gesetzt.

Ist der Charakter *Von Grauen erfasst*, wird dieser Zustand aufgelöst. Hierzu wird ein Stresstest geworfen. Gelingt der Wurf, wird der Zustand aufgehoben. Misslingt der Wurf, wird der Basisstress des Charakters um eins erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. In jedem Fall wird der aktuelle Stress reduziert.

Zustände

Ein Charakter kann verschiedene Zustände haben. Diese haben verschiedene Auswirkungen auf das Handeln des Charakters, aber auch Effekte über Zeit. Die Zustände werden auf dem Charakterbogen mit einem Zähler vermerkt.

Einige Zustände haben Rettungswürfe, mit denen sie entfernt werden können. Diese Würfe sind in der Beschreibung des Zustands angegeben. Alle Einschränkungen und Erschwerungen, die durch Zustände verursacht werden gelten nicht für diese Rettungswürfe.

Sterbend

Dieser Zustand wird verursacht, wenn die Wunden des Charakters die maximalen Wunden übersteigen, die Herzen also auf 0 sinken. In diesem Moment wird der Wert dieses Zustands auf 1 gesetzt.

Erhält ein Charakter den Zustand *Sterbend*, so werden alle anderen Zustände entfernt.

Ist der Wert des Zustands eins oder höher, so würfelt der Charakter zu Beginn jeder Runde auf seine *Resistenz*. Gelingt dieser Wurf, so passiert nichts. Misslingt dieser Wurf, so wird der Wert des Zustands um eins angehoben.

Erreicht der Wert des Zustands 6, so stirbt der Charakter.

Für das Stabilisieren sind Erfolge entsprechend dem "Sterbend" Wert des Charakters erforderlich. Hierbei kann es sich um einen Wurf auf Erste Hilfe, Medizin oder etwas ähnlich hilfreichem handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Wird ein Charakter mit dem Zustand *sterbend* angegriffen, wird der Wert *Sterbend* um die Anzahl der zugefügten Wunden erhöht (siehe Der Kampf, Coup de grâce).

Bewusstlos

Der Character ist zu keiner Handlung fähig (seine *Aktionen* pro Runde sind null). Der Wert dieses Zustands zeigt die Tiefe der Bewusstlosigkeit an.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Willenskraft* werfen. Zeigt der Wurf Erfolge entsprechend dem Wert dieses Zustands, so wird der Wert auf 0 gesetzt und der Charakter erwacht.

Geschockt

Der Charakter hat für jeden Wurf so viele Würfel weniger als der Wert dieses Zustands ist.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Ausdauer* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

Brennend

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe auf *Wahrnehmung* und für alle Angriffe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter gelöscht wurde.

Blutend

Zu Beginn jeder Runde wirft der Charakter auf seine *Ausdauer*. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter je eine Wunde für jede Stufe dieses Zustands hin.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter verbunden wurde (z.B. durch *Erste Hilfe*)

Vergiftet

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Resistenz* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

In der Hocke

Der Charakter hat 6+ Deckung (siehe Der Kampf).

Alle Aktionen, welche körperliches Handeln erfordern (Physis Attribute, Angriffe und Fähigkeiten) haben einen um +1 erhöhten Mindestwurf.

Es kostet eine Aktion, sich hinzulegen oder aufzustehen.

Steigern

Im Laufe der Zeit sammelt der Charakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Diese Weiterentwicklung erfolgt, ebenso wie die Charaktererstellung, auf Basis von Charakterschablonen.

Reputation

Die Reputation eines Charakters gibt an, wie bekannt er ist und wie viel Erfahrung er im Leben gesammelt hat.

Die Reputation wird in verbrauchte und gesammelte Reputation unterteilt, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. Die erhaltenen Reputationspunkte stehen hinter dem Schrägstrich, die für den Aufstieg verwendeten Reputationspunkte davor. Für nicht verbrauchte Reputationspunkte können Charakterschablonen erworben werden.

Reputation erlangen

Der Charakter erhält Reputation für bestandene Abenteuer. Die Reputation wird vom Spielleiter vergeben und sollte zwischen 5 und 10 pro Sitzung liegen.

Reputation kann auch direkt für einzelne Aktionen vergeben werden. Eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel kann dazu führen, dass der Spielleiter eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten vergibt.

Den Charakter weiterentwickeln

Die Weiterentwicklung findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so dass der Charakter auch während eines Abenteuers um weitere Schablonen erweitert werden kann.

Die Schablonen werden wie bei der Charaktererschaffung ausgewählt und für Reputation gekauft. Anschließend werden sie eingetragen. Änderungen der Werte werden direkt auf dem Charakterbogen verrechnet und sind sofort wirksam.

Neue Zauber

Erhält der Charakter durch Charakterschablonen neue Zauberpunkte, können diese sofort verwendet werden, um neue Zauber zu erlernen oder Zaubermodifikationen zu wählen. Das Erforschen einer Thesis im Spiel ist hierzu nicht notwendig.

Magie

Deine Kampagne soll Magie enthalten? Also versteht mich nicht falsch, verwechselt Magie nicht mit göttlichem Wirken oder gar mit Körpermodifikationen. Magie ist eine sonderbare Macht, welche je nach Universum ganz anders dargestellt sein kann.

In der Antike oder im Mittelalter kann das Hinzufügen von Magie dazu führen, dass die Kampagne sich eher wie eine Fantasywelt anfühlt. In der Moderne mag Magie zu einer Cthulhuiden Geschichte beitragen, in der Zukunft kann es zu einer Szenerie wie im in verschiedenen Geschichten beschriebenen Seattle des Jahres 2052 führen.

Die Magie Erweiterung ist unabhängig von Epochen oder anderen Erweiterungen. Sie kann zu jeder beliebigen Zeit dazu gewählt werden, um in der Kampagne Magie zu ermöglichen.

Magieniveau

In der Welt herrscht ein gewisses *Magieniveau* vor. Dieses verdeutlicht die Stärke der Magie, welche die Charaktere umgibt. In der Regel ist dieses Magieniveau **3**. Besondere Orte können ein davon abweichendes Magieniveau haben, so kann zum Beispiel ein magischer Ort an einer alten Eiche in einem verwunschenen Wald ein höheres Magieniveau haben. Auch ist es möglich, dass in einer Welt gespielt wird, in der Magie einen weitaus höheren Einfluss hat.

Das aktuelle *Magieniveau* hat Einfluss auf den jeweils ausgeführten Zauber. Die Beschreibung des Zaubers enthält in der Regel eine Angabe darüber, wie das *Magieniveau* bei dem Zauber berücksichtigt wird.

Liegt das Magieniveau über 5, so äußert sich die gewirkte Magie vollkommen chaotisch und unzuverlässig. Der Spielleiter entscheidet hierbei, wie ein Zauber genau ausgeführt wird. Zudem verursacht jeder bei einem Magieniveau von 6 oder höher gewirkte Zauber auf jeden Fall **Nebeneffekte**.

Grundlegende Attribute

Die Magie basiert auf zwei grundlegenden Attributen, welche Charaktere haben und welche durch Schablonen erlangt werden können.

Arkana

Arkana spiegelt die Menge an Magie wider, die der Charakter in sich vereinen und speichern kann. Mit *Arkana* wirkt der Charakter Zauber und führt Rituale aus. Schablonen, wie z.B. "Arkaner Lehrmeister" steigern das maximal mögliche Arkana, welches ein Charakter haben kann.

Arkana regeneriert sich durch eine Rast.

Zauberpunkte

Zauberpunkte werden verwendet, um Zauber zu erlernen. *Zauberpunkte* kann der Charakter auch durch Schablonen erlangen. So gibt die Schablone "Arkane Schule" zum Beispiel 10 Zauberpunkte.

Sind *Zauberpunkte* einmal für einen Zauber ausgegeben, so sind sie verbraucht und können nicht erneut verwendet werden. Im Gegensatz zu *Arkana* ist dies kein Wert, der sich durch Rast auffrischt.

Fertigkeiten

Mit der Magie Erweiterung erhält jeder Charakter zwei neue Fertigkeiten, welche er für das Handeln in der magischen Welt verwenden kann.

Zaubern

Die Fertigkeit *Zaubern* wird zum Ausführen von Zaubern und Ritualen verwendet. Sie setzt sich aus den Attributen *Willenskraft* und *Charme* zusammen und kann durch Schablonen gesteigert werden.

Magiekunde

Magiekunde wird immer dann verwendet, wenn es um das Wissen um magische Begebenheiten oder Artefakte geht. Jeder Charakter hat diese Fertigkeit, welche sich aus *Bildung* und *Gewissenhaftigkeit* zusammensetzt.

Zauber erlernen

Um einen Zauber zu erlernen, benötigt ein Charakter zwei Dinge: Ruhe (es kann nur zwischen den Spielsitzungen ein Zauber erlernt werden) und verfügbare Zauberpunkte. Zudem benötigt er eine Thesis, eine Möglichkeit auch an das Wissen über diesen Zauber zu gelangen. Letzteres ist Sache der Kampagne, oder des Spielleiters.

Zauberpunkte sind dann verfügbar, wenn die Zahl der ausgegebenen *Zauberpunkte* kleiner ist als die durch Schablonen erhaltenen *Zauberpunkte*. Jeder Zauber hat bestimmte Punktekosten. Um ihn zu erlernen wird der Zauber auf dem Charakterbogen als gelernt vermerkt.

Ein Zauber kann mehrfach gelernt werden. Dies ist möglich, da man Zauber durch Zauberschablonen verändern kann. So kann man zum Beispiel einen Energieblitz einmal als Energiezauber und einmal als Lichtzauber gestalten.

Zauberwerte

Ein Zauber hat verschiedene Werte, welche im Spiel berücksichtigt werden.

Das *Zauberattribut* gibt vor, auf welches Attribut (zusammen mit dem Wert *Zaubern*) zum Ausführen des Zaubers geworfen wird. Es ist beim Zauber angegeben.

Der Wert unter *Arkana* beschreibt die Kosten des Zaubers beim Ausführen. Um einen Zauber mit einem *Arkanawert* von 2 auszuführen, muss der Spieler auch zwei Arkana verfügbar haben und beim Ausführen abstreichen.

Die *Stärke* des Zaubers beschreibt, wie effektiv der Zauber wirkt. Bei neu erlernten Zaubern ist die Stärke in der Regel 1, kann aber durch Zauberschablonen gesteigert werden. Zudem wird die Stärke beim Ausführen durch die Erfolge des Zauberwurfs gesteigert.

Jeder Zaubert hat eine bestimmte *Reichweite*. Hierbei handelt es sich um die maximale Entfernung vom Zaubernden, in der ein Zauber wirken kann. Dies ist nicht zu verwechseln mit einer möglichen Fläche, auf der der Zauber wirkt. Diese ist dann in der Zauberbeschreibung erwähnt. Ist die *Reichweite* eines Zaubers 0, so wirkt der Zauber nur bei/an dem Zaubernden selbst.

Die *Form* des Zaubers bestimmt den Wirkungsbereich. Es kann eine geometrische Form, etwa eine Linie oder eine Sphäre sein, oder auch keine bestimmte Form. Letzteres ist der Fall, wenn der Zauber Berührung erfordert oder direkt beim Zaubernden wirkt.

Die *Aktionen* eines Zaubers geben an, wie viele Aktionen das Ausführen des Zaubers benötigt.

Die *Dauer* eines Zaubers gibt an, wie lange der Zauber wirkt. Einige Zauber haben eine sofortige Wirkung, andere wirken über eine bestimmte Zeit hinweg.

Wenn ein Zauber *Konzentration* erfordert, muss sich der Zaubernde auf den Zauber konzentrieren. Solange er dies tut, kann er keine anderen Zauber wirken. Ein Zauber, der Konzentration erfordert, endet, wenn der Zaubernde Schaden erleidet.

Ursprung

Zauber in Phase Six sind verschiedenen Ursprüngen zugeordnet. Um Zauber erlernen zu können, muss der Charakter eine Charakterschablone wählen, die den entsprechenden Ursprung freischaltet.

Beispielsweise ermöglicht die Schablone Waldläufer das Ausüben Schamanischer Zauber.

Die Quellen der Magie sind folgende:

- Zauberei
- Weisse Magie
- Schwarze Magie
- Elementarismus
- Schamanismus
- Sanguine Magie
- Nekrologie
- Mystizismus
- Hermetik
- Geisterbeschwörungen
- Dämonologie
- Astrale Magie
- Echsenmagie
- Chimärologie
- Verfluchungen

Magieakademien widmen sich üblicherweise einer oder mehreren der Ursprünge und grenzen sich gegenüber anderen ganz klar ab.

Echsenmagie wird ausschließlich vom Volk der Echsen praktiziert und überall sonst verachtet.

Zauberschablonen

Zauberschablonen verändern die Werte eines Zaubers, können zudem Effekte hinzufügen oder das Verhalten des Zaubers komplett ändern. Zauberschablonen sind in vier Kategorien eingeteilt:

- Grundlegend: Grundlegende Anpassungen von Zaubern
- Kraftvoller Zauber (3 Zauberpunkte): Die Stärke des Zaubers wird um eins erhöht.
- Einfach auszuführen (5 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, jedoch mindestens 1 Arkana.
- Zwillingszauber (5 Zauberpunkte): Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.
- Große Reichweite (2 Zauberpunkte): Die Reichweite des Zaubers ist um 20 Meter erhöht.
- Schnelle Ausführung (3 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt eine Aktion weniger, jedoch mindestens 1 Aktion.
- Affinität (1 Zauberpunkt): Das Element des Zaubers wird geändert. Dies hat zunächst keine Auswirkung in der Spielmechanik, jedoch kann so z.B. ein Säurezauber zu einem Feuerzauber werden.
- Form (3 Zauberpunkte): ändert die Form des Zaubers, zum Beispiel von einem Punkt auf eine Sphäre mit gewissem Durchmesser.

Zauberschablonen können zu jedem gelernten Zauber hinzugefügt werden. Hierzu wird auf dem Charakterbogen beim Zauber vermerkt, dass er die spezielle Schablone enthält, z.B. "Einfache Heilung (Kraftvoller Zauber)"

Jede Zauberschablone kann auch öfter als ein mal zu einem Zauber hinzugefügt werden.

Zauber vergessen

Ebenso wie das Lernen von Zaubern ist es mit der notwendigen Ruhe möglich, Zauber zu vergessen. Hierzu wird der Zauber vom Charakterbogen entfernt, und dem Charakter können die verwendeten Zauberpunkte wieder gut geschrieben werden.

Zauber ausführen

Ein Zauber kann ausgeführt werden, wenn der Charakter noch mindestens die beim Zauber angegebenen Arkana verfügbar hat.

Um einen Zauber zu wirken, wirft der Spieler auf den *Zaubern* Wert, welcher beim Zauber angegeben ist. Dieser Wert setzt sich aus der *Zaubern-Fertigkeit* des Charakters und dem beim Zauber angegebenen Attribut zusammen.

Erreicht der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Zauber gelungen. Für jeden erzielten Erfolg wird nun die *Stärke des Zaubers* um eins erhöht.

Der Effekt des Zaubers tritt, wie in der Beschreibung angegeben, ein. Die angegebenen Arkana-Kosten werden beim Charakter abgestrichen, auch wenn der Zauber misslungen ist.

> Luta möchte eine einfache Heilung wirken. Ihr *Zaubern* Wert ist 2, in dem Attribut *Gewissenhaftigkeit* (Welches das Attribut des Zaubers ist) hat sie 4. Sie hat somit für das Ausführen des Zaubers 6 Würfel zur Verfügung.
>
> Sie wirft ein Ergebnis von 3,4,5,5,3,1. Somit hat sie 2 Erfolge erreicht, welche zur *Stärke* des Zaubers addiert werden. Sie heilt somit 3 plus Magieniveau Wunden.

Nebeneffekte

Die Magie ist instabil, es können Nebeneffekte auftreten. Immer dann, wenn ein Zauberwurf genau **zwei Einsen** zeigt treten Nebeneffekte auf, egal ob der Zauber gelungen ist, oder nicht.

- Die genauen Auswirkungen auf den Zauber liegen in der Hand des Spielleiters. Es kann kleine Abweichungen der Beschreibung geben, aber auch eine komplette Umkehr.
- Nebeneffekte wirken auf Magiespeicher. Diese haben eine Chance zu explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu Nebeneffekten kommt. Wenn in direkter Nähe eines Magiespeichers Nebeneffekte auftreten, wird für jedes im Magiespeicher gespeicherte Arkana ein W6 geworfen. Der Magiespeicher verliert für jede 1, welche geworfen wird, ein Arkana. Die Explosion verursacht an allen Charakteren im Umkreis von 3 Schritt für jedes Arkana **3 Treffer mit je 2 Wunden und Durchschlag 1**. Deckung und Rüstung gelten wie gewohnt.

Magisches Duell

In einigen der folgenden Regeln ist das **Magische Duell** eine verwendete Regel. Magier können sich auf ein magisches Duell einlassen.

Wenn das Duell von einem Magier initiiert wird, muss der aufgeforderte Magier dem Duell zustimmen, sonst kommt es nicht dazu. Es hat keine Auswirkungen, wenn ein Duell abgelehnt wird. Das Duell findet ausschließlich im Geist statt, es sind keinerlei körperlichen Handlungen erforderlich.

Um Zauber zu übernehmen, bedarf es keiner Zustimmung zu einem magischen Duell, es wird einfach die Probe geworfen.

Um ein magisches Duell auszutragen, werfen beide Kontrahenten auf ihre **Zaubern-Fähigkeit**. Der Teilnehmer mit den meisten Erfolgen gewinnt das Duell. Der Unterlegene nimmt die Differenz der Erfolge direkte Wunden hin. Schutz und Deckung verhindert hierbei keine Wunden.

Übernehmen fremder Zauber

Ist ein Zauber aktiv, so kann er von einem Magier übernommen werden. Hierzu wird ein **Magisches Duell** durchgeführt, wobei der Magier gegen den **Zaubern-Wert** des Magiers wirft, der den Zauber ausgeführt hat. Ist das Duell gelungen, so ist der Zauber nun unter Kontrolle des Übernehmenden, und kann z.B. **fallengelassen** werden.

Umlenken von Zaubern

Eigene Zauber können umgelenkt werden, solange sie aktiv sind. Das Umlenken eines Zaubers benötigt eine Aktion, und einen Wurf auf die **Zaubern-Fähigkeit**. Es kostet 1 Arkana, einen Zauber auf ein anderes Ziel umzulenken. Das Ziel muss hierbei ein gültiges Ziel für den Zauber sein. So kann ein Zauber mit einer Reichweite von 0 (Berührung) nicht auf ein entferntes Ziel umgelenkt werden.

Magie und Rüstungen

Das Tragen von Rüstungen behindert die Ausübung von Magie nicht direkt. Weder das Material der Rüstung, noch die Ausgestaltung der Rüstungsform haben einen Einfluss auf das Wirken von Zaubern. Bei Rüstungen, die die Bewegungsfreiheit sehr einschränken, kann es jedoch zu Schwierigkeiten bei notwendigen Gesten der Ausführung kommen.

Rüstungen vom Typ **Schwere Rüstung** erhöhen den Mindestwurf beim Zaubern um ihre **Belastung**.

Magische Artefakte

Die Magieerweiterung bringt neben Zaubern auch die Möglichkeit von magischen Gegenständen, Waffen, Rüstungen oder Waffenmodifikationen mit sich. Zudem können Artefakte vom Spieler erstellt werden.

Ein *Einfacher Heiltrank* stellt etwa bei Benutzung 1W3 Wunden wieder her.

Artefakte erstellen

Der Charakter, der ein Artefakt erstellen will, benötigt nur den Gegenstand, in den der Zauber hineinfliessen soll. Um ein Artefakt zu erstellen, führt er den Zauber normal aus und bindet ihn in dem Gegenstand. Dabei legt er auch die Handlung fest, mit der der Zauber in dem Artefakt ausgelöst werden soll. Das kann eine komplexe Handlung oder auch nur ein gesprochenes Wort sein.

Nach normaler Ausführung des Zaubers bestimmt die Anzahl der Erfolge, wie stark ein Artefakt ist. Ist der Wurf misslungen, so ist auch die Erschaffung des Artefakts misslungen. Gelingt der Wurf, so ist das Artefakt so oft zu benutzen, wie der Wurf Erfolge zeigt. Die Kosten für die Erschaffung eines Artefaktes ergeben sich aus den Arkanakosten für den Zauber multiplizert mit den Anwendungen des Artefaktes. Übersteigen diese die maximalen Arkanapunkte des Charakters, so werden so viele Anwendungen im Artefakt gebunden, wie der Charakter mit seinem Arkana bezahlen kann.

Ganz selten kann es passieren, dass ein Artefakt unbegrenzt aktiv ist. Welche Qualität ein Artefakt hat, bestimmt nicht der Charakter, der das Artefakt erstellt, sondern nur das Schicksal selbst. Kein Magier kann vorhersehen, wie stark ein Artefakt wird, das er erstellt.

Zeigt ein Erfolg des Wurfes mindestens einen Wert von 30, so hat er ein unendliches Artefakt geschaffen.

Bei einem unendlichen Artefakt wird die Zahl der Erfolge für die Ermittlung der Kosten verdoppelt. Überschreiten diese das verfügbare Arkana des Charakters, so werden überschüssige Kosten durch Wunden abgedeckt.

Bei der Erschaffung des Artefaktes wird die Magiekunde des Charakters, der das Artefakt erstellt, in einem Wert festgehalten, der Artefaktstufe genannt wird. Diese Artefaktstufe gibt an, wie mächtig der Ersteller zu dem Zeitpunkt war, als er das Artefakt geschaffen hat.

Artefakte benutzen

Um ein Artefakt zu benutzen, genügt es, die beschriebene Handlung auszuführen. Ist ein Zauber in dem Gegenstand gesichert, dann wird er so ausgeführt, den Ausführenden kostet das kein Arkana. Die Wirkung des Zaubers tritt so in Erscheinung, als währe er direkt von einem Magier ausgesprochen worden.

Um ein Artefakt benutzen zu können, muss die Magiekunde der Person, die das Artefakt benutzen will, gleiche oder höher der Artefaktstufe des Artefakts sein. Ist die Magiekunde des Anwenders niedriger, so muss er bei einem *Zaubern-Wurf* bestehen, dessen Erfolge mindestens der Differenz zwischen seiner Magiekunde und der Artefaktstufe entsprechen.

Das Speichern von Arkana

Die Magie ist ein nicht einfach fassbares Element. Doch wenn es einem Wesen gegönnt ist, mit ihr umzugehen (ein Charakter also *Arkana* besitzt), so kann der Charakter sie

problemlos in allen nichtmagischen Materialien speichern, um später wieder auf sie zurückzugreifen. Doch dieses Speichern ist nicht ganz gefahrlos.

Speicher erstellen

Um einen magischen Speicher zu erstellen, genügt es, den Gegenstand, in dem *Arkana* gespeichert werden soll, zu berühren und die Kraft einfach in den Gegenstand hineinfließen zu lassen. Die Prozedur dauert so viele Stunden, wie der Charakter an *Arkana* in den Speicher fliessen lassen will und ist völlig ungefährlich. Das *Arkana* des Charakters wird anschliessend vom *Arkana* des Charakters abgezogen und bei dem Speicher notiert.

Magische Speicher erhalten, wie Artefakte eine Artefaktstufe, welche der *Magiekunde* des Erstellers entspricht.

Speicher benutzen

Ein Charakter entlädt einen Speicher, indem er ihn berührt und die gespeicherte Kraft in sich aufnimmt. Dabei darf er nicht über seine maximales *Arkana* kommen. Er muss nicht das ganze gespeichete *Arkana* auf einem Mal entnehmen, die Kraft kann auch dosiert werden.

Ein Fremder kann den magischen Speicher nur nutzen, wenn seine *Magiekunde* gleich oder höher ist als die Artefaktstufe des Speichers.

Gefahren der Speicher

Magische Speicher sind instabil, sie explodieren, wenn es in ihrer Nähe zu magischen Instabilitäten kommt. Misslingt in der Nähe eines Speichers ein Zauber, so wirft der Träger des Speichers auf seine *Magiekunde*. Erreicht er hierbei mindestens so viele Erfolge wie der Speicher *Arkana* hat, so ist eine Explosion verhindert. Andernfalls explodiert der Speicher.

Wenn ein Speicher explodiert, verursacht er im Umkreis von 2W6 Metern doppelt so viele Treffer, wie *Arkana* im Speicher gespeichert ist. Die Explosion verursacht eine Bonuswunde und sowohl *Brennend 1* als auch *Geschockt 1*.

Pantheon

Diese Erweiterung bringt das Wirken von Göttern in deine Kampagne. Charaktere können in der Lage sein, Göttliches Wirken zu erbitten, und haben eine **Gesinnung** und **Gunst** bei ihrer Gottheit. Es gibt verschiedene Formen der Anrufung, welche von einem Gläubigen ausgeführt werden können.

Das Regelwerk verzichtet hier bewusst auf das Abbilden irdischer Götter oder Glaubensformen, es sind jedoch der Fantasie keine Grenzen gesetzt. So kann etwa für einen Kultisten auch ein Wesen aus dem Cthulhu Mythos eine Gottheit sein.

Glaubensniveau

Die Macht göttlichen Wirkens richtet sich nach dem *Glaubensniveau*. Dies ist ein globaler Wert, welcher die Stärke von göttlichem Wirken verdeutlicht. Im Allgemeinen wird angenommen, dass in der Welt ein Glaubensniveau von **3** herrscht.

Besondere Orte können jedoch das Glaubensniveau verändern. So können Anrufungen in einer großen Kathedrale stärker sein. Gebiete können vielleicht einem Fluch unterliegen, oder auf andere Art ein niedrigeres Glaubensniveau haben. Das Glaubensniveau wird, wenn es von 3 abweicht, vom Spielleiter festgelegt.

Gunst

Die Gunst stellt als Wert das Verhältnis zwischen Diensten des Priesters und Gefälligkeiten des Gottes dar. Der Wert ist zu Beginn 0 und kann sowohl negativ als auch positiv werden.

Die Kosten der Gefälligkeiten werden von der Gunst abgezogen. Gunstpunkte kann der Priester durch gottgläubiges Handeln im Spiel erreichen. Dabei hängt es sehr von der Art der Gottheit ab, womit der Priester in der Gunst der Gottheit steigen kann.

Reliquien

Reliquien haben in den Kirchen eine besondere Rolle inne. Sie stärken die Bindung zum Gott und helfen dem Gläubigen dabei seinen Weg weiterzugehen.

Übliche Reliquien sind Gegenstände aus dem Besitz von Heiligen, aber auch Gebeine dieser. Aber auch ein einfaches Objekt mit Bezug zur Gottheit kann eine Reliquie geringer Stufe sein, wie etwa ein besonderer Stein für eine Gottheit des Steins. Der Charakter kann auf unterschiedlichsten Wegen zu einer Reliquie gelangen, es bedarf allerdings immer einer Weihe.

Reliquien haben immer eine Stufe, die von 1 bis 6 reichen kann. Eine Reliquie der Stufe 1 kann ein Objekt sein, welches ein Heiliger z.B. einst berührt hat. Bei einer Reliquie der Stufe 6 kann es sich um eine heilige Waffe oder die Gebeine eines Heiligen handeln.

Die Formen der Anrufung

Es gibt vier Formen der Anrufung eines Gottes. Jede von ihnen wird anders durchgeführt. Jede hat einen anderen Aufwand und erbittet eine andere Gefälligkeit der Gottheit.

Allen Formen der Anrufung gemein ist der Einfluss der Umgebung, der Verfassung des Priesters sowie Glaubensniveau der Welt. So werden auf den **Mindestwurf** jedes Wurfs bei ei-

ner Anrufung (es gibt Anrufungen die mehrere Würfe erfordern) die folgenden Modifikationen aufgeschlagen.

- Gunst des Priesters: **-(Gunst/2)**
- Die Intention des Charakters entspricht nicht den Tugenden der Gottheit: +**10**
- Zeremonielle Gestaltung (Kerzen, saubere Tücher etc.) nicht vorhanden: +**5**
- Die Gesinnung des Priesters ist gegensätzlich zur Gottheit: +**15**
- Die Bitte ist nicht die erste Bitte des Tages: +**2**
- Es wird ein Opfer dargebracht: **-3**
- Der Priester verwendet Weihrauch: **-2**
- Die Anrufung geschieht auf Latein: **-2**
- Die Anrufung wird gesungen (zusätzliche Darbietungsprobe): **-5**
- Das vorherrschende Glaubensniveau: **-Glaubensniveau**
- Zusätzliche Priester bei der Anrufung: **-Anzahl**
- Reliquie vorhanden: **-Stufe**

Stoßgebet

Die geringste Form der Bitte ist das Stoßgebet. In einer kurzen, flehenden Anrufung von 3 Sekunden kann der Priester einen Bonus auf eines seiner Attribute oder Fertigkeiten erlangen. Der Bonus entspricht **Glaubensniveau** Punkten und hält für **Glaubensniveau** Minuten an.

Ein Stoßgebet erfordert eine einzelne **Charme-Probe**.

Das Stoßgebet kostet den Priester 2 Gunstpunkte.

Segen

Ein Segen vermag einen göttlichen Fluch (das Wirken eines dunklen Gottes, wie jeweils bei dem Wirken angezeigt) zu brechen, kann aber auch auf einen Gegenstand übertragen werden, um so eine gesegnete Waffe, Weihwasser oder ähnliches zu schaffen. Den Segen zu sprechen dauert 5 Minuten, und es hält unbegrenzt an.

Für einen Segen ist eine Willenskraft- und eine Charmeprobe erforderlich.

Der Segen kostet den Priester 5 Gunstpunkte.

Geringe Bitte

Die geringe Bitte erfleht direktes göttliches Wirken. Dabei können die als "nieder" eingestuften Fähigkeiten der Gottheit des Charakters und all ihrer Diener erbeten werden. Das Gebet zur geringen Bitte dauert etwa 15 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die geringe Bitte ist ein Charme-Wurf erforderlich.

Die Gunstkosten sind abhängig von der jeweiligen Bitte und bewegen sich zwischen 2 und 12 Punkten.

Anrufung

Die Anrufung erbittet einen als "höher" eingestuftes Wirken einer Gottheit. Auch hierbei können sowohl die Gottheit des Charakters als auch dessen Diener angerufen werden. Die Anrufung erfordert eine größere Zeremonie und dauert mindestens 30 Minuten an. Sie kann auch im Rahmen eines Zeremoniellen Gottesdienstes erfolgen.

Für die Anrufung sind 2 Charme Würfe und ein Willenskraftwurf erforderlich.

Die Gunstkosten sind abhängig von der jeweiligen Bitte und bewegen sich zwischen 10 und 25 Punkten.

> Ein Wort zum Wirken der Götter. Das Wirken der Götter wird teilweise mit konkreten Regelvorschlägen beschrieben. Die meisten Beschreibungen bleiben aber eher vage. Dies soll dem Umstand Rechnung tragen, dass das Wesen und Wirken der Götter allein ihre Sache ist. Spielleiter und Spieler sollten sich spontan darauf einlassen, was passiert, wenn ein Gott oder Dämon in das Weltgeschehen eingreift.

Weihe

Mit der Weihe wird ein Gegenstand wie z.B. eine Waffe einem Gott übergeben. Die göttliche Macht sorgt dafür, dass der Gegenstand verbessert (Werte plus etwa 30-50%) wird, allerdings gibt es auch eine Wahrscheinlichkeit, dass der Gegenstand nach der Weihe beseelt ist und ein gewisses Eigenleben führt.

Eine Weihe ist eine zweistündige Zeremonie, während der dreimal die Gottheit mittels eines Charme-Wurfes angerufen wird. Zudem ist eine Kraftprobe erforderlich, da der Gegenstand über den ganzen Zeitraum gehalten wird. Zum Abschluss wird auf eine 50% Chance der Beseelung geworfen.

Die Weihe kostet den Priester 7 Gunstpunkte.

Stille Andacht

Einmal pro Tag kann der Priester eine Stunde in stiller Andacht an seine Gottheit verbringen. Hierfür wirft er einen **Charme** Wurf und fügt für jeden Erfolg einen Gunstpunkt hinzu.

Zeremonieller Gottesdienst

Der zeremonielle Gottesdienst ist ein Dienst an der Gottheit, um ihr Wirken zu stärken und ihr Wort zu verbreiten. Der

Gottesdienst kann sowohl eine klassische Zeremonie zum Andenken der Gottheit als auch so etwas wie eine rituelle Beerdigung oder ein Exorzismus sein. Im Rahmen des zeremoniellen Gottesdienstes können geringe Bitten oder Anrufungen erfolgen, das müssen sie jedoch nicht.

Ein zeremonieller Gottesdienst bringt dem Priester für jeden Teilnehmer einen Gunst-Punkt ein, bis zum doppelten **Glaubensniveau** pro Gottesdienst. Wird dabei eine Bitte oder Anrufung ausgeführt werden diese Kosten wieder abgezogen.

Körpermodifikationen

Die Erweiterung "Körpermodifikationen" ermöglicht es Charakteren im Spiel, mechanische Komponenten in ihren Körper zu integrieren. Dabei handelt es sich um künstliche Elemente, die in Arme, Beine oder andere Gliedmaßen eingebaut werden können.

Die Körpermodifikationen entsprechen der Epoche, in der gespielt wird. So wird ein Beinimplantat im viktorianischen Zeitalter z.B. aus Kupfer oder Messing bestehen, während es im Science-Fiction-Zeitalter eine Zukunftstechnologie sein wird.

Charakterwerte

Wird mit der Körpermodifikationserweiterung gespielt, hat der Charakter zusätzliche Informationen auf seinem Charakterbogen.

Biolast

Jede Körpermodifikation beeinflusst die biologische Belastung des Charakters. Wenn ein Charakter Körpermodifikationen integriert, erhöht sich die *Biolast* des Charakters.

Die *Biolast* startet bei 0, jeder Charakter ist zunächst nicht durch Einbauten belastet. Jede Körpermodifikation hat eine Angabe der Biologischen Belastung. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.

Auswirkungen von Biolast

Biolast hat verschiedene Auswirkungen auf den Charakter.

Bei jeder Heilung, egal ob Zauber, Erste Hilfe oder Heilung durch einen Arzt, wird die Hälfte der Biolast (aufgerundet) zum Mindestwurf der jeweiligen Probe addiert.

Der Mindestwurf für Zauber und andere magische Fähigkeiten wird um die Hälfte der Biolast (aufgerundet) erhöht.

Ist die Biolast größer als 5, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 1 Punkt.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 1.

Ist die Biolast größer als 10, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 2 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 2.

Ist die Biolast größer als 15, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 3 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 3.

Energie

Körpermodifikationen benötigen Energie, um zu funktionieren. Es gibt Körpermodifikationen, die Energie in das lokale Netz einspeisen. Funktionelle Körpermodifikationen benötigen jedoch in der Regel Energie, um zu funktionieren.

Damit die Körpermodifikationen des Charakters richtig funktionieren, muss ein Energiegleichgewicht hergestellt werden. Die Summe der Energiepunkte aller eingebauten Körpermodifikationen muss 0 oder größer sein, damit alles

richtig funktioniert. Ist der Wert kleiner als 0, gilt die Regel *Energiedefizit*.

Aktivierbare Körpermodifikationen benötigen nur dann Energie, wenn sie aktiviert sind. Passive Körpermodifikationen benötigen immer Energie, um zu funktionieren.

Energie wird in Milliampere (mA) gemessen.

Energieüberschuss

Wird mehr Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energieüberschuss. Normalerweise ist dies kein Problem, aber wenn der Energieüberschuss 10 mA überschreitet, kann es zu elektrischen Entladungen kommen.

Immer wenn eine aktivierbare Körpermodifikation aktiviert wird und der Energieüberschuss 10 mA oder mehr beträgt, wird auf *Resistenz* gewürfelt. Der Mindestwurf wird um den Energieüberschuss erhöht.

Misslingt der Wurf, erhält der Charakter eine Wunde und *Geschockt 1*.

Energiedefizit

Wird weniger Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energiedefizit. Dies kann dazu führen, dass Körpermodifikationen nicht mehr funktionieren. Bei jeder Aktivierung einer Körpermodifikation wird mit Würfeln entsprechend dem Energiedefizit gewürfelt. Für jeden Wurf, der 1 ergibt, funktioniert eine Modifikation bis zur nächsten *Rast* nicht.

Die Spielerin wählt die Modifikationen aus, die nicht funktionieren sollen.

Befestigungspunkte

Jeder Körper hat eine bestimmte Anzahl von Befestigungspunkten. Diese Befestigungspunkte können nicht verändert werden, es sei denn, man investiert in spezielle Körpermodifikationen, die zusätzliche Befestigungspunkte für bestimmte Gliedmaßen ermöglichen.

Für jede Körpermodifikation wird angegeben, wie viele Befestigungspunkte sie in einer bestimmten Körperregion erfordert.

Für Menschen ist die Anzahl der Befestigungspunkte wie folgt:

- **Kopf**: 3
- **Torso**: 5
- **Arme**: 3
- **Beine**: 3

Wenn eine Körperregion mit zu vielen Modifikationen belastet ist, wird die Biolast *aller* Modifikationen doppelt gezählt.

Körpermodifikationen

- **Preis**: dies ist der durchschnittliche Kaufpreis der Körpermodifikation, wenn sie erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Seltenheit**: Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Körpermodifikation auf dem Markt ist. Diese kann *Gewöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legendär* oder *Einmalig* sein.
- **Typ**: Körpermodifikationen entsprechen einem Typ, übliche Typen sind *Generator*, *Sensor*, *Waffe*, *Künstliche Gliedmaße*, *Schutz* oder *Verbesserungen*.
- **Erweiterung**: Generell sind Körpermodifikationen verfügbar, wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird. Einige Körpermodifikationen sind jedoch nur in bestimmten Epochen verfügbar.
- **Regeln**: Jede Körpermodifikation kann eigene Regeln haben, die hier beschrieben werden.
- **Biolast**: Die Biolast beschreibt die biologische Belastung, die die Modifikation auf den Körper ausübt. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.
- **Energiebedarf**: Jede Modifikation hat einen Energiebedarf. Ist dieser negativ, so produziert die Modifikation Energie. Der Energiebedarf des Charakters muss ausgeglichen sein, es darf nicht mehr Energie verwendet werden, als produziert wird. Die Energie wird in mA angegeben.
- **Ladungen**: Einige Modifikationen haben Ladungen, die verbraucht werden.
- **Aktivierung**: Einige Modifikationen müssen aktiviert werden, andere sind immer aktiv. Aktivierbare Modifikationen verbrauchen nur Energie, wenn sie aktiviert sind.

Aktivierbare und passive Modifikationen

Wenn eine Modifikation aktiviert werden muss, ist dies in der Beschreibung angegeben. Diese Modifikation verbraucht nur dann Energie, wenn sie aktiviert ist. Die Aktivierung einer Modifikation kostet eine Aktion.

Passive Modifikationen sind immer aktiv und verbrauchen Energie.

Modifikationen deaktivieren

Aktivierbare Modifikationen können mit einer Aktion deaktiviert werden. Die Modifikation verbraucht dann keine Energie mehr und ihre Effekte sind nicht mehr aktiv. Passive Modifikationen können nicht deaktiviert werden.

Das Ausschalten einer Modifikation kostet eine Aktion.

Modifikationen integrieren

Die Integration der Modifikationen in den Körper erfordert einen chirurgischen Eingriff. Je nach Komplexität der Modifikation kann diese Operation kompliziert oder nicht ohne Risiko durchführbar sein.

Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** bestehen, um die Modifikation erfolgreich durchführen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

Modifikationen ausbauen

Möchte man eine Körpermodifikation wieder entfernen, so ist dies nur durch einem chirurgischen Eingriff möglich. Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** schaffen, um die Modifikation erfolgreich entfernen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

Horror

Die Horror-Erweiterung von Phase Six fügt dem Spiel klassische Horrorelemente hinzu. Charaktere können nicht nur Silbermunition in ihre Waffen laden, sondern treffen auch auf Wesen aus der dunkelsten Fantasie und obskure Gegenstände.

Zudem hat ein Charakter nun einen möglichen Stresslevel. Wenn die nichtweltlichen Begegnungen zu intensiv sind, besteht die Gefahr, dass der Charakter die Kontrolle verliert oder gar eine permanente Eigenart erlangt.

Stress

Der Charakter hat einen Stresswert, der bei 0 beginnt. Zudem hat er einen Wert für den maximalen Stress, den er verkraften kann. Dieser Wert beträgt zu Beginn 10, kann aber durch Schablonen oder Ähnliches verändert werden.

Ein Charakter kann Stress erlangen, wenn er außerweltlichen Wesenheiten begegnet oder andere abnormale Begegnungen hat, die ihn beeinflussen. Bei den Kreaturen ist angegeben, wie viel Stress die Begegnung mit ihnen verursacht. Diese Angabe besteht aus zwei Werten, die durch einen Schrägstrich getrennt sind.

> Beispiel: Ein *Spectre* verursacht 1/2 Stress, wenn man ihm begegnet.

Wenn ein Charakter einer Kreatur begegnet, die Stress verursacht, muss er einen Stress-Test durchführen. Gelingt dieser Wurf, erhält der Charakter so viel Stress, wie vor dem Schrägstrich angegeben ist. Misslingt der Wurf, so gilt der Wert hinter dem Schrägstrich.

Wenn ein Charakter mehreren Kreaturen gleichzeitig begegnet, wird nur eine Instanz des Wurfs geworfen und nur einmal pro Charakter Stress verzeichnet. Besondere Situationen, in denen sich beispielsweise 100 Zombies dem Charakter nähern, können jedoch eigene Stresstests erfordern, die vom Spielleiter festgelegt werden.

Basisstress

Ein frisch erstellter Charakter beginnt mit einem Basisstress von 0. Dieser Wert verdeutlicht, wie viel Last der Charakter im Laufe seiner Abenteuer gesammelt hat und wie sehr sein Geist bereits in Mitleidenschaft gezogen wurde. Basisstress hat im Spiel keine Bedeutung, er ist lediglich der Wert, unter den der Stress nicht mehr sinken kann.

Basisstress kann nur in Ausnahmefällen und durch eine Therapie verringert werden. Er kann steigen, wenn bei einer Rast ein Grauen aufgelöst wird (siehe Grauen).

Steigt der Basisstress über den maximalen Stress, ist der Charakter dauerhaft von *Grauen* betroffen. Das bedeutet, dass die *Grauen auflösen*-Regel bei jeder Rast berücksichtigt werden muss, der Charakter danach jedoch weiterhin von Grauen betroffen ist.

Stress Test

Immer wenn es darum geht, zu beurteilen, ob ein Charakter einer stressigen Situation widerstehen kann, wird ein Stress-Test geworfen. Hierzu werden die Werte *Logik* und *Willens-*

kraft des Charakters addiert und entsprechend viele Würfel geworfen. Zeigt der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Test gelungen. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters und wird in der Regel nicht verändert.

Stress verringern

Um Stress zu verringern, muss der Charakter zur Ruhe kommen und keine Begegnungen mit außergewöhnlichen Wesen haben. Dies kann ein ruhiger Moment oder eine Handlung im Spiel sein. Aber auch bei der Rast wird der Stress reduziert.

Es gibt verschiedene Arten, im Spiel Stress zu verringern. Sie haben gemeinsam, dass sie jeweils mehr als eine Stunde in Anspruch nehmen.

Einige Beispiele sind:

- Ruhe finden / Meditation: -1 Stress
- Tagebuch schreiben: -1 Stress
- Ein Gespräch mit einer anderen Person: -2 Stress
- Eine Katze streicheln: -2 Stress
- Bestimmte Medikamente/Drogen einnehmen: -X Stress

Bei einer *Rast* (siehe Wunden und Heilung) wird der Stress auf das mögliche Minimum (0 oder Basisstress) reduziert.

Grauen

Wenn das Stresslevel eines Charakters das Maximum erreicht, wird er von Grauen erfasst. Dies ist ein fester Zustand, es gibt keine verschiedenen Stufen des Grauens. Wird ein Charakter vom Grauen erfasst, bleibt das Stresslevel auf dem Maximum stehen.

Wird der Charakter von Grauen erfasst, kommt es immer zu einem spontanen Effekt. Dieser Effekt hält W6-*Resistenz* Stunden an, mindestens jedoch eine Stunde. Für den Effekt gilt die folgende Würfeltabelle:

- 3-4 = Kein Effekt
- 5-8 = Übelkeit, Schwindel
- 9-10 = Angst
- 11-12 = Schock
- 13-14 = Panik
- 15-16 = Konfusion
- 17-18 = Halluzination
- 19-21 = Blindheit

Kreaturen können neben dem von ihnen verursachten Stress eine Fähigkeit besitzen, die direkt Grauen auslöst.

Grauen auflösen

Grauen löst sich in der Regel bei einer *Rast* auf.

Hierzu wird während der Rast ein Stresstest durchgeführt. Gelingt der Test, wird der Zustand *Von Grauen erfasst* entfernt. Misslingt der Stresstest, wird der Basisstress um 1 erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. Der Zustand wird in jedem Fall entfernt.

Grauen und weiterer Stress

Wenn der Charakter weiteren Stress erhält, während er von Grauen erfasst ist, wird am Stresslevel nichts verändert (das Stresslevel ist ja bereits auf dem Maximalwert). Stattdessen wird für jede neue Stressinstanz, egal wie hoch, erneut auf der Würfeltabelle für Effekte bei Grauen geworfen.

Der Charakter erlangt hierbei keine Eigenart. Den Zustand *Von Grauen erfasst* kann der Charakter nur einmal haben. Dieser Zustand wird erst bei der Rast aufgelöst.

Eigenarten

Eine Eigenart ist eine dauerhafte Eigenschaft, die der Charakter durch Stress und Grauen entwickeln kann. Jede Eigenart hat eine positive und eine negative Seite. Eigenarten können nur durch langwierige Therapien außerhalb des Spiels geheilt werden.

Eigenarten erlangen

Ist der Charakter von Grauen erfasst, wird dieses bei einer Rast aufgelöst. Hierbei wird ein Stresstest geworfen. Wenn dieser misslingt, erhält der Charakter 1 Basisstress und eine Eigenart, die er selbst aus der Liste der Eigenarten auswählen kann.

Diese Eigenart wird auf dem Charakterbogen verzeichnet und ihre Effekte gelten sofort im Spiel. Eigenarten können eigene Regeln haben und auch die Spielwerte des Charakters verändern.

Eigenarten heilen

Eigenarten können nur außerhalb des Spiels geheilt werden. Hierfür ist eine langwierige Therapie notwendig. Dies kann nur in Absprache mit dem Spielleiter geschehen, beispielsweise wenn die Story des Spiels eine Pause einlegt oder der Spieler einen anderen Charakter spielt.

Die entsprechende Eigenart wird dann einfach wieder entfernt.

Lizenz

Das Phase Six Regelbuch und der Spielinhalt sind unter der Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Lizenz lizensiert.

Daher dürfen Sie:

- **Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung** — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- **Nicht kommerziell** — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

Anhang - Charakterschablonen

Abstammung

Mensch

- Bonuswürfel +2
- Wiederholungswürfe +2

Beruf

Polizist

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

- Ausdauer +1
- Gewissenhaftigkeit +1
- Kommunikation +1
- Überzeugen +1
- Schießen +2

Gangmitglied

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

- Resistenz +1
- Bildung -1
- Nahkampf +2
- Schießen +1

Sanitäter

- Maximaler Stress +1
- Gewissenhaftigkeit +1
- Erste Hilfe +3
- Medizin +1

Fahrer

- Fahren +4
- Fahrzeuge +2

Bestatter

- Ausdauer +1
- Charme +1
- Empathie +1
- Fahren +1
- Etikette +1

Soldat

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

- Ausdauer +1
- Kraft +1
- Orientierung +1
- Erste Hilfe +1
- Tapferkeit +1
- Fahren +1
- Werfen +2
- Schießen +2
- Nahkampf +1
- Fahrzeuge +1

Geistlicher

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

- Schicksalswürfel +2
- Bildung +1
- Religion +3

- Kommunikation +2

Kumpel

- Kraft +2
- Ausdauer +1
- Tapferkeit +1
- Sprengstoffe +2
- Gesteinskunde +2

Mechatroniker

- Geschick +2
- Mechanik +2
- Fahren +1
- Fahrzeuge +2

Mediengestalter

- Auffassungsgabe +1
- Kraft -1
- Wahrnehmung +1
- Untersuchen +2

Händler

- Logik +2
- Auffassungsgabe +1
- Empathie +1
- Überzeugen +2

Kurier

- Ausdauer +1
- Schnelligkeit +2
- Orientierung +2
- Fahren +1

Seefahrer

- Resistenz +1
- Geschick +1
- Kraft +1
- Werfen +2
- Fahren +1
- Nahkampf +1
- Seefahrt +3

Frührentner

Wutbürger: Du hast eine aggresive Grundhaltung gegenüber allem. Du schreibst Falschparker auf, motzt über die Regierung und postest Unsinn auf Boomerbook.

- Resistenz -1
- Willenskraft +1
- Einschüchtern +2
- Recht +2

Sozialpädagoge

Gutmensch: Der Charakter will nur gutes tun, anderen helfen und ist generell selbstlos.

- Ausdauer +2
- Charme +1
- Bildung +2
- Kommunikation +2

Informatiker

- Gewissenhaftigkeit +2
- Logik +3
- Mechanik +1
- Informatik +3

Söldner

- Ausdauer +1
- Geschick +1
- Überzeugen +1
- Schießen +1
- Nahkampf +2

Boxer

- Schnelligkeit +1
- Ausdauer +2
- Schnelligkeit +1
- Nahkampf +2

Banker

Gierig: Immer wenn es darum geht den eigenen Reichtum zu mehren wirfst du auf deine Gewissenhaftigkeit. Misslingt der Wurf, wählst du den Weg des Geldes.

- Logik +2
- Täuschen und Betrügen +1
- Buchhaltung +2

Förster

- Kraft +1
- Orientierung +2
- Kommunikation -1
- Naturkunde +2
- Schießen +1

Spion

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

- Schnelligkeit +2
- Heimlichkeit +2
- Täuschen und Betrügen +2
- Wahrnehmung +2
- Kommunikation +1

Lehrer

- Bildung +3
- Auffassungsgabe +1
- Kommunikation +2
- Historie +1

Feinmechaniker

- Geschick +3
- Gewissenhaftigkeit +2
- Mechanik +3

Politiker

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Ich bin nicht käuflich. Gleichwohl habe ich mich politisch angreifbar gemacht und kann die Kritik nachvollziehen. Es war ein Fehler.
- Philipp Amthor

- Einschüchtern +1
- Täuschen und Betrügen +1
- Kommunikation +2
- Politik +3

Programmierer

See you are my tribe. I don't care if you're young or you're old, or black or white, or a man or a woman. i don't care who you like or who you love. If you are a programmer, you are part of my tribe. You and I, we all together, share a passion for something. And we can communicate about it. In a way most other people can't. And so that's something we should cherish together.
- Robert C. Martin

- Logik +3
- Hacken +2
- Informatik +3

Bürokraft

- Gewissenhaftigkeit +1
- Auffassungsgabe +1
- Überzeugen +2
- Heimlichkeit +1
- Verwaltung +2

Pilot

- Ausdauer +1
- Charme +1
- Auffassungsgabe +1
- Tapferkeit +1
- Luftfahrt +2

Geisterjäger

People don't just disappear, Dean. Other people just stop looking for them.
- Sam Winchester

- Maximaler Stress +2
- Resistenz +1
- Tapferkeit +1
- Nahkampf +1
- Altertümer +1

Arzt

Ein Arzt ist ein Spezialist wenn es um die Gesundheit des Körpers und/oder Geistes des Menschen geht.

"We need a Doctor!"

- Erste Hilfe +3
- Untersuchen +1
- Medizin +4
- Allgemeinwissen +1

Medium

- Maximaler Stress +1
- Empathie +2
- Mythen und Legenden +2

Krankenpfleger

- Erste Hilfe +2
- Kommunikation +1
- Medizin +2

Vertriebsleiter

- Maximaler Stress +1
- Charme +1
- Kommunikation +2
- Überzeugen +2
- Täuschen und Betrügen +1
- Verwaltung +1

Wirt

- Auffassungsgabe +2
- Kommunikation +2
- Empathie +2

Adel

Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

Adel ist auch in der sittlichen Welt. Gemeine Naturen zahlen mit dem, was sie tun, edle mit dem, was sie sind.
- Friedrich Schiller

- Charme +2
- Empathie -1
- Schießen +1
- Überzeugen +2
- Reiten +1
- Etikette +2

Fachkraft für Veranstaltungstechnik

"Heute ist Open-End-Feierabend."
- Phillip Schröder

- Maximaler Stress +2
- Gewissenhaftigkeit -1
- Tapferkeit +1
- Fahren +2
- Recht +1

Autor

The road to hell is paved with adverbs.
- Stephen King

- Bonuswürfel +1
- Bildung +1
- Gewissenhaftigkeit +1
- Historie +1

Archäologe

- Schicksalswürfel +1
- Geschick +1
- Wahrnehmung +2
- Historie +1
- Altertümer +4

Meuchler

- Geschick +1
- Schießen +2
- Nahkampf +2
- Täuschen und Betrügen +2
- Akrobatik +2

Dieb

- Geschick +2
- Akrobatik +1
- Heimlichkeit +3
- Nahkampf +2

Landwirt

- Gewissenhaftigkeit -1
- Kommunikation -1
- Fahren +2

Entertainer

- Schicksalswürfel +1
- Charme +2
- Kommunikation +1
- Nahkampf +1
- Darbietung +2
- Täuschen und Betrügen +2

Journalist

- Schicksalswürfel +1
- Bildung +1
- Untersuchen +2
- Kommunikation +2

Friseur

- Geschick +1
- Charme +2
- Empathie +1

Bildung

Hauptschule

- Schicksalswürfel +1
- Resistenz +1
- Einschüchtern +1

Abitur

- Wiederholungswürfe +1
- Bildung +2
- Logik +1

Schule abgebrochen

There's no point in gettin' up sweetheart. There is no job to go to.
- Jacky Tyler

- Gewissenhaftigkeit -2
- Nahkampf +1

Gesamtschule

- Bildung +1
- Kommunikation +1
- Mechanik +2

Internat

Vermögen: Deine Familie hat ein nennenswertes Vermögen angehäuft, von dem du noch viele Jahre bequem zehren kannst.

- Bildung +2
- Auffassungsgabe +2
- Kommunikation +2

Youtube

Physik ist Magie durch Wollen
- Axel Stoll

- Bildung -1
- Untersuchen +1
- Kommunikation +1

Hausunterricht

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

- Bildung -2
- Auffassungsgabe -1

- Religion +2

Studium
- Bonuswürfel +1
- Gewissenhaftigkeit +1
- Bildung +2
- Naturkunde +1
- Kommunikation +2
- Historie +1

Fachidiot
In einem engen Fachgebiet deiner Wahl würfelst du Wissensproben mit 3 zusätzlichen Würfeln.

Der Experte ist ein gewöhnlicher Mann, der - wenn er nicht daheim ist - Ratschläge erteilt.
- Oscar Wilde

- Bildung -1
- Gewissenhaftigkeit -1

Militärakademie

Whoever said the pen is mightier than the sword obviously never encountered automatic weapons.
- Douglas MacArthur

- Schicksalswürfel +1
- Nahkampf +1
- Einschüchtern +1
- Erste Hilfe +1
- Politik +1
- Schießen +1
- Kriegsführung +2
- Lesen/Schreiben +1
- Reiten +1

Interessen

Kultmitgliedschaft
- Wiederholungswürfe +1
- Schicksalswürfel +1
- Bonuswürfel -2

Workaholism
- Logik -1

Briefmarken sammeln
- Gewissenhaftigkeit +2

Graffiti sprayen
- Heimlichkeit +1
- Überzeugen +1

Rettungsschwimmen
- Ausdauer +2
- Erste Hilfe +2
- Tapferkeit +1

Esoterik
- Schicksalswürfel +1
- Logik -2
- Täuschen und Betrügen +1
- Einschüchtern +1
- Heimlichkeit +1

Fahrzeugtuning
- Mechanik +1
- Fahren +1
- Fahrzeuge +1

Burschenschaft
- Attraktivität -1
- Charme +1
- Historie +1
- Nahkampf +1
- Etikette +2

Geschichte
- Historie +2
- Altertümer +2

Musik
- Geschick +1
- Darbietung +1
- Musik +2

Yoga
- Geschick +2
- Ausdauer +1
- Akrobatik +1

Handarbeit
- Geschick +2

Karate
- Geschick +1
- Nahkampf +2

Schützenverein
- Bonuswürfel +1
- Attraktivität -1
- Schießen +1

Trekking
- Ausdauer +2
- Erste Hilfe +1
- Orientierung +2

Reiten
- Fahren +1
- Reiten +2

Tanzen

✱ Geschick +1
✱ Ausdauer +1
✱ Attraktivität +2

Sport
✱ Schnelligkeit +1
✱ Ausdauer +2
Werfen +1
Akrobatik +1

Chemie
✱ Gewissenhaftigkeit +1
Tapferkeit +1
Chemie +2

Krafttraining
✱ Kraft +1

Wissbegierig
✱ Bildung +2

Parkour
✱ Geschick +1
✱ Ausdauer +1
✱ Schnelligkeit +1
Akrobatik +2

Lesen
✱ Bildung +1
Allgemeinwissen +2

Kochen

My gran could do better! And she's dead!
- Gordon Ramsay

Kochen +2

P&P Rollenspiele
Kommunikation +2
Darbietung +1
Historie +1

Sudoku
✱ Logik +1

Kunst
Darbietung +2

Jagd
✱ Ausdauer +1
Schießen +2
Zoologie +1

Charakter

Kosmopolit
✱ Bildung +1
Kommunikation +1
Darbietung +1

Spieler
✱ Gewissenhaftigkeit -2

Genügsam
✱ Willenskraft +1
✱ Gewissenhaftigkeit +1

Robust
Maximale Lebenspunkte +2

Gewissenhaft
✱ Gewissenhaftigkeit +2

Sympathisch
✱ Attraktivität +2
✱ Charme +1

Risikofreudig
✱ Gewissenhaftigkeit -2
✱ Resistenz +1
✱ Auffassungsgabe +1

Dandy
Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

✱ Attraktivität +2
✱ Charme +1
Kommunikation +1
Etikette +1

Mauerblümchen
✱ Charme -1
✱ Attraktivität -1
Heimlichkeit +2
Kommunikation -1

Chauvinist
✱ Charme -2
✱ Attraktivität +2

Betrüger
Täuschen und Betrügen +3

Besserwisser
✱ Gewissenhaftigkeit +1
✱ Charme -1
Überzeugen +2

Tratschtante
Heimlichkeit -3
Kommunikation +3

Egoistisch

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit -1

Hilfsbereit
Charme +1
Kommunikation +1

Säufer
Schicksalswürfel +1
Auffassungsgabe -2
Wahrnehmung -1

Korrupt
Gewissenhaftigkeit -2
Einschüchtern +1
Täuschen und Betrügen +2

Philanthrop
Attraktivität +1
Empathie +1

Notorischer Lügner
Logik -1
Täuschen und Betrügen +2

Umweltschützer
Wahrnehmung +2
Naturkunde +2

Introvertiert
Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit +1
Kommunikation -2

Paranoid
Der Character ist von Natur aus Paranoid, traut niemandem voll und ganz, ist immer auf der Hut.

Bonuswürfel +1
Gewissenhaftigkeit -2

Reaktionär
Der Charakter ist nicht sehr offen gegenüber "Fremden", "Neuem" und tendiert eher zu extrem konservativen Ansichten und noch reaktionäreren Weltbildern.

Charme -1

Streithahn
Maximale Lebenspunkte +1
Nahkampf +1

Meisterliches Selbstbewustsein
Würfelergebnisse von 1 können einmal wiederholt werden.

When you have a lot of confidence and you feel like nobody can beat you, it's game over for everyone else.
- Jason Day

Bücherwurm
Kraft -1
Bildung +1
Ausdauer -1
Auffassungsgabe +1
Allgemeinwissen +1

Sadist
Charme +1
Überzeugen +1
Empathie +1

Rational
Logik +1

Einschüchternd
Charme -1
Einschüchtern +2

Ekel
Der Charakter empfindet ausgeprägten Ekel gegen ein bestimmtes Subjekt und wird sich wenn möglich davon fern halten.

Gerechtigkeitsfanatiker
Der Charakter ist militanter Gerechtigkeitsfanatiker. Wenn er im Spiel eine Situation erlebt, die er als ungerecht empfindet, kann er sich kaum kontrollieren.

Empathie +1

Habgierig
Ein habgieriger Charakter hat zuerst immer seine persönliche Bereicherung im Sinn. Das beginnt damit, dass er gerne einmal versucht, Gold oder Belohnungen seiner Reisegruppe für sich einzustreichen. Es bedeutet aber auch eine fast magische Anziehungskraft von Gold und Wertgegenständen aller Art.

Logik +1
Täuschen und Betrügen +1

Jähzornig
Ein jähzorniger Charakter fährt schnell aus der Haut und hat ein "dünnes Fell". Bei jeder Gelegenheit die für den Charakter beleidigend wirkt kann der Spielleiter einen Wurf auf Logik verlangen. Misslingt dieser, fliegen voraussichtlich zumindest die Fäuste.

Logik -1

Konfus

Ein Charakter mit diesem Charakterzug lässt sich leicht verwirren. Auf belebten Märkten oder in Menschenmengen kann der Spielleiter einen Wurf auf Orientierung verlangen, damit der Charakter nicht in Panik verfällt.

Orientierung -2

Landei

Der Charakter kommt vom Land. Stand und Bildung sind nicht relevant, sobald der Charakter in eine größere Siedlung (ab 1000 Einwohner) kommt ist er verwirrt. Würfe auf Orientierung in größeren Siedlungen haben einen um 1 erhöhten Mindeswurf.

Süchtig

Der Character ist nach einer gewissen Substanz süchtig, je nach Ausprägung der Sucht kann ihn der Verzicht oder die Aussicht bald verzichten zu müssen in seinem Tun beeinflussen.

Todesbote

Der Charakter zieht das Unheil an. Kommt er in eine neue Region oder Gesellschaft, so muss er einen W6 Werfen. Zeigt der Wurf eine 5 oder 6, so geschieht ein Unheil, Unfall oder Ähnliches.

Waffennarr

Nahkampf +1
Schießen +1
Kriegsführung +1

Naiv

Naiv: Dein Charakter ist naiv. Er glaubt manchmal zu sehr an das Gute im Menschen. Immer, wenn der Charakter an den Aussagen oder Intentionen von NSC zweifelt, kann der Spielleiter ihn auf Logik würfeln lassen. Misslingt der Wurf, so glaubt der Charakter dem NSC.

Aversion

Der Charakter hat eine Abneigung gegen ein bestimmtes Subjekt. Alle Würfe, die mit dem Subjekt interagieren haben einen um 1 erhöhten Mindestwurf.

Willensstark

Willenskraft +2

Gutes Benehmen

Etikette +2

Tausendsassa

Wiederholungswürfe +1
Bonuswürfel +2
Kommunikation +1

Widerstandsfähig gegen Süchte

Gewissenhaftigkeit +1

Raucher

Ausdauer -2
Attraktivität -1

Pedantisch

Wiederholungswürfe +2
Gewissenhaftigkeit +1

Talent

Akrobat

Akrobatik +2

Gut ausgerüstet

Der Charakter kann einen Gegenstand in seinem Gepäck finden, auch wenn dieser sich nicht darin befindet. Hierzu verzeichnet der Spieler bei dem Charakter eine Wunde und wirft einen W6:

- *1–2*: Der gewünschte Gegenstand konnte nicht gefunden werden
- *3–5*: Ein ähnlich nützlicher Gegenstand konnte gefunden werden
- *6*: Der Charakter konnte exakt den Gegenstand im Gepäck finden

With a little bit of imagination, anything is possible.
- MacGyver

Geschickter Kämpfer

Everyone has a plan until they've been hit.
- Joe Lewis

Aktionen +1

Klarträumen

I dreamed I was a butterfly, flitting around in the sky; then I awoke. Now I wonder: Am I a man who dreamt of being a butterfly, or am I a butterfly dreaming that I am a man?
- Zhuangzi

Maximaler Stress +1
Willenskraft +2

Xenoswissen

Xenoswissen +3

Altes Wissen

Älteres Wissen +2

Scharfschütze

Einmal pro Runde kann jede 1 eines Schiessen Wurfs neu gewürfelt werden

Benötigt einen Schiessen Wert von 5 oder mehr

Orientierung +1
Schießen +1
Kriegsführung +1

Kritische Treffer

Der zu erreichende Mindestwurf für kritische Treffer ist um eins verringert. Dies gilt nur für kritische Treffer, aber nicht für megakritische Treffer.

Inspirierender Anführer

Als eine Aktion im Kampf kannst du auf deinen Überzeugen Wert würfeln. Eine Mitglied deiner Gruppe bekommt zusätzliche Erfolge in der Höhe deiner Erfolge oder mindestens 1

Charme +1
Überzeugen +1

Taschenspieler Trick

Als eine Reaktion im Kampf kannst du auf deine Täuschen Fähigkeit würfeln. Ein Gegner verliert soviele Erfolge wie du Erfolge erziehlst

Benötigt eine Täuschen Fähigkeit von 3 oder höher

Tierempathie

Der Mindestwurf ist bei allen Würfen, die Tiere involvieren, um 2 verringert.

Empathie +1

Agil

Schnelligkeit +1

Medium

Visionen: Du hast unregelmäßig Visionen. Diese können durch einen Auslöser ausgelöst werden oder rein zufällig passieren.

Logik -1
Empathie +1
Wahrnehmung +2

Adlerauge

Reichweiten von Fernkampfwaffen sind um 25% erhöht.

Ausweichen

Knowing where the trap is—that's the first step in evading it.
- Frank Herbert, Dune

Ausweichen +2
Schnelligkeit +1

Schildmeisterschaft

Der Charakter ist ein Meister im Umgang mit Schilden. Der Schild kann für einen Schildblock mit einer statt zwei Aktionen vorbereitet werden. Außerdem kann der Schildblock auch als Reaktion ausgeführt werden.

Haudegen

Nahkampf +1
Schießen +1

Läufer

Schnelligkeit +1
Ausdauer +1

Joker

Der Charakter hat die Fähigkeit von besonderen Würfen zu profitieren. Wann immer der Spieler außerhalb des Kampfes eine der folgenden Würfelfiguren würfelt tritt der angegebene Effekt in Kraft:

- **Dreierpasch** - Der Charakter erhält einen Bonuswürfel
- **Kleine Straße** - Der Charakter erhält sofort 1 Boost
- **Full House** - Der Charakter erhält einen Schicksalswürfel
- **Große Straße** - Der Charakter findet einen Gegenstand in seinem Gepäck wieder (der Spieler sucht sich einen Gegenstand aus und fügt ihn seinem Gepäck hinzu)
- **Vierpasch** - Der Charakter erhält +1 Aktion in jeder Runde des nächsten Kampfes
- **Fünferpasch** - Die Gruppe des Charakters erhält eine zusätzliche Runde vor den Gegnern im nächsten Kampf

Es gilt bei einem Wurf jeweils das höchste zu erreichende Muster. 5, 4, 3, 3, 3, 2, 1 ist also eine große Strasse, aber kein Dreierpasch.

As you know, madness is like gravity...all it takes is a little push.
- The Joker

Meisterliche Präsenz

Der Mindestwurf des Charakters ist um 1 verringert.

Ah, mastery... what a profoundly satisfying feeling when one finally gets on top of a new set of skills... and then sees the light under the new door those skills can open, even as another door is closing.
- Gail Sheehy

Mindestwurf -1

Schmerz ignorieren

Einmal pro Kampf kann auf Resistenz geworfen werden. Bei Erfolg wird der Schaden einer Angriffsquelle in dieser Aktion komplett verhindert. Dieser Wurf benötigt keine Aktion.

Meisterliche Zuversicht

im Sinne der Exploding Dice Regel wird jedes Mal, wenn eine 6 auf einem Würfel geworfen wurde, ein Erfolg zu den Erfolgen des Wurfs hinzugefügt.

With realization of one's own potential and self-confidence in one's ability, one can build a better world.
- The Dalai Lama

Recherche

How often have I said to you that when you have eliminated the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth?
- Sherlock Holmes

Untersuchen +2

Empathisch

Empathie +3

Athletisch

Geschick +2
Ausdauer +2

Glück

Der Charakter kann zweimal pro Sitzung bis zu 3 Würfel neu werfen oder diese von einem Gefährten neu werfen lassen.

Schildtraining

Der Character hat gelernt einen Schild effizent im Kampf zu führen.

Dies erlaubt dem Charakter, Angriffe mit einem Schild auch gemäß der Regel "Nahkampfangriffe parieren" zu parieren. Hierzu wird wahlweise Kraft oder Geschick als Fertigkeitswert verwendet.

Tarnen und Verstecken

Heimlichkeit +2

Guter Looter

Der Charakter kann bei einem Untersuchenwurf durch einen kritischen Erfolg besonders interessante Dinge entdecken.

Synästhesie

Auffassungsgabe +1
Wahrnehmung +2

Gelegenheitsangriff

Der Charakter kann einmal pro Kampfrunde als Reaktion einen Angriff gegen einen Gegner ausführen, wenn dieser durch Bewegung den Wirkungsbereich (Reichweite) seiner Nahkampfwaffe verlässt. Dafür wird keine Aktion verwendet.

Schnell

Schnelligkeit +2

Widerstand

Der Charakter ist in der Lage, Verletzungen natürlich zu widerstehen. Für jede erfolgte Wunde wird ein W6 geworfen. Der Mindestwurf hierfür beträgt 5 + die Anzahl der verursachten Wunden. Jeder Erfolg verhindert eine Wunde.

Guter Werfer

Werfen +3

Eiskalte Händchen

Attraktivität -1
Einschüchtern +1

Kraftpaket

Kraft +2
Einschüchtern +1

Führer

Der Charakter darf in jeder Kampfrunde eine Aktion an einen befreundeten Charakter weitergeben statt sie selbst zu verwenden.

Bonuswürfel +1
Ausdauer +1
Auffassungsgabe +1

Intelligent

Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.
- Albert Einstein

Logik +1
Bildung +1

Photographisches Gedächtnis

Logik +1
Wahrnehmung +1
Orientierung +2

Guter Schläfer

Rast Mindestwurf -1
Gewissenhaftigkeit +1

Starkes Immunsystem

Resistenz +3

Schlangenmensch

Geschick +3
Resistenz +1

Bauernfänger

Der Charakater kann eine Person in Sicht dazu bringen einen seiner Wiederholungswürfe auf einen gerade ge-

worfenen Wurf anzuwenden. Hierzu muss der Charakter einen Bonus- oder Schicksalswürfel ausgeben.

⚙ Wiederholungswürfe +1

Guter Redner

🤚 Kommunikation +3

Verführungskünstler

Bei jeder Charme-Probe zur Betörung 4 Bonus sowie 2 Bonuswürfel für alle Proben auf Attraktivität.

Schlossknacken

📖 Schlossknacken +2

Revolverheld

✱ Schnelligkeit +1
🤚 Schießen +2

Ausweichen

⚙ Ausweichen +2

Erste Hilfe

Our real enemy is not our neighboring country; it's hunger, cold, poverty, ignorance, superstition and prejudice.
- Henry Dunant

🤚 Erste Hilfe +2

Preschen

Immer, wenn der Charakter im Kampf die "Laufen" Aktion nutzt kann er einen Akrobatikwurf machen, um weitere Meter voran zu kommen. Gelingt dieser Wurf, so darf er sich gemäß den Erfolgen weiter bewegen als seine Laufen Reichweite.

Zeigt der Wurf keinen Erfolg, so stolpert der Charakter, und gilt als Liegend. Er muss eine Aktion aufwenden, um wieder auf die Beine oder in die Hocke zu kommen.

✱ Schnelligkeit +1

Klingentanz

Der Charakter ist geübt im beidhändigen Kampf mit zwei Waffen. Der Mindestwurf für den Angriff mit der Sekundärwaffe ist nicht mehr um eins erhöht.

Trainierter Schwertarm

"Nur hartes Training und unbändige Disziplin sorgen für Tod und Verderben in einem flüssigen Streich"

✱ Kraft +2
🤚 Nahkampf +1

Geschickt

✱ Geschick +2

Gewissenhaft

✱ Gewissenhaftigkeit +2

Guter Schütze

🤚 Schießen +1

Medizin

🤚 Erste Hilfe +1
📖 Medizin +2

Besondere Wachsamkeit

Zu Beginn eines Kampfes erhält der Charakter eine Aktion, welche allerdings nur zum Reagieren verwendet werden kann. Sobald der Charakter in der ersten Kampfrunde an der Reihe ist überschreiben seine Aktionen diese zusätzliche Aktion.

Verhör

🤚 Einschüchtern +1
🤚 Empathie +1
📖 Verhören +2

Lebensumstände

Kontakt Organisiertes Verbrechen

Der Charakter hat einen Kontakt zum organisierten Verbrechen. (Ausmass in Absprache mit dem Spielleiter.)

I know people.

Kontakt Dealer

Der Charakter hat einen Kontakt zu einem Dealer. (Ausmass in Absprache mit dem Spielleiter.)

Kontakt Gerichtbarkeit

Der Charakter hat einen Kontakt zur Gerichtsbarkeit. (Ausmass in Absprache mit dem Spielleiter.)

Klosterleben

✱ Gewissenhaftigkeit +1
🤚 Naturkunde +1
🤚 Religion +2
🤚 Kommunikation -1

Unglücklich verliebt

✱ Willenskraft +1

Kontakt Polizei

Der Charakter hat einen Kontakt zur Polizei. (Ausmass in Absprache mit dem Spielleiter.)

Alleinerziehend

✱ Willenskraft +1
🤚 Tapferkeit +1

Verlust eines Körperteils

- Schicksalswürfel +1
- Attraktivität -1
- Geschick -1

Waise

- Schicksalswürfel +1
- Resistenz +1

Schmiss

- Attraktivität -1

Vampir

- Schicksalswürfel +2
- Attraktivität -1
- Resistenz +1

Gesucht

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

- Schicksalswürfel +1
- Gewissenhaftigkeit +1

Guru

- Attraktivität +2
- Charme +1
- Kommunikation +2

Entstellt

- Attraktivität -1
- Charme -1
- Tapferkeit +2
- Einschüchtern +2

Verlust eines Familienmitgliedes

- Schicksalswürfel +1
- Tapferkeit +2

Cicada Incicdent

- Xenoswissen +2

Witwer

- Bonuswürfel +1
- Tapferkeit +2

Obdachlos

Begleiter: Du darfst einen tierischen Begleiter auswählen, welcher als Vertrauter gilt und dich auf Schritt und Tritt begleitet.

- Resistenz +3
- Attraktivität -1
- Nahkampf +1

Eremit

- Charme -1
- Orientierung +1
- Kommunikation -1
- Wahrnehmung +1

Anhang - Waffen

Klingenwaffen

Rapier

Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 3
Preis: 1200

Scimitar

Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 500

Skalpell

Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 250

Klingenbrecher

Wird mit dieser Waffe erfolgreich angegriffen oder pariert, nimmt die Waffe des Gegners für jeden Erfolg 10% Schaden, zusätzlich zu den Wunden.

Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 1
Preis: 850

Sichel

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 2
Preis: 150

Zweililien

Reichweite: 2
Verborgenheit: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 950

Dolch

Ein einfacher Dolch, geschmiedet aus Eisen. Dieser Gegenstand wird sowohl als Werkzeug als auch als Waffe werwendet.

Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 300

Katar

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 2
Schadenspotential: 2
Preis: 450

Giftdolch

Dolch mit Einkerbung zum Auftragen von Gift, der besonders gut Rüstungen durchschlagen kann. Vergiftet in der Stärke des verwendeten Giftes.

Durchschlag: 2
Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Giftkanal: 1
Preis: 1400

Kettensäge

Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 800

Säbel

Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 3
Preis: 950

Langes Messer

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 2
Preis: 300

Zweihänder

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 8
Schadenspotential: 3
Preis: 4000

Wakizashi

Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 180

Stockdegen

Durchschlag: 1
Schadenspotential: 1
Preis: 160

Pata

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 3
Preis: 850

Panzerbrecher

Ein schwerer Dolch, welcher zum Beschädigen von Rüstungen geeignet ist. Für jeden Treffer wird zusätzlich zur Wunde eine Rüstung des Opfers um 10% geschädigt.

Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 1
Preis: 650

Florett

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 2
Preis: 180

Flammendolch

Der Flammendolch hat eine gezackte Klinge und verursacht Blutend 1.

Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Blutend: 1
Preis: 450

Flammberge

Die Flammberge hat eine gezackte Klinge und verusacht Blutend 1.

Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 2200

Entermesser

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 3
Preis: 1000

Degen

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 1
Preis: 140

Breitschwert

Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 500

Schnappmesser

Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 400

Jagdmesser

Durchschlag: 1
Vorbereitung: 0
Nachladeaktionen: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 120

Klappspaten

Reichweite: 2
Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 1
Preis: 20

Taschenmesser

Vorbereitung: 0
Preis: 20

Katana

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 3
Preis: 1200

Stilett

Ein Parierdolch, wenn dieser Dolch geführt wird, erhält der Träger eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur für die Verteidigung genutzt werden darf.

Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 750

Machete

Sende keine Botschaft!

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 3
Preis: 450

Linkhand

Die Linkhand ist eine Verteidigungswaffe. In der linken Hand geführt, bietet sie eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur zur Verteidigung genutzt werden kann.

Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 580

Äxte

Holzfälleraxt

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 350

Langaxt

Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 500

Feuerwehraxt

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 3
Preis: 300

Francisca

Die Francisca (auch Franzisca) ist eine besondere Form des Wurfbeils, vor allem in Yadosien im ersten und frühen zweiten Jahrhundert verbreitet.

Durchschlag: 1
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 60

Axt

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 3
Preis: 250

Tomahawk

Durchschlag: 1
Reichweite: 15
Verborgenheit: 2
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 3
Preis: 40

Handaxt

Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 80

Hiebwaffen

Dreschflegel

Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 1
Preis: 120

Vorschlaghammer

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 2
Preis: 850

Sturmsense

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 1300

Streitkolben

Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 1200

Spitzhacke

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 2
Preis: 180

Schmiedehammer

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 3
Preis: 850

Rabenschnabel

Eine lange Hiebwaffe mit einem metallenen Hammerkopf, gerne auch in der Form eines Rabenkopfes gefertigt.

Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 1800

Nunchaku

Erziehlt der Trefferwurf keinen Erfolg, so wird der Träger der Waffe für eine Wunde verwundet.

Verborgenheit: 3
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 3
Preis: 650

Schlagring

Verborgenheit: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 300

Neunschwänzige

Erziehlt der Trefferwurf keinen Erfolg, so verwundet die Neunschwänzige den Träger mit einer Wunde.

Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 2
Preis: 850

Morgenstern

Durchschlag: 1
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 1600

Metallbeschlagene Keule

Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 2
Preis: 120

Kriegsflegel

Durchschlag: 2
Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 580

Schlagstock

Verborgenheit: 3
Schadenspotential: 1
Preis: 800

Keule

Verborgenheit: 4
Schadenspotential: 1
Preis: 15

Peitsche

Reichweite: 3
Verborgenheit: 1
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 1
Preis: 20

Brechstange

Eine handelsübliche Brechstange

Schadenspotential: 1
Preis: 40

Haarkamm

Ein aus speziell gehärtetem Stahl gefertigter Haarkamm zum Einstecken in Frisuren. Oben eine große Rose, die als Griff dient. Die 5 Zacken des Kamms dienen dann als Klingen. Eine teuflische versteckte Waffe.

Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 100

Stangenwaffen

Hakenspieß

Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 2450

Stab

Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Vorbereitung: 0
Schadenspotential: 1
Preis: 100

Speer

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 1
Preis: 600

Mistgabel

Eine einfache Mistgabel. Es schmerzt, wenn man mit ihr ins Gesicht gestochen wird.

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 1
Nachladeaktionen: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 5

Dreizack

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 5
Schadenspotential: 3
Preis: 850

Glefe

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 2750

Kampfstab

Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 2
Preis: 150

Kriegslanze

Durchschlag: 2
Reichweite: 2
Verborgenheit: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 1500

Partisane

Durchschlag: 1
Reichweite: 2
Verborgenheit: 6
Schadenspotential: 3
Preis: 1000

Sense

Reichweite: 2
Verborgenheit: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 580

Turnierlanze

Reichweite: 3
Verborgenheit: 7
Vorbereitung: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 1400

Holzpflöcke

Ein Holzpflock, gefertigt aus einem angespitzten Ast oder Stamm. In der Handhabung etwas gewöhnungsbedürftig, aber er wirkt Wunder gegen Vampire, wenn er richtig angewendet wird.

Wenn diese Waffe gegen Vampire mit der Coup de grâce Regel angewendet wird, wird die Anzahl der Würfel um die Kraft des Angreifers erhöht.

Schadenspotential: 1
Preis: 10

Bögen

Langbogen

Durchschlag: 1
Reichweite: 60
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 600

Repetierarmbrust

Eine sehr einfach zu spannende Armbrust, welche schnelll zu laden ist.

Durchschlag: 1
Reichweite: 40
Verborgenheit: 3
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 950

Kompositbogen

Reichweite: 50
Verborgenheit: 5
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 3
Preis: 750

Zweifacharmbrust

Durchschlag: 1
Reichweite: 45
Verborgenheit: 4
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 2900

Kriegsbogen

Durchschlag: 1
Reichweite: 70
Verborgenheit: 6
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 4
Preis: 1450

Leichte Armbrust

Durchschlag: 1
Reichweite: 40
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 650

Kurzbogen

Reichweite: 40
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 400

Jagdbogen

Durchschlag: 1
Reichweite: 60
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 650

Handarmbrust

Eine verborgene, einfach zu spannende kleine Armbrust, welche schnell gezogen werden kann.

Durchschlag: 1
Reichweite: 30
Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 900

Vierfacharmbrust

Durchschlag: 1
Reichweite: 45
Rückstosskontrolle: 1
Verborgenheit: 8
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 4
Nachladeaktionen: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 4100

Pistolen

Desert Eagle

Durchschlag: 1
Reichweite: 80
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 1200

Colt Dragoon

Reichweite: 70
Rückstosskontrolle: 1
Verborgenheit: 2
Kapaziät: 6
Schadenspotential: 2
Preis: 400

Colt 1911

Reichweite: 80
Rückstosskontrolle: 1
Verborgenheit: 2
Kapaziät: 7
Schadenspotential: 2
Preis: 800

Glock (9mm)

Reichweite: 80
Rückstosskontrolle: 1
Verborgenheit: 1
Kapaziät: 17
Schadenspotential: 2
Preis: 300

Ruger

Durchschlag: 1
Reichweite: 150
Verborgenheit: 2
Kapaziät: 9
Schadenspotential: 2
Preis: 800

Colt Peacemaker

Durchschlag: 1
Reichweite: 150
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 6
Schadenspotential: 2
Preis: 800

HK USP

.45 ACP

Durchschlag: 1
Reichweite: 20
Rückstosskontrolle: 1
Kapaziät: 8
Schadenspotential: 2
Preis: 500

Flechette Pistole

Durchschlag: 1
Reichweite: 25
Rückstosskontrolle: 1
Verborgenheit: 2
Kapaziät: 1500
Schadenspotential: 4
Preis: 1500

Love

Ein stark mit Ornamenten versehener alter Revolver der golden glänzt.

Durchschlag: 2
Reichweite: 20
Kapaziät: 3
Nachladeaktionen: 2
Schadenspotential: 6
Preis: 1000

Sturmgewehre

M-16

Durchschlag: 1
Reichweite: 550
Verborgenheit: 6
Kapaziät: 30
Schadenspotential: 3
Preis: 3600

AK 47

Durchschlag: 1
Reichweite: 120
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 30
Schadenspotential: 3
Preis: 2500

G3

Reichweite: 200
Verborgenheit: 6
Kapaziät: 20
Schadenspotential: 3
Preis: 3800

Steyr AUG

Reichweite: 300
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 30
Schadenspotential: 4
Preis: 2800

Sako M95

7,62 × 39 mm

Durchschlag: 1
Reichweite: 400
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 30
Schadenspotential: 3
Preis: 2500

Schleudern

Zwille

Reichweite: 25
Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 30

Blasrohr

Durchschlag: 1
Reichweite: 25
Verborgenheit: 5
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Preis: 120

Schleuder

Reichweite: 20
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 1
Preis: 20

Gewehre

Kar98

Durchschlag: 2
Reichweite: 1200
Verborgenheit: 7
Kapaziät: 5
Schadenspotential: 2
Preis: 3500

Winchester '76

Durchschlag: 1
Reichweite: 60
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 7
Schadenspotential: 3
Preis: 4500

Langgewehr

Durchschlag: 2
Reichweite: 150
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 2
Preis: 1500

Barrett

Durchschlag: 1
Reichweite: 1400
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 11
Schadenspotential: 3
Preis: 2500

M1

Durchschlag: 1
Reichweite: 270
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 8
Schadenspotential: 4
Preis: 3000

Maschinenpistolen

Uzi

Reichweite: 120
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 32
Schadenspotential: 2
Preis: 1300

MP40

Reichweite: 320
Verborgenheit: 4
Kapaziät: 32
Schadenspotential: 3
Preis: 1600

Tommy Gun

Durchschlag: 1
Reichweite: 200
Verborgenheit: 5
Kapaziät: 50
Schadenspotential: 3
Preis: 2000

MP5

Reichweite: 200
Verborgenheit: 4
Kapaziät: 30
Schadenspotential: 2
Preis: 1200

Schrotflinten

Pump Action

Durchschlag: 1
Reichweite: 15
Verborgenheit: 4
Kapaziät: 6
Schadenspotential: 2
Preis: 800

Wurfwaffen

Wurfaxt

Reichweite: 10
Verborgenheit: 3
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 3
Preis: 25

Schrotflinten

Doppelläufige Schrotflinte

Durchschlag: 1
Reichweite: 15
Verborgenheit: 6
Kapaziät: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 1200

Wurfwaffen

Shuriken

Reichweite: 20
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 1
Nachladeaktionen: 0
Schadenspotential: 2
Preis: 50

Schrotflinten

Abgesägte Schrotflinte

Reichweite: 15
Verborgenheit: 3
Vorbereitung: 0
Kapaziät: 2
Schadenspotential: 3
Preis: 800

Maschinengewehre

M2 Browning

Durchschlag: 1
Reichweite: 600
Verborgenheit: 10
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 200
Schadenspotential: 3
Preis: 7000

M60

Durchschlag: 1
Reichweite: 400
Verborgenheit: 9
Vorbereitung: 3
Kapaziät: 250
Schadenspotential: 3
Preis: 8900

PKM

Durchschlag: 1
Reichweite: 100
Verborgenheit: 9
Kapaziät: 200
Schadenspotential: 3
Preis: 8000

MG34

Durchschlag: 2
Reichweite: 400
Verborgenheit: 6
Vorbereitung: 3
Kapaziät: 200
Schadenspotential: 4
Preis: 5500

MG42

Durchschlag: 2
Reichweite: 200
Verborgenheit: 6
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 200
Schadenspotential: 4
Preis: 6000

Schwere Waffen

HK GMW

The HK GMW is a 40x53mm caliber machine grenade launcher with a 32 ammunition belt feed.

Durchschlag: 1
Reichweite: 40
Verborgenheit: 5
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 32
Nachladeaktionen: 3
Schadenspotential: 4
Preis: 2000

Flammenwerfer

Der Flammenwerfer wirkt in einem Kegel von 45 Grad. Die Treffer werden vom Schießenden auf alle Gegner im Kegel aufgeteilt.

Verursacht bei allen getroffenen den Status *Brennend 1*

Reichweite: 20
Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 100
Nachladeaktionen: 20
Schadenspotential: 8
Preis: 10000

Flammenwerfer

Der Flammenwerfer wirkt in einem Kegel von 45 Grad. Die Treffer werden vom Schießenden auf alle Gegner im Kegel aufgeteilt.

Verursacht bei allen getroffenen den Status *Brennend 1*

Reichweite: 20
Verborgenheit: 1
Vorbereitung: 2
Kapaziät: 100
Nachladeaktionen: 20
Schadenspotential: 8
Preis: 10000

M79 (Granatwerfer)

The M79 grenade launcher, also known as a thumper, thump gun, bloop tube or blooper because of its special muzzle sound, was introduced into the US Army in 1961. It is a shoulder-fired system for firing 40 mm grenades and is designed to cover the gap between 50 m (maximum throw distance of hand grenades) and 300 m (minimum mortar distance).

Durchschlag: 1
Reichweite: 150
Verborgenheit: 4
Kapaziät: 1
Schadenspotential: 4
Preis: 1200

Anhang - Waffenmodifikationen

Lauf

Low-Profile Schalldämpfer

Der Low-Profile-Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch den Schaden an der Waffe.

Preis: 400

Mittlerer Schalldämpfer

Der Low-Profile-Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch die Durchschlagskraft an der Waffe.

Preis: 200

Visiere

Holo Visier

Das Holovisier erhöht die Genauigkeit und das Schadenspotential der Waffe auf mittlere Distanzen.

Preis: 1800

2x Visier

Preis: 1000

Rotpunktvisier

Leichteres Zielen auf kurze Distanzen (<200m)

Preis: 1200

Armbrust-Eisen-Visier

Das Anbringen eines eisernen Visiers an der Armbrust erhöht die Treffsicherheit und den möglichen Schaden bei einem Treffer.

Preis: 600

Sondervorrichtung

Gesegnet

Die Waffe wurde von einem Priester geweiht. Auf ihr liegt der Segen einer höheren Wesenheit, sie hat besondere Fähigkeiten und wirkt stärker gegen die Mächte des Bösen.

Ergebnisse des Trefferwurfes, die eine 1 ergeben, dürfen einmal wiederholt werden. Die Anzahl der Treffer gegen Dämonen und Geister wird verdoppelt.

Preis: 500

Sturmlicht

Das Sturmlicht ist eine Lichtquelle, die den Bereich vor dem Waffenträger ausleuchtet. Das Licht bewegt sich mit der Waffe. Die Genauigkeit wird erhöht, aber der Waffenträger ist leicht zu erkennen.

Preis: 200

Dreibein

Das Dreibein sorgt bei der Verwendung mit einem Sturmgewehr oder Maschinengewehr für eine erhebliche Reduzierung des Rückstoßes. Dafür ist das Nachladen der Waffe umständlicher.

Preis: 500

Schnellziehköcher

Dieser Köcher ist so konstruiert, dass ein Pfeil viel schneller auf die Sehne eines Bogens gesetzt werden kann.

Preis: 200

Schnellziehschlinge

Diese Vorrichtung an der Waffe ermöglicht ein schnelles Ziehen und Schießen.

Preis: 200

Schnellader für Revolver

Eine Vorrichtung zur Aufnahme von sechs Patronen. Damit kann ein Revolver sehr schnell geladen werden. Das Bestücken des Schnellladers dauert jedoch genauso lange wie das manuelle Laden eines Revolvers.

Preis: 25

Griffe

Lederumwickelter Griff

Ein mit Leder überzogener Griff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential.

Preis: 80

Hartholzgriff

Ein Hartholzgriff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential und die Präzision.

Preis: 200

Munition

Kieselsteine

Einfache Kieselsteine zur Benutzung in einer Schleuder

Preis: 2

Eisenkugeln

Eisenkugeln fügen dem Gegner mehr Schaden zu, wenn sie anstelle von Steinen in einer Schleuder verwendet werden.

Preis: 10

Silbermunition

Aus Silber gefertigte oder mit Silber beschichtete Munition.

Bei einem Angriff gegen Werwölfe und Vampire dürfen alle Würfel des Angriffswurfes, die eine 1 zeigen, erneut geworfen werden.

Preis: 50

Erweitrertes Magazin (Maschinengewehre)

Das erweiterte Magazin fasst 20 Schuss mehr und kann für Maschinengewehre verwendet werden.

Preis: 150

Explosive Pfeile

Durch eine spezielle Vorrichtung an der Pfeilspitze explodieren die Pfeile beim Aufprall.

Preis: 700

Leuchtspurmunition

Leuchtspurmunition erleichtert das Zielen auf einen Gegner und erhöht damit das Schadenspotenzial und die Genauigkeit. Dafür ist der Schütze leichter zu erkennen.

Preis: 50

Gummigeschossmunition

Gummigeschosse verringern den Schaden und die Durchschlagskraft der Waffe, schocken aber den Gegner.

Preis: 200

Giftpfeile

Giftpfeile haben eine spezielle Spitze, an der das Gift besonders gut haftet. Diese Pfeile verursachen Vergiftungen, die der Stärke des verwendeten Giftes entsprechen.

Preis: 20

Flintenlaufgeschosse

Diese Munition ermöglicht es, aus einem Gewehr ein einzelnes Geschoss abzufeuern, das mehr Schaden anrichtet und die Reichweite des Gewehrs erhöht.

Preis: 100

Erweitrertes Magazin (Pistolen)

Das erweiterte Magazin fasst 7 Schuss mehr und kann für Pistolen verwendet werden.

Preis: 80

Klinge

Gekrümmte Klinge

Wenn die Waffe eine gekrümmte Klinge hat, wird die Reichweite erhöht und die Wunde blutet, da die Waffe häufiger ungeschützte Körperteile erreicht. Eine bestehende Waffe kann nicht durch einen Schmied auf eine gekrümmte Klinge umgerüstet werden, dies muss bei neuen Waffen direkt beauftragt werden.

Preis: 300

Gezackte Schneide

Eine gezackte Schneide verursacht stark blutende Wunden.

Preis: 400

Gehärtete Klinge

Die gehärtete Klinge erhöht die Durchschlagskraft und das Schadenspotential der Waffe.

Preis: 200

Aufgerauhte Klinge

Wird die Klinge einer Waffe aufgerauht, so verringert sich zwar die Durchschlagskraft der Waffe, ein Schlag verursacht jedoch stark blutende Wunden.

Preis: 100

Verzauberung

Eine Verzauberung durch einen gesungenen Spruch

Die Waffe erhält +2 Schadenspotential

Preis: 400

Gravierte Klinge

Die Klinge der Waffe enthält eine besondere Gravur.

Preis: 100

Giftkanal

Eine Kerbe zum Auftragen von Gift. Klingenwaffen können damit modifiziert werden. Vergiftet in der Stärke des verwendeten Giftes.

Preis: 250

Versilberte Klinge

Die Klinge ist versilbert und sorgt für effektivere Angriffe gegen Werwölfe und Vampire.

Wird die Waffe gegen Vampire oder Werwölfe eingesetzt, so werden die Treffer nach dem Trefferwurf verdoppelt.

Preis: 550

Anhang - Rüstung

Leichte Rüstung

Gasmaske

Prevents all effects of gas or bio warfare agents in the air.

Belastung: 1
Gewicht: 500
Verborgenheit: 3
Preis: 200

Schutz

Giftschutz

Gasmaske

Prevents all effects of gas or bio warfare agents in the air.

Belastung: 1
Gewicht: 500
Verborgenheit: 3
Preis: 200

Schutz

Giftschutz

Chemikalienschutzanzug

Ein Chemikalienschutzanzug ist eine persönliche Schutzkleidung, die den Träger vollständig von seiner Umwelt isoliert, damit er in radiologisch, chemisch oder bakteriologisch kontaminierten Umgebungen arbeiten kann.

Belastung: 2
Gewicht: 10
Verborgenheit: 4
Preis: 1000

Schutz

Giftschutz

Splitterschutzweste

Belastung: 1
Gewicht: 8
Verborgenheit: 1
Preis: 1500

Schutz

Normaler Schutz

Blutungsschutz

Sicherheitsweste

Belastung: 1
Gewicht: 2
Verborgenheit: 1
Preis: 2000

Schutz

Normaler Schutz

Unterziehweste

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 900

Schutz

Normaler Schutz

Blutungsschutz

Taktische Überziehweste

Belastung: 2
Gewicht: 2
Verborgenheit: 2
Preis: 1200

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Motorradhelm

Belastung: 1
Gewicht: 2
Verborgenheit: 2
Preis: 400

Schutz

Normaler Schutz

OP-Kleid

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 30

Schutz

Blutungsschutz

Leichte ballistische Weste

Belastung: 2
Gewicht: 1
Verborgenheit: 1
Preis: 800

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Glitter ballerinas

Ballerinas. They sparkle.

Belastung: 0
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 50

Schutz

Blutungsschutz

Stichsichere Weste

Diese Weste ist mit dicht gewebten Kevlarschichten verstärkt, die speziell entwickelt wurden, um das Eindringen von Messern und anderen scharfen Gegenständen zu verhindern. Sie wird häufig in Gefängnissen und von Sicherheitspersonal verwendet.

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 350

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Blutungsschutz

Ballistische Weste

Belastung: 2
Gewicht: 2
Verborgenheit: 2
Preis: 1200

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Feuerbeständiger Fluganzug

Dieser Anzug besteht aus schwer entflammbarem Material, um Piloten und Besatzung vor Verbrennungen zu schützen. Der Anzug hat mehrere praktische Taschen und eine verstellbare Taille für mehr Komfort.

Belastung: 0
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 400

Schutz

Feuerschutz

Soft Armor versteckbare Schutzweste

Diese Weste aus weichen und flexiblen ballistischen Fasern wie Kevlar soll gegen Handfeuerwaffen schützen und ist dünn genug, um unter der Kleidung getragen zu werden. Sie wird häufig von verdeckten Ermittlern verwendet.

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 650

Schutz

Normaler Schutz

Gasmaske

Prevents all effects of gas or bio warfare agents in the air.

Belastung: 1
Gewicht: 500
Verborgenheit: 3
Preis: 200

Schutz

Giftschutz

Mittlere Rüstung

Hartplatten-Panzerungseinsätze

Diese Seitenplatten aus gehärtetem Polyethylen oder Keramik passen in die Plattenträger und schützen die Rippen und den unteren Rumpf. Sie bieten einen hohen ballistischen Schutz, ohne übermäßig schwer zu sein.

Belastung: 1
Gewicht: 2
Verborgenheit: 0
Preis: 600

Schutz

Normaler Schutz

Kevlarweste

Belastung: 2
Gewicht: 7
Verborgenheit: 1
Preis: 2200

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Hard Armor

Belastung: 2
Gewicht: 10
Verborgenheit: 4
Preis: 1600

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Keramik-Plattenträgerweste

Diese Weste ist mit Taschen für die Aufnahme von Keramikplatten ausgestattet, die Geschosse hoher Geschwindigkeit aufhalten. Die Außenhülle besteht aus reißfestem Gewebe mit Gurten zur Befestigung von Taschen und Zubehör.

Belastung: 2
Gewicht: 4
Verborgenheit: 2
Preis: 800

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Schockabsorbierendes Futter für taktische Westen

Dieser Einsatz aus atmungsaktivem Schaumstoff und Netzgewebe wird in die Schutzweste eingelegt und sorgt für zusätzlichen Komfort und Belüftung. Sie absorbiert Stöße und verhindert Quetschungen beim Aufprall auf Panzerplatten.

Belastung: 2
Gewicht: 2
Verborgenheit: 4
Preis: 300

Schutz

Schutz vor Schock

Schwere Rüstung

Schwere ballistische Weste

Belastung: 4
Gewicht: 4
Verborgenheit: 4
Preis: 1800

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Kombinierte taktische Weste

Belastung: 4
Gewicht: 8
Verborgenheit: 8
Preis: 2800

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Blutungsschutz

Kleidung

Zweiteiliger Anzug

Belastung: 0
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 1200

Schutz

Normaler Schutz

Normale Kleidung

Belastung: 0
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 200

Schutz

Normaler Schutz

Robe

Belastung: 0
Gewicht: 4
Verborgenheit: 1
Preis: 120

Schutz

Blutungsschutz

Schickes Kleid

Ein wirklich schickes Kleid, in einer beliebigen Farbe.

Belastung: 0
Gewicht: 1
Verborgenheit: 0
Preis: 250

Schutz

Blutungsschutz

Kittel

Belastung: 0
Gewicht: 2
Verborgenheit: 0
Preis: 20

Schutz

Blutungsschutz

Trenchcoat

Belastung: 0
Gewicht: 2
Verborgenheit: 1
Preis: 299

Schutz

Normaler Schutz

Arme und Beine

Ballistische Ellbogenschoner

Diese Ellbogenschützer aus ballistischem Nylon und dichtem Schaumstoff absorbieren Stöße und schützen vor Schnitten. Sie sind für hohe Beanspruchung ausgelegt und bieten Flexibilität für taktische Einsätze.

Belastung: 0
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 200

Schutz

Normaler Schutz

Ballistischer Leistenschützer

Dieser auf Kevlar basierende Schutz wurde entwickelt, um die Leistengegend vor Granatsplittern und Kleinwaffenbeschuss zu schützen. Er wird an Schutzwesten befestigt und bietet zusätzlichen Schutz für den Unterkörper, insbesondere in Umgebungen mit hoher Bedrohung.

Belastung: 1
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 200

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Explosionssichere Kampfhandschuhe

Diese aus Kevlar gefertigten und an den Knöcheln mit Gummi verstärkten Handschuhe bieten sowohl Schnitt- als auch Explosionsschutz. Sie sind so konstruiert, dass sie Fingerfertigkeit ermöglichen und gleichzeitig vor Feuer und Granatsplittern schützen.

Belastung: 0
Gewicht: 1
Verborgenheit: 3
Preis: 35

Schutz

Normaler Schutz

Kampfstiefel mit Stahlkappen

Diese Stiefel verfügen über eine Stahlverstärkung im Zehenbereich zum Schutz vor Quetschverletzungen. Die Sohle ist rutschfest und das Obermaterial aus wasserabweisendem Leder sorgt für eine lange Lebensdauer in den unterschiedlichsten Umgebungen.

Belastung: 0
Gewicht: 2
Verborgenheit: 0
Preis: 120

Schutz

Normaler Schutz

Verstärkte taktische Hose aus Kevlar

Diese Hose verfügt über Kevlar-Einsätze an Knien und Oberschenkeln, die vor Schürfwunden und Schnitten schützen. Sie ist strapazierfähig und ideal für raue Umgebungen, in denen der Schutz des Unterkörpers wichtig ist.

Belastung: 0
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 100

Schutz

Blutungsschutz

Seidenhandschuhe

Belastung: 1
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 40

Schutz

Normaler Schutz

Wollhandschuhe

Wollhandschuhe schützen die Hände vor Schnittwunden und Kälte.

Belastung: 1
Gewicht: 0
Verborgenheit: 0
Preis: 20

Schutz

Blutungsschutz

Normaler Schutz

Ballistische Knieschoner

Diese Knieschützer haben eine Außenseite aus ballistischem Nylon und eine Innenseite aus Memoryschaum für mehr Komfort. Sie sind für hohe Stoßdämpfung und Flexibilität ausgelegt und erleichtern die Bewegung in unwegsamem Gelände.

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 2
Preis: 150

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Kopf und Hals

Feuerbeständige Sturmhaube

Diese Sturmhaube aus schwer entflammbarem Material bedeckt Kopf und Hals und schützt vor Verbrennungen. Sie wird häufig von Feuerwehrleuten und SWAT-Teams als Wärmeschutz unter dem Helm getragen.

Belastung: 1
Gewicht: 0
Verborgenheit: 3
Preis: 200

Schutz

Blutungsschutz

Feuerschutz

Taktischer Helm

Dieser Helm besteht aus mehreren Lagen Kevlar und bietet ballistischen Schutz gegen kleinkalibrige Kugeln und Schrapnelle. Er verfügt über einen Vier-Punkt-Gurt für einen sicheren Sitz und ist mit Nachtsichtgeräten kompatibel.

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 6
Preis: 1000

Schutz

Normaler Schutz

Ballistische Brille

Diese Schutzbrillen bestehen aus Polycarbonat-Gläsern, die die Augen vor Splittern und Scherben schützen. Die Brillengestelle sind in der Regel gepolstert, um den Tragekomfort zu erhöhen, und verfügen über beschlagfreie und kratzfeste Beschichtungen.

Belastung: 0
Gewicht: 0
Verborgenheit: 3
Preis: 450

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Carbonfaser-Gesichtsschutzschild

Dieser Gesichtsschutz besteht aus einer leichten Karbonfaser mit einer Antibeschlagbeschichtung. Er bietet Aufprallschutz für das Gesicht und wird häufig in taktischen Situationen und bei Ausschreitungen eingesetzt, bei denen die Sicht entscheidend ist.

Belastung: 0
Gewicht: 0
Verborgenheit: 7
Preis: 120

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Karbonfaser-Kampfhelm

Der Helm besteht aus Karbonfaser und ist eine leichte Alternative zu herkömmlichen Kevlarhelmen. Er bietet ballistischen Schutz und verfügt über Halterungen für Zubehör wie Kameras oder Taschenlampen.

Belastung: 1
Gewicht: 1
Verborgenheit: 6
Preis: 650

Schutz

Normaler Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Polykarbonat Visier

Dieses Visier wird an Helmen befestigt, um das Gesicht vor geworfenen Gegenständen und nicht tödlichen Geschossen zu schützen. Die Konstruktion aus Polycarbonat ist leicht, schlagfest und nach Verschmutzung leicht zu reinigen.

Belastung: 1
Gewicht: 0
Verborgenheit: 6
Preis: 250

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Ballistischer Halskragen

Dieser Kragen aus mehrlagigem Kevlar wird um den Hals gelegt und bietet ballistischen Schutz gegen Granatsplitter und Beschuss mit Handfeuerwaffen. Er kann an taktischen Westen befestigt werden, um den Hals sicher zu schützen.

Belastung: 2
Gewicht: 1
Verborgenheit: 4
Preis: 120

Schutz

Schutz vor kritischen Treffern

Schild

Aluminium-Panzerschild mit transparentem Fenster

Dieses robuste Schutzschild besteht aus verstärktem Aluminium mit einem Visier aus schlagfestem und kugelsicherem Polycarbonat. Die Sichtscheibe ermöglicht eine klare Sicht und bietet gleichzeitig ein hohes Maß an Schutz in Kampfsituationen.

Belastung: 3
Gewicht: 2
Verborgenheit: 0
Preis: 800

Schutz

Schutzschild aus Polycarbonat

Der aus transparentem Polycarbonat gefertigte Schutzschild bietet Aufprallschutz gegen geworfene Gegenstände, stumpfe Gewalt und nicht tödliche Geschosse. Sein geringes Gewicht erleichtert die Handhabung bei der Kontrolle von Menschenmengen.

Belastung: 3
Gewicht: 2
Verborgenheit: 7
Preis: 300

Schutz

Personenschutzschild "Standard"

Der Standard Personal Protection Shield wurde in Zusammenarbeit mit Rettungskräften mit dem Ziel entwickelt, eine ideale Kombination aus Handhabung, Gewicht, Größe und Modularität zu erreichen. Der Schild bietet Schutz gegen die häufigsten Gefahren.

Belastung: 3
Gewicht: 11
Verborgenheit: 6
Preis: 800

Schutz

Personenschutzschild "XUR-ASIA"

Deployment shield against light threats from handguns. Also suitable for anti-riot use or law enforcement. The ballistic sight window is replaceable.

Belastung: 1
Gewicht: 10
Verborgenheit: 6
Preis: 1200

Schutz

Anhang - Gegenstände

Erste Hilfe

Adrenalinspritze

Bei der Anwendung erzeugt die Adrenalinspritze 1W6+2 Boost.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 200

Bandagen

Ermöglicht die Anwendung von "Erster Hilfe".

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Notfallkoffer

Ermöglicht die Anwendung von "Erster Hilfe", und heilt zusätzlich 1W3 weitere Wunden.

Enthält 5 Anwendungen.

⚖ Gewicht: 5
🪙 Preis: 100

Tränke und Gifte

Tabak

Bestes Langbodenblatt, grobschnitt, vollmundig.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 15

Schmetterlingsdrachensekret

Geht man vorsichtig zu Werke, so lassen sich Schmetterlingsdrachen melken. Sie sondern ein gar seltsames Sekret ab, welches denjenigen, der es konsumiert sofort in einen Schlaf mit faszinierenden Träumen fallen lässt.

Wird der Trank verabreicht oder genommen, so schläft die konsumierende Person mindestens acht Stunden tief und fest. Für diese Zeit wird die doppelte Rast angewendet. Der Schlafende ist allenfalls durch echte Schmerzen zu wecken.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 200

Tintenfass

Ein sicher verschlossenes Tintenfass, welches Tinte für eine Feder oder einen Gänsekiel enthält.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Einfache Wundtinktur

Bei erfolgreicher Anwendung mit *Erster Hilfe* und einer Bandage heilt die Bandage 1W3 Wunden zusätzlich.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 30

Morphin

Bottle of Morphinefluid

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Werfbares

Molotov Cocktail

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf einen Treffer mit einer Wunde und Durchschlag 0. Verursacht bei jedem Getroffenen "Brennend 2". Entzündet brennbares.

Das Feuer bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 20

Rauchgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Rauchgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Rauchwolke von 2W6 Metern Radius. Die Rauchwolke behindert jegliche Sicht und Wahrnehmung.

Die Rauchwolke bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 50

Blendgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Entfernt im Radius von W6 Metern alle noch vorhandenen Aktionen von Teilnehmern am Kampf. Getroffene Teilnehmer erhalten am Anfang ihrer nächsten Kampfrunde nur die Hälfte ihrer Aktionen (abgerundet).

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 100

Giftgasgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Giftgasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringert sich die Anzahl der Aktionen um 1, und der Charakter erhält den Statuswert "Vergiftet 2".

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 350

Tränengasgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Tränengasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringern sich die Aktionen jedes Charakters auf 1 pro Runde, Wahrnehmung und Willenskraft sind um 3 verringert.

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 200

Explosivgranate

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf 3 Treffer mit je zwei Wunden und Durchschlag 1.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 120

Wurfnetz

Das Wurfnetz kann im Kampf geworfen werden, um den Gegner im Netz zu fangen.

Ist der "Werfen"-Wurf gelungen, so gilt der Gegner als gefangen. Er benötigt einen Geschick-Wurf, um sich aus dem Netz zu befreien (1 Aktion). Solange der Gegner im Netz gefangen ist, kann er sich nicht bewegen, alle Aktionen sind schwere Proben.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 30

Gefäße

Keramikflasche

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Geldbeutel

Ein Geldbeutel, gerade groß genug um dein Vermögen zu tragen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Jadeschatulle

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 50

Phiole

Eine Phiole aus Glas

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Wasserfaß

Dieses Faß kann mit 20l Flüssigkeit gefüllt werden.

⚖ Gewicht: 5
Preis: 10

Glasflasche

Eine Glasflasche, die mit allem möglichen gefüllt werden kann.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 5

Eimer

Ein 10l Eimer.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 5

Packsattel

Ein Packsattel für die Benutzung an einem Pferd.

⚖ Gewicht: 4
Preis: 30

Korb

In diesem Korb kann man Gegenstände oder anderen Objekte transportieren.

⚖ Gewicht: 1
Preis: 10

Sack

Ein Sack aus Leinen, groß genug um viele Gegenstände zu transportieren.

⚖ Gewicht: 1
Preis: 10

Pergamenthülle

Hierin sind deine Dokumente sicher! Eine lederne, wasserfeste Hülle um Pergamente oder Dokumente zu verstauen.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 40

Lederranzen

Ein bequem zu tragender Lederranzen, in dem Gegenstände verstaut werden können.

⚖ Gewicht: 2
Preis: 20

Tuchbeutel

Der Tuchbeutel kann genutzt werden um Gegenstände darin zu lagern oder zu transportieren.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 5

Ledertasche

⚖ Gewicht: 0
Preis: 15

Werkzeuge

Senkblei

Ein Senkblei, um etwa die Tiefe von etwas abzuschätzen.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 10

Feuerzeug

⚖ Gewicht: 0
Preis: 1

Externes Personenschild

Dieses Gerät ist ein elektronisches Amulett, welches an einer Kette befestigt ist. Um den Hals getragen kann es jederzeit aktiviert werden, wobei die Ladung des Personenschildes nur für eine einzige Verwendung reicht.

Das Personenschild verhindert den kompletten Schaden von drei Angriffen. Verursacht ein Angriff keinen Schaden so verbraucht er keine Ladung des Schildes. Der Schaden wird nach Deckungs- und Schutzwürfen berücksichtigt.

Das Personenschild kann nur im HQ wieder aufgeladen werden.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 0

Schaufel

⚖ Gewicht: 1
Preis: 30

Dietriche

Wird ein Dietrich mit dem Wissen "Schloss knacken" verwendet, so wird ein leichter Wurf statt eines normalen Wurfes geworfen.

⚖ Gewicht: 0
Preis: 30

Taschenuhr

⚖ Gewicht: 0
Preis: 150

Kabelbinder

Gewicht: 0
Preis: 1

Omnisensor

Der Omnisensor ist ein Handheld-Gerät mit einem 7 Zoll Display. Das Gerät ist in der Lage die nähere Umgebung nach dem Vorkommen eines Materials, eines Lebewesens oder einer einprogrammierten Signatur zu scannen. Zudem zeigt es Daten zur Zusammensetzung der Atmosphäre, der näheren Umgebung sowie allen Vorkommens von Elektrizität oder Magie in der Nähe an.

Gewicht: 0
Preis: 0

Psychic Paper

Auf diesem seltsamen Artefakt einer weit entfernten, lange ausgestorbenen Zivilisation sieht der Betrachter immer das, was der Träger dieses Artefakts wünscht. Es kann jeden erdenklichen Ausweis oder jedes andere Dokument abbilden und spontan sein Aussehen ändern. Es hat keine Ladung und kann immer wieder verwendet werden.

Gewicht: 0
Preis: 0

Abakus

Der Abakus ist eine einfache Rechenmaschine. Kommt er zur Anwendung sind alle Mechanik Würfe leichte Aürfe.

Gewicht: 0
Preis: 80

Hammer

Gewicht: 2
Preis: 30

Temporalkommunikator

Dieses Gerät ermöglicht die Kommunikation aus anderen Zeiten und gar anderen Welten mit dem N.E.X.U.S. HQ. Hierdurch sind die Agenten in der Lage einen Rückholauftrag zu senden oder einfach nur mit den Mitarbeitern des HQ zu sprechen.

Gewicht: 0
Preis: 0

Zirkel

Ein Zirkel kann für die Navigation oder geometrische Aufgaben benutzt werden.

Gewicht: 0
Preis: 30

Schiefertafel

Auf dieser Schiefertafel kann man schreiben, und man kann das geschriebene jederzeit wegwischen.

Gewicht: 0
Preis: 10

Papier

Ein Blatt Papier. Man kann unter anderem darauf schreiben.

Gewicht: 0
Preis: 1

Kohlestifte

Kohlestifte können verwendet werden um auf Pergament oder Papier zu schreiben.

Gewicht: 0
Preis: 5

Pinsel

Nutze diesen Pinsel um auf einer Leinwand zu malen.

Gewicht: 0
Preis: 5

Pfeife

Eine Pfeife zum Rauchen von Tabak und ähnlichem.

Gewicht: 0
Preis: 100

Kleiner Kessel

Ein kleiner Kessel aus Eisen

Gewicht: 1
Preis: 5

Kleine Pfanne

Gewicht: 1
Preis: 5

Mörser und Stößel

Gewicht: 0
Preis: 5

Obsidian Ritualdolch

Gewicht: 1
Preis: 100

Fesselseil

Dieses Fesselseil ist dafür geeignet feste Knoten zu knüpfen.

Gewicht: 1
Preis: 20

Reisigbesen

Ein Besen. Man kann mit ihm fegen.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 10

Improvisierter Diedrich

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 0

Flaschenzug

Ein einfacher Flaschenzug. Ein Seil wird für den Betrieb benötigt. Der Flaschenzug kann 100kg heben.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 40

Nägel

Eine handvoll simpler Nägel

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 0

Universalkommunikator

Der Universalkommunikator ist in der Lage Sprache in nahezu alle Dialekte des Universums zu übersetzen. Ein Agent der den Universalkommunikator trägt kann sich mit jedem intelligenten Wesen unterhalten.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 0

Kleiner Webrahmen

Ein kleiner Webrahmen, um auf der Reise gewebte Stoffe herstellen zu können.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 20

Brechstange

Gordon Freeman knows how to use it

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 29

Lichter

Laterne

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 40

Fackel

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 2

Kerze

Eine Kerze. Brennt etwa 8 Stunden.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Taschenlampe

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 40

Sturmlaterne

Die Sturmlaterne ist besonders resistent gegen Wind und Wetter. Sie verbreitet ein angenehmes Licht.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 60

Öllampe

Die Öllampe verbreitet ein angenehmes, großflächiges Licht, und ist nicht so windanfällig wie eine Fackel.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 30

Pechfackel

Die Pechfackel brennt für etwa 8 Stunden und erzeugt ein angenehmes, großflächiges Licht.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Magnesium Fackel

Eine brennende, helle Fackel. Taucht die Umgebung in helles, rötliches Licht.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 15

Überwachung

Handschnellen

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 50

Fernrohr

Alle *Wahrnehmungswürfe*, die mit Hilfe des Fernrohrs gemacht werden sind einfache Proben.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 80

Wanze (Abhörgerät)

Kann zum Abhören von Personen und Räumen plaziert werden.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 150

Kamera

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 100

Digitalkamera

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 400

Kommunikation

Smartphone

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 500

Handy

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 100

Intercom-Funk

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 250

USB Stick

Ein einfacher USB Stick.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Bankkarte

Eine Bankkarte aus Plastik, wahlweise mit EC oder Kreditkartenfunktion.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Signalpfeife

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 17

Trekking Ausrüstung

Zelt

Ein großes 4-personen Zelt. Es ist ein wenig anstrengend aufzubauen, bietet aber Platz und Schutz für 4-5 Personen.

⚖ Gewicht: 5
🪙 Preis: 70

Schneeschuhe

Dieses Paar Schneeschuhe kann benutzt werden um auf Schnee bequem und schnell zu laufen.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 20

Hängematte

Diese Hängematte kann aufgespannt werden um eine bequeme Schlafstätte zu bieten.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 20

Wasserschlauch

Ein 1 Liter Lederschlauch um Wasser zu transportieren.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Wurfzelt

⚖ Gewicht: 3
🪙 Preis: 100

Feuerstein und Stahl

Eine Möglichkeit ein Feuer zu entfachen. Ein wenig anstrengend, aber eine sehr sichere Methode.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Brennglas

Eine Lupe, mit der unter anderem ein Feuer entzündet werden kann.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 50

Kletterhaken

Ein Kletterhaken kann angebracht werden um Seile darin zu befestigen. Um ihn in den Fels zu schlagen kann ein Hammer verwendet werden.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 5

Kompass

Zeigt nach Norden

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Gürteltaschen

Bequem zu erreichende Gürteltaschen. Etwa 4 davon können an einem Gürtel angebracht werden.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 30

Angelhaken und Schnur

Eine simple Anlgerausrüstung.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Ski

Ein paar Ski, die benutzt werden können um sich schnell auf Schnee zu bewegen.

⚖ Gewicht: 3
🪙 Preis: 70

Trockenfleisch

Trockenfleisch ist durch Lufttrocknung haltbar gemachtes Fleisch, das aus rohem oder erhitztem Fleisch oder Fleischerzeugnissen hergestellt werden kann.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Rucksack

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 100

Lampenöl

Ein Gefäß voller Lampenöl, um Sturmlaternen oder Öllampen nachzufüllen.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 20

Schlafsack

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 50

Decke

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 50

Wurfhaken

Ein Wurfhaken, dazu gedacht dorthin geworfen zu werden wo er sich festhaken kann. Idealerweise wird er zusammen mit einem daran festgebundenen Seil verwendet.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 90

Lasso

Dieses Seil ist dafür gemacht ein Lasso zu knüpfen, um Tiere einzufangen.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 20

Fischnetz

Mit diesem Netz kann man gut angeln.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 10

Seil (3m)

⚖ Gewicht: 3
🪙 Preis: 30

Strickleiter

Wenn die Strickleiter zusammengelegt ist, ist sie einfach zu verstauen. Ausgerollt bietet sie eine spontane Leiter über 8 Meter Höhe.

⚖ Gewicht: 2
🪙 Preis: 40

Nahrung / Proviant

Italienischer Kräuterlikör 30% 0,7L

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 16

Eintopf

Eintopf aus verschiedenen Zutaten, alles, was der Koch gefunden hat. Er ist vielleicht etwas schwer zu transportieren, aber der Eintopf enthält sicher viele nahrhafte Zutaten.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Bier

Kalt, kühl, lecker! Son frisches Bier, Junge, lecker. Kalt muss es sein, Junge!

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1

Dörrfleisch

Trockenfleisch, nahrhaft und lange haltbar

Gewicht: 0
Preis: 1

Edler Wein

Eine Flasche guten Weins.

Gewicht: 1
Preis: 80

Haustier

Prähistorischer Axolotl

Ein Wesen aus lang vergessenen Zeiten, welches aus irgendeinem Grund bis in die moderne Zeit überlebt hat.

Gewicht: 0
Preis: 1

Fahrzeuge

Kleines Ruderboot

Ein Ruderboot samt Rudern.

Gewicht: 100
Preis: 120

Kanu

Das Kanu kann genutzt werden um Wasser zu überqueren. Es ist jedoch nicht hochseetauglich.

Gewicht: 20
Preis: 60

Tierbedarf

Silbersporen

Gewicht: 1
Preis: 50

Pferdefutter

Hochwertiges Pferdefutter, eine Portion reicht etwa für eine Woche

Gewicht: 1
Preis: 2

Tierfutter

Hochwertiges Tierfutter. Eine Portion reicht etwa eine Woche.

Gewicht: 1
Preis: 1

Zaumzeug

Gewicht: 1
Preis: 70

Kummet

Ein gepolsterter Ring, welcher verwendet wird um Ochsen anzuschirren.

Gewicht: 1
Preis: 20

Pferdedecke

Gewicht: 2
Preis: 40

Sattel

Gewicht: 4
Preis: 80

Packsattel

Ein Sattel mit Taschen.

Gewicht: 5
Preis: 50

Striegelzeug

Gewicht: 1
Preis: 30

Reitgerte

Gewicht: 1
Preis: 20

Eisensporen

Gewicht: 1
Preis: 10

Falknerhandschuh

Gewicht: 2
Preis: 40

Maulkorb

Gewicht: 1
Preis: 20

Halsband und Leine

Halsband und Leine für einen Hund. Oder den Lebensgefährten.

Gewicht: 1
Preis: 30

Vogelkäfig

Gewicht: 1
Preis: 30

Ouija Board

Das Ouija wird von Anhängern des Spiritismus als Hilfsmittel zur Kontaktaufnahme mit Geistern angesehen.

Gewicht: 1
Preis: 200

Kuriositäten

Goldene Taschenuhr

Eine goldene Taschenuhr an einer Kette.

Gewicht: 1
Preis: 100

Beauty Set

Lippenstift, Kajal und Puder

Gewicht: 0
Preis: 19

Kaugummi

Gewicht: 0
Preis: 1

Geisterfalle

Ein altes Gerät, das zwei Geister oder ein geisterähnliche Wesen in seinem Umkreis fangen kann. Die Falle muss gestellt werden (Mechanik Wurf) und kann einen Geist fangen. Es gibt einen Mechanismus, um den Geist zu befreien.

Gewicht: 1
Preis: 500

Haarnadel

Kann auch als einfacher Dietrich und Stichwerkzeug dienen.

Gewicht: 0
Preis: 19

Weihwasserflasche

Eine Flasche voller Weihwasser.

Wird es gegen Untote, Vampire oder Werwölfe verwendet, so verursacht es 1W6 Treffer mit Durchschlag 0.

Gewicht: 1
Preis: 20

Kruzifix

Ein christliches Kreuz (optional mit Jesus dran genagelt), welches man in einer Hand halten kann.

Wird es in Sichtweite eines Vampirs gebracht, muss der Vampir einen Resistenz Wurf machen. Misslingt der Wurf, so hat dieser in der folgenden Kampfrunde keine Aktionen.

Gewicht: 0
Preis: 10

Summoning Stone (Arlington)

In eine Goldkette gefasster Obsidian.

Gewicht: 0
Preis: 1

Sternenstaub

Seltsamer, roter bis regenbogenfarbener Staub einer fremden außerirdischen Stadt. Beim Konsum treten bemerkenswerte Zuwächse an Schnelligkeit und Geschick auf. Nebenwirkungen sind unbekannt.

Gewicht: 1
Preis: 10

Phiole Regenbogenblut von Gargath

Eine Phiole voller regenbogenfarbenem Blut von Gargath, dem Wächter des ersten Kreises im verzauberten Wald von Mare.

Gewicht: 1
Preis: 1000

Historische Bibel

Eine gebundene, historische Ausgabe der Bibel.

Gewicht: 1
Preis: 100

Jonglierbälle

Entwerder du kannst es, oder du kannst es nicht.

Gewicht: 1
Preis: 10

Jade Statue

Eine magische Statue eines glatzköpfigen Mannes mit leuchtenden Augen. Bringt man mehrere dieser Statuen zusammen, so wird man in eine seltsame, außerirdisch wirkende Stadt mit hohen Gebäuden und rötlichem Dunst in der Luft teleportert.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 10

Tabakdose

Eine Dose um darin Tabak aufzubewaren.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Szepter des Lichts

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 1000

Goldenes Monokel

Ein goldenes Monokel, welches man zum Zweck der guten Sicht vor ein Auge einsetzen kann.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 150

Früchtekuchen

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Haube des logischen Denkens

+1 Logik

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1111

Handspiegel

Ein einfacher, kleiner Handspiegel

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 15

Brille

Eine Brille, hoffentlich auf deine Sehstärke abgestimmt.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 80

Sonnenuhr

Eine transportable Sonnenuhr.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 20

Aglaran für Anfänger

Dieses futuristische Buch wurde bei einer besonderen Gelegenheit von den Aglaranern erworben. Es vermittelt die aglaraner Sprache für Besucher von fremden Welten.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 1000

Stoffpuppe

Eine einfache Stoffpuppe.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Ring, Silber

Ein silberner Ring

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Ring, Gold

Ein goldener Ring.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 60

Haube des logischen Denkens

+1 Logik

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1111

Märchenbuch

Ein Buch mit Märchen.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 10

Haube des logischen Denkens

+1 Logik

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1111

Haube des logischen Denkens

+1 Logik

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1111

Teleporter Helm

Teleportiert auf das Schiff von KWARG.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 10

antike Schivone (Kaufvertrag)

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 1

Zutaten

Beifuß (Artemisia vulgaris)

Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses werden verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Baldrian (Valeriana officinalis)

Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 3

Arnika (Arnica montana)

Arnika wird bei Entzündungen, Wunden, um den Kreislauf anzuregen und als Abtreibungsmittel verwendet. Die Blüten werden als Salbe, als Tee oder als Tinktur verwendet.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Brennnessel (Urtica dioica)

Brennnesseln haben eine entwässernde und entzündungshemmende Wirkung. Ein Tee aus den Blättern der Brennnessel verschafft Linderung bei Rheuma und Gicht.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 2

Spitzwegerich (Plantago lanceolata)

Die spitzen, schmalen Blätter des Spitzwegerich werden als Sirup oder auch als Tee bei Erkältungskrankheiten verwendet. Spitzwegerich kann auch zerkleinert und zerrieben auf Wunden oder Insektenstiche aufgetragen werden und entfaltet hier eine kühlende Wirkung. Die Pflanze wird auch bei Durchfall eingesetzt.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Lavendel (Lavandula officinalis)

Im elften Jahrhundert wurde Lavendel von Mönchen in Mitteleuropa angesiedelt. In der Medizin wurde Lavendel eine Wirksamkeit bei Insektenstichen und Verbrennungen zugeschrieben. Ein Lavendel Tee hilft bei Erkältungen und Kopfschmerzen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 4

Beinwell (Symphytum officinale)

Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Schöllkraut (Chelidonium majus)

Im Mittelalter wurde Schöllkraut bei Hautausschlägen, Sehschwäche oder Gelbsucht verwendet. Die Alkaloide der Pflanze habenden einen krampflösenden Effekt. Sie helfen bei Verdauungsproblemen und regen den Gallenfluss an.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Melisse (Melissa officinalis)

Melisse wurde seit jeher als Heilkraut in der Medizin genutzt. Sie wirkt gegen Kopfschmerzen, Nervosität, Schlafstörungen und Magen-Darm-Beschwerden. Zudem bringt ein Aufguss mit Melisse Entspannung.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Engelwurzen (Angelica archangelica)

Die Pflanze wird bei Verdauungsschwäche, Appetitlosigkeit und Verdauungsschwäche angewendet, und soll angeblich vor der Pest schützen.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 3

Schafgarbe (Achillea millefolium)

Schafgarbe wird wegen ihrer blutstillenden Wirkung eingesetzt. Die Blüten und die Blätter enthalten Gerb-, Bitter- und Mineralstoffe. Das ätherische Öl der Pflanze wirkt entzündungshemmend und krampflösend.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 15

Salbei (Salvia officinalis)

Die Blätter des Salbeis haben eine entzündungshemmende, schweißhemmende und zusammenziehende Wirkung. Ein Tee oder Spülungen sind bei Halsentzündungen oder auch Schweißausbrüchen empfehlenswert.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Goldnugget

Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 300

Schlüsselblume (Primula veris)

Die Schlüsselblume war im als Fruchtbarkeits- und Schutzmittel bekannt. Heute hilft ein Schlüsselwurzeltee gegen Erkältungen. Salbei und Fenchel verstärken die Wirkung.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Alant (Inula helenium)

Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Thymian (Thymus vulgaris)

Thymian wird seit über 4000 Jahren gegen Keuchhusten, Husten und Bronchitis eingesetzt. Seine schleimlösende Wirkung wird besonders geschätzt.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Eibisch (Althaea officinalis)

Von dieser Heilpflanze wird die Wurzel verwendet. Diese wird kalt angesetzt und muss ungefähr zwei Stunden ziehen. Erst nach dem Ziehen wird die Flüssigkeit gesiebt und anschließend erhitzt. Die Stoffe bieten Schutz für die Schleimhäute und wirken reizlindernd. Eine hilfreiche Heilpflanze bei Magen-Darm-Problemen und Husten.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 10

Worse than life

DIE Droge der Zukunft. Das Crystal Meth der Zukunft. Weiss, stark und unwiderstehlich.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Kamille (Matricaria recutita)

Kamille zählt zu den ältesten Heilpflanzen und wurde bereits im Mittelalter angewandt. Die Blüten haben eine heilende und beruhigende Wirkung. Äußerlich kann Kamille bei Entzündungen des Zahnfleisches, der Haut oder der Schleimhaut angewendet werden. Innerlich eingenommen wirkt sie bei Magen-Darm-Erkrankungen. Spülen und die Inhalation sind ebenfalls weit verbreitet.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 2

Kräutermischung

Eine leckere Kräutermischung um Essen zu verfeinern.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 5

Bernstein

Ein glatter, ovaler Bernstein mit einem warmen, goldenen Schimmer. Seine polierte Oberfläche ist leicht transparent und reflektiert das Licht auf faszinierende Weise. Der handgroße Stein wirkt durch seine geschwungene Form wie ein natürlicher Talisman.

⚖ Gewicht: 0
🪙 Preis: 50

Musikinstrumente

Laute

Die Laute (über spätmittelhochdeutsch lūte von arabisch العود, DMG al-ʿūd ‚der Stab, das Holz, Laute‘) ist ein Zupfinstrument mit Korpus und angesetztem Hals sowie mit gleichlaufend zur Instrumentendecke verlaufenden Saiten.

⚖ Gewicht: 1
🪙 Preis: 25

Dudelsack

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

⚖ Gewicht: 5
🪙 Preis: 250

Dudelsack

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

⚖ Gewicht: 5
🪙 Preis: 250

Dudelsack

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

⚖ Gewicht: 5
Preis: 250

Anhang - Zauber

Levitar

Mit einer einfachen Geste entfesselt der Zaubernde eine unsichtbare Kraft, die Gegenstände durch die Luft bewegt. Levitar kann genutzt werden, um Objekte aufzuheben, heranzuziehen oder mit einem kraftvollen Stoß fortzuschleudern. Die Stärke der Bewegung hängt von der Willenskraft des Anwenders ab.

Besonderheit: Erfahrene Magier können den Zauber verfeinern, um Objekte vorsichtig zu greifen oder sie im Kampf einzusetzen.

Spruchformeln: „Levitaris Volantis!“ – (Für präzise, schwebende Bewegungen) „Levitar Impetus!“ – (Für kräftige Stöße oder Würfe)

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 1
- Reichweite: 50
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 3

Scheinbild

Der Zaubernde beschwört ein Scheinbild einer Kreatur, welches täuschen echt wirkt. Das Scheinbild bleibt für **Magieniveau** Runden bestehen. Ein erfolgreicher Wurf auf Aufassungsgabe gegen die **Zauberstärke** erlaubt es, dieses als Ilussion zu erkennen.

- Zaubern: Schnelligkeit
- Arkana: 2
- Reichweite: 10
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Magieniveau Runden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Bogus

Der Zaubernde erzeugt eine Illusion, welche einen beliebigen Gegenstand ersetzt. Die Illusion muss etwa der Form des Gegenstands entsprechen. Der Gegenstand darf wie die Illusion eine Größe von Metern entsprechend der **Stärke des Zaubers** nicht übersteigen. Die Wirkungsdauer beträgt **Magieniveau**+1 W6 Minuten.

- Zaubern: Schnelligkeit
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: 4W6 Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 1

Wasser zu Wein

Der Zaubernde verwandelt Wasser, welches er in einem Gefäß vor sich hält, in Wein.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 1

Glitzern

Im Sichtfeld des Zauberers entsteht an beliebiger Stelle ein Glitzern auf einer Fläche von 10***Stärke** Zentimetern im Quadrat. Das Glitzern kann jede beliebige Form und Farbe annehmen. Das Glitzern bleibt für **Magieniveau** W6 Minuten bestehen.

- Zaubern: Schnelligkeit
- Arkana: 1
- Reichweite: 200
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke W6 Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 3

Doppelgänger

Der Zaubernde beschwört ein exaktes Abbild seiner selbst, das sich **Magieniveau** Kampfrunden lang in seiner Nähe bewegt und Angreifer verwirrt. Für die Wirkungsdauer des Zaubers wird der *Ausweichwert* des Zaubernden um **Stärke** erhöht.

- Zaubern: Schnelligkeit
- Arkana: 2
- Reichweite: 10
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Magieniveau Runden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Perfekte Form

Der Zaubernde erscheint in einer perfekten Form. Alle guten Merkmale sind hervorgehoben. Der Zaubernde erhält für **Magieniveau** Minuten die **Stärke des Zaubers** als Bonus auf Attraktivität.

- Zaubern: Schnelligkeit
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Magieniveau Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 3

Demaskieren

Innerhalb eines Radius von **Stärke**+**Magieniveau** Metern hebt der Zauber alle Illusionen augenblicklich auf.

🎲 Zaubern: Logik
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: Sphäre
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Flatulentio

Der Zauberer erzeugt die Illusion, dass ein Lebewesen, das sich in einer Entfernung von höchstens 50 Schritten befindet, einen außergewöhnlich lauten, weithin hörbaren Furz von sich gibt. Neben dem offensichtlichen Geräusch breitet sich auch eine markante Duftwolke von der Person weg aus.

Je höher die **Stärke** des Zaubers und das **Magieniveau** ist, desto auffälliger ist die Flatulenz.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 50
⬤ Form: Wolke
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 2

Illusion

Die große Illusion! Im Radius von **Stärke***20 Schritt um den Zauberer beginnt sich alles zu verformen. Vertraute Gegenstände werden zu fremden Artefakten, Wände biegen sich zu unmöglichen Winkeln und Lebewesen wandeln sich zu andersartigen Kreaturen. Die Zone der Illusion bleibt an der Stelle, an der sie erzeugt wurde. Der Zauber währt (**Magieniveau**+1)W6 Minuten.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: Sphäre
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke*2 W6 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5
(Benötigt Konzentration)

Ogeratem

Der Zauberer erzeugt eine Wolke eines beliebigen Geruchs, die sich auf einer Fläche von **Stärke***10 Schritt verbreitet. Der Geruch bleibt auch nach Beendigung des Zaubers bestehen, der Zauber ist jedoch **Magieniveau** W6 Minuten aktiv. Die Wolke lässt sich nur innerhalb der Zauberdauer steuern und wird danach vom Wind getrieben.

Maginiveau 5+: Der Geruch ist so intensiv, dass alle, die ihn riechen maßgeblich davon beeinflusst werden. Bei einem üblen Geruch wird ihnen übel, bei einem lieblichen Geruch wirkt es verzaubernd.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 2
⬤ Form: Wolke
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke W6 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Magier erkennen

Der Zaubernde kann die magische Begabung und die Ausrichtung einer Person in seinem Sichtfeld erkennen. Der Beobachtete wirft einen Willenskraft Wurf. Erreicht er Erfolge entsprechend der **Stärke des Zaubers** + **Magieniveau**, so bleibt seine magische Begabung verborgen.

🎲 Zaubern: Auffassungsgabe
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 200
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Wehrlose Gestalt

Der Zaubernde wirkt für 5***Stärke** Minuten absolout harmlos. Je nach Erscheinung erscheint er wie ein gebrechlicher alter, kranker Mann, eine wehrlose Frau oder Ähnlichem.

Der Zaubernde erhält in der Zeit einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf seine *Heimlichkeit*.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: 5*Stärke Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Niedere Untote bannen

Aus der Hand des Zaubernden entfährt ein grellend weisser Lichtblitz, der auf bis zu **Stärke** Untote einschlägt. Diese zerbersten sofort und hinterlassen nichts als einen rauchenden Haufen Gebeine. Der Zauber wirkt nur bei niederen Untoten wie Zombies, Skeletten, oder niederen Vampiren. Höheren Untoten wie z.B. höhere Vampire oder Werwesen fügt er erheblichen Schaden zu (**Magieniveau***3 Wunden).

🎲 Zaubern: Logik
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 10
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 9

Schutzwand

Der Zaubernde erzeugt um sich herum eine Schutzwand die dem Zaubernden Schutz bietet.

Die Wand hält **Stärke***2 Wunden aus. Die Schutzwand kann nur durch magische Waffen oder Zauber beschädigt werden, auf diese Weise kann sie vorzeitig auf 0 abgetragen werden.

Die Wand bleibt **Magieniveau**+1 Kampfrunden bestehen.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Kerze

Der Zaubernde entzündet bis zu **Stärke***3 Kerzen.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 50
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Magie bannen

Der Zaubernde erzeugt einen **Stärke***2 Meter großen Magiebannkreis. Keine Magie oder magische Handlung kann in diesem Umkreis gewirkt werden. Bestehende Zauber verfallen sofort, mit ausnahme des Zaubers "Magie bannen".

Der Kreis bleibt **Magieniveau**+1 Minuten bestehen.

🎲 Zaubern: Logik
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: Kreis
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: 5 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Heilung

Der Zaubernde heilt das Ziel für **Stärke*****Magieniveau** Wunden.

🎲 Zaubern: Gewissenhaftigkeit
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 10

Lichtkreis

Der Zaubernde erzeugt einen hellen Lichtkreis von **Stärke***2 Metern Umkreis um sich herum. Der Kreis bleibt 15 Minuten bestehen.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: Kreis
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: 15 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Geister bannen

Der Zaubernde bannt bis zu **Magieniveau** Geisterwesen, die sich in einem definiertem Gebiet aufhalten (Haus/Tempel/Waldstück). Er muss dabei die Geisterwesen zumindestens gedanklich fixieren.

Die Geister werfen Würfel entsprechend ihrer verbleibenden Wunden. Erreichen sie so viele Erfolge wie die **Stärke des Zaubers** ist, so bleiben sie von dem Bann unberührt.

🎲 Zaubern: Logik
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Lichtattacke

Das Opfer wird von gleissend hellem Licht geblendet und ist für **Stärke** Kampfrunden vollkommen orientierungslos und zu keiner Handlung in der Lage. Das Opfer nimmt **Magieniveau** Treffer hin.

🎲 Zaubern: Kraft
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Furchteinflößende Gestalt

Der Zaubernde erscheint vor den Umstehenden als furchteinflössender Magier. Blitze zucken um ihn herum und Wind lässt seine Kleider aufwallen. Jeder der vorhatte sich dem Begabten zu nähern muss einen *Tapferkeits*-Wurf mit **Stärke** Erfolgen bestehen.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau+1 W6 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
(Benötigt Konzentration)

Guter Freund

Der Zaubernde lässt das Opfer glauben, dass er ein guter Freund von ihm ist, ja sogar einer seiner Besten. Er erzählt im bereitwillig alles, was er auch seinem besten Freund erzählen würde. Nach Beenden des Zaubers kann das Opfer sich nicht erklären warum er dies getan hat.

Das Opfer des Zaubers wirft auf seine Willenskraft. Erreicht er Erfolge in Höhe der **Stärke des Zaubers**, so ist der Zauber fehlgeschlagen, und das Opfer hat Kenntnis von dem Versuch der Verzauberung.

Die Freundschaft hält **Maginiveau** Minuten an.

🎲 Zaubern: Willenskraft
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau W6 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Flüche Bannen

Der Zaubernde bannt einen Fluch. Der Mindestwurf der Probe ist um die Stärke des Fluch Zaubers erschwert, und um das **Magieniveau** verringert.

Zaubern: Logik
Arkana: 1
Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 4

Höhere Untote bannen

Aus den Händen des Zaubernden entfährt eine grellend weisse Lichtwand, die auf einen Untoten zugleitet. Dieser lodert in Flammen auf und erleidet dabei unvorstellbare Qualen (man sagt er durchlebe alle Qualen seiner Opfer auf einmal). Ausser einem Haufen Asche bleibt von dem Höheren Untoten nichts mehr übrig. Die Lichtwand hat etwa eine Breite von **Stärke***3 Metern, es ist auch möglich mehrere niedere Untote zu vernichten, die von der Wand getroffen werden, jedoch nur einen höheren Untoten. Weitere höhere Untote, die sich neben dem Opfer befinden, erleiden **Magieniveau***2 Wunden.

Die Wand bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von **Magieniveau**+1 Schritt pro Kampfrunde.

Zaubern: Logik
Arkana: 5
Reichweite: 0
Form: Wand
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 13

Verschwimmen

Der Zauberne bricht das Licht um sich und lässt sein Form verschwimmen. Für *Zauberstärke* Runden sind Angriffe gegen ihn erschwert (Mindestwurf + **Magieniveau**).

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 1
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Überlicht

Dem Zaubernden ist es möglich ca. **Stärke***2 Sekunden stattgefundenen Wirkungen in einer Reichweite von **Magieniveau***5 Schritt zuvor zu kommen. Es ist ihm so möglich z.B. ein Glas noch zu fangen obwohl es bereits am Boden zerschellt.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 2
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Schwarzmagus erkennen

Der Magus kann bis zu **Magieniveau** W6 Tage die Gesinnung, wie auch Ausrichtung eines jeden Magiers, den er sieht, erkennen. Versperrt sich ein Magier dieser Untersuchung durch seine Magiekunde, so durchleuchtet der Weissmagier immer noch seinen Gesinnungswert. Der Spruch ist vor allem gegen sein schwarzmagisches Gegenstück Weissmagus konzipiert, er neutralisiert diesen Zauber völlig.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau W6 Tage
Zauberpunkte Kosten: 3

Verwandlung beenden

Der Zaubernde bannt eine vor ihm stattfindende Verwandlung. Der Verwandelnde darf mit seinem Magiekunde Wert gegen den Bann des Zaubernden würfeln, wobei der Mindestwurf des Zaubers um die **Stärke** des "Verwandlung beenden" Zaubers erhöht ist. Zeigt der Wurf einen Erfolg, so bleibt die Verwandlung bestehen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Lüge erkennen

Der Zaubernde erkennt ob sein Gegenüber lügt oder nicht. Es können bis zu **Magieniveau** Aussagen des Beobachteten geprüft werden.

Das Ziel des Zaubers darf auf seine Willenskraft werfen. Gelingt der Wurf mit **Stärke** Erfolgen, so bleibt verborgen ob es lügt oder nicht.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 3
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Neronstatue

Der Begabte läßt eine transparente Statue erscheinen, die nach dem Vorbild - einer Statue des jungen Neron im Zentrum der Neronitenniederlassung - geformt ist. Dadurch dass nie ein Neroniete den lebendigen Neron gesehen hat, wirkt sie auch dementsprechend statisch und leblos. Je nach Willen des Zaubernden hat die Statue eine Größe von 10cm bis lebensgroß.

Zaubern: Schnelligkeit
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 3

Lichtgeschwind

Der Zaubernde beginnt mit einer Geschwindigkeit gleich der des Lichtes zu laufen. Für Umstehende scheint er sich in Luft aufzulösen, in Wahrheit aber sprintet er mit unfassbarer Geschwindigkeit, nimmt seine Umgebung aber wahr als würde er lediglich schnell laufen. Es ist dem Zaubernden möglich über jegliches, begehbares Terrain zu laufen, so kann er beispielsweise einen kompletten Kontinent in der Zeit eines Augenschlages durchqueren. Es ist ihm nicht möglich während des Laufens eine andere Handlung zu vollziehen.

Der Zauber wirkt eine Sekunde lang.

Zaubern: Geschick
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 11

Alp rufen

Der Zaubernde ruft einen Alp, ein Geisterwesen, welches seine Opfer im Schlaf heimsucht. Der Alp hat keine Gestalt, und kann beliebig und ohne Zeitverlust den Ort wechseln. Der Geist unterliegt nicht der Beherrschung des Zaubernden. Soll der Alp einen Dienst erweisen, so ist ein gelungener Charme-Wurf erforderlich. Misslingt dieser, wird der Alp so schnell wie möglich verschwinden.

Der Mindestwurf des Charme-Wurfs ist 7-**Magieniveau**. Der Zaubernde kann dem Alp **Stärke** Befehle geben.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: 1 Nächte
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Nachtwesen

Sobald die Sonne untergegangen ist gibt der Verzauberte beim Gehen kaum einen Laut von sich (Die Fertigkeit Heimlichkeit ist um **Stärke**+**Magieniveau** des Zaubers erhöht) und kann im Dunkeln wie bei Tage sehen.

Der Zauber dauert eine Nacht an.

🎲 Zaubern: Attraktivität
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 2
⌛ Dauer: 1 Nächte
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Zungen der Seth'Nra

In einem Kreis von **Stärke** Meter Durchmesser erwachsen **Stärke** tentakelähnliche schwarze Zungen aus dem Boden, die Lebewesen jeglicher Art festhalten. Durch die Berührung der Tentakel sinkt der Arkanawert der Festgehaltenen um **Magieniveau** Punkte pro Kampfrunde. Physischer Schaden entsteht nicht. Die Tentakel haben 3 mögliche Wunden. Werden sie nicht vernichtet, so bleiben sie auf unbestimmte Zeit bestehen.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 10
⬤ Form: Kreis
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Dunkle Pfade

Der Magier kann sich im Umkreis von (**Stärke**+**Magieniveau**)*3 Metern nach seinem Willen translokieren. Während der Translokation scheint ein dunkler Schatten über den Boden zu gleiten.

🎲 Zaubern: Willenskraft
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Eins mit den Schatten

Solange der Verzauberte im Schatten bleibt, ist er nur schwer auszumachen. Er ist dann selbst nur als tieferer Schatten innerhalb des Schattens zu erkennen.

Wenn er stillsteht, werden ihn nur Personen entdecken, die gezielt nach ihm suchen und direkt auf ihn schauen. Hierfür müssen bei einem Wahrnehmungs-Wurf **Stärke** Erfolge erreicht werden.

Bewegt sich der Verzauberte langsam, ist die Anzahl der zu erreichenden Erfolge halbiert, während schnelle Bewegungen ohne Schwierigkeiten zu sehen sind.

Der Zauber währt **Stärke** Minuten.

Zaubern: Attraktivität
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Stimme des Hasses

Der Zaubernde flüstert dem ersten Opfer irgendetwas ins Ohr.

Das Opfer wird von Hass durchzogen und empfindet das Verlangen, den Zauber weiterzutragen, indem es bis zu **Stärke** weitere Opfer anspricht. So baut sich den Hass immer weiter auf.

Der Effekt dauert **Magieniveau** Tage an.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Tage
Zauberpunkte Kosten: 11

Beherrschung

Der Zaubernde kann das Opfer dazu bringen, einen Befehl des Zaubernden auszuführen.

Der vom Zaubernden übertragene Befehl manifestiert sich als "fixe Idee" im Geist des Beherrschten. Diese drängt sich während der Wirkungsdauer des Zaubers immer wieder in die Gedanken des Beherrschten, solange dieser ihr nicht nachgibt, und kann so bisweilen sogar seine Konzentration auf andere Dinge unangenehm stören.

Der Zaubernde kann den Beherrschten dazu bringen, Dinge zu tun, die für ihn nicht unmittelbar lebensbedrohlich sind oder gegen seine innersten Prinzipien verstoßen. So wird man etwa einen Magier nicht dazu bringen können, wertvolle Bücher zu verbrennen, wohl aber einen bezahlten Handlanger, seinen Meister zu verraten oder einen Söldner, im Kampf die Seiten zu wechseln.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten an. Einmal pro Minute wirft das Opfer auf seine Willenskraft. Erziehlt es weniger Erfolge als **Stärke des Zaubers**+**Magieniveau**, so ist es von der fixen Idee überzeugt und führt sie aus.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 2
↔ Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*5 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7
(Benötigt Konzentration)

Blutfluss

Das Opfer bäumt sich auf, während ein Schwall Blut blitzschnell durch alle Poren aus seinem Körper sickert. Pro Kampfrunde nimmt das Opfer **Magieniveau** Wunden hin, der Zauber dauert **Stärke** Kampfrunden an.

Am Ende der Kampfrunde wirft das Opfer auf seine Kraft. Erreicht es so viele Erfolge wie der Zauber **Stärke** hat, so endet der Zauber sofort.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 7
(Benötigt Konzentration)

Blutdornen

Der Zauberer lässt auf einer vorher festgelegten, **Stärke***2 Meter großen, runden Fläche dunkle Dornen aus dem Boden sprießen. Jeder, der sich am Ende seiner eigenen Kampfrunde darin befindet, erhält **Stärke** Treffer.

Die Blutdornen bleiben für **Magieniveau**+1 Kampfrunden bestehen und verfallen danach zu einem schwarzen, stinkenden Brei.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 20
Form: Kreis
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau+1 Runden
Zauberpunkte Kosten: 7

Vision der Angst

Das Opfer empfindet grausame Bilder verzerrter Welten, die es als Vision empfindet. Mehr und mehr kommt es ihm jedoch als Realität vor. Misslingt ein Willenskraft Wurf gegen den Mindestwurf **Magnieniveau**+2, droht das Opfer kurzzeitig wahnsinnig zu werden.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten an.

Zaubern: Attraktivität
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7

Schwarzer Tod

Der Zaubernde rezitiert die folgenden Worte mit klarer, fester Stimme:

"Aus der Tiefe der Schatten, aus dem Schoß des Todes, rufe ich die schwarze Pest. Faul sei das Fleisch, welk sei der Geist, bis die Stille des Grabes dich heimführt!"

Schwarze, geisterhafte Schwaden steigen aus deiner Hand empor und rasen auf das Ziel zu. Das Opfer verspürt sofort eine brennende Kälte in seinen Adern. Innerhalb von Sekunden breiten sich dunkle Flecken auf seiner Haut aus, begleitet von starkem Schwindel und Schwäche.

Falls der Zauber nicht rechtzeitig gebannt oder geheilt wird, verfällt das Ziel innerhalb von Minuten einem tödlichen Fieber.

Der Zauber fügt direkten Schaden zu und ignoriert jeglichen Rüstungswert des Ziels.

Wirft der Zaubernde einen Megakrit zerfällt das Ziel sofort bei Kontakt des Zaubers zu Staub.

Höhere Wesen erleiden durch diesen Zauber nicht den sofortigen Tod. Diese erleiden im Verlauf des Kampfes pro Runde Magieniveau * Stärke Schaden.

Gegenmittel: Eine Priestersegnung oder ein starker Heilzauber kann den Fluch aufheben, wenn er innerhalb einer Stunde gewirkt wird. Das Blut eines Engels kann den Effekt vollständig neutralisieren.

Zaubern: Kraft
Arkana: 10
Reichweite: 20
Form: Strahl
Aktionen: 2
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 20

Schmelze

Auf einer Fläche von **Stärke__W6 Quadratmetern in 2 Schritt Entfernung verflüssigt sich der Untergrund. Nach __Magieniveau** Minuten erstarrt der Boden innerhalb von drei Sekunden wieder.

Zaubern: Geschick
Arkana: 3
Reichweite: 2
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7

Elementargeist rufen

Der Zaubernde legt ein wenig des Elements, dessen Elementargeist gerufen werden soll in eine Schale oder auf einen Untergrund aus dem gegensätzlichen Element. Dann kniet er vor der Schale nieder und ruft die Kräfte des Elementes an.

Nach etwa 30 Minuten erscheint in dem benutzten Element das Antlitz eines Elementargeistes. Dieser kann je nach Element sehr variieren, so dass von einem Gesicht bis hin zu einer nicht materiellen Erscheinung alles möglich ist. Der Elementargeist hat keine Gefühle und keine Ausrichtung, er lässt sich vom Zaubernden jedoch nur kontrollieren, wenn dieser ihn bindet (Elementargeist binden).

Der Elementargeist bleibt für **(Stärke**+**Magieniveau)***2 Minuten.

Zaubern: Charme
Arkana: 4
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 10
Dauer: (Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 8

Fäule

Der Begabte hat auf eine Pflanze oder ein Lebewesen zu spucken.

Solange das Opfer vom Speichel benetzt ist, fault das Fleisch oder die Pflanze immer weiter. Solange das Fleisch fault, verursacht der Zauber kumulativ eine Wunde in jeder 3. Kampfrunde. Endet der Zauber, so fault das Opfer nicht mehr weiter, verdorbenes Fleisch ist jedoch für immer verloren.

Der Zauber endet wenn der Speichel abgewaschen wurde oder nach **Stärke**+**Magieniveau** Wunden.

Zaubern: Kraft
Arkana: 3
Reichweite: 3
Form: -
Aktionen: 3
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 9

Kälte

Der Zaubernde richtet seine Hand auf das Opfer des Zaubers. Dann spreizt er die Finger und ruft Jogran an.

Der Zaubernde erschafft einen kleinen Eissplitter in seiner Hand, der mit schneller Geschwindigkeit auf das Opfer zufliegt, und es an einer Stelle freier Haut trifft. Der Splitter dringt tief in die Haut ein, schmilzt dann jedoch sofort, so dass nichtmal eine Wunde zurückbleibt

In den nächsten 5 Minuten kühlt das getroffene Körperteil soweit ab, dass das Opfer es kaum zu benutzen vermag. Es ist auch kein Gefühl mehr in dem entsprechenden Körperteil vorhanden. Schaden nimmt das Opfer nicht, alle Handlungen mit dem Körperteil verringern die Fertigkeits-/Attributwerte um die Hälfte.

Die Kälte bleibt **Stärke**+**Magieniveau** Minuten bestehen.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke+Magieniveau Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 5

Ginaes Ruf

Der Zaubernde weist den zu Behandelnden an, sich seiner Kleidung zu entledigen und sich in ein fliessendes Gewässer zu legen. Dort stellt sich der Zaubernde neben den zu Behandelnden und legt seine Hand auf dessen Kopf.

Während der ganzen Zeit des Treibens zieht der zu Behandelnde Lebensenergie entsprechend **Stärke**+**Magieniveau** Wunden pro Minute aus dem Fluss. Während dieser Zeit kann und muss er nicht atmen. Er nimmt seine Umwelt nicht wahr. Der Zaubernde muss während der gesamten Zeit neben ihm stehen.

- Zaubern: Gewissenhaftigkeit
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 2

Elementargeist binden

Der Zaubernde deutet auf den Elementargeist.

Der Zaubernde kann einen Elementargeist (welcher sich schon materialisiert haben muss) an sich binden. Ist dies geschehen, folgt der Elementargeist jedem Befehl des Zaubernden. Ist der Elementargeist bereits gebunden, so kann der Zaubernde den Elementargeist lediglich mit einem Magischen Duell übernehmen, indem er dem fremden Zauber übernimmt. Der Zaubernde bindet den Elementargeist für (**Stärke**+**Magieniveau**)*2 Minuten an sich.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: (Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 5

Element beschwören

Der Zaubernde schliesst die linke Hand zur Faust.

In der Faust des Zaubernden entsteht ein kleines Vorkommen des Elementes, das er herbeirufen möchte. Vorwiegend wird dieser Zauber in Kombination mit dem Rufen eines Elementargeistes genutzt.

- Zaubern: Charme
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 3

Elementargegenstand

Der Zaubernde konzentriet sich auf den gewünschten Gegenstand vor seinem geistigen Auge, greift in ein Objekt aus einem bestimmten Element (es ist ihm bei dem Zauber möglich, seine Hand einfach in das Objekt gleiten zu lassen) und zieht den gewünschten Gegenstand heraus.

Der Zaubernde zieht einen Gegenstand seiner Wahl aus einem anderen Objekt. Denkbar sind Schwerter aus Eis, Trinkgefäße aus Holz, Schilde aus Fels oder Wasser, usw. Dem Zaubernden sind seiner Kreativität keine Grenzen gesetzt, nur kann er immer nur einen Gegenstand herausziehen, was die Herstellung von z.B. Ketten sehr aufwendigt macht.

Der Gegenstand besitzt die für ihn typischen Eigenschaften, plus der elementaren Komponente, so fügt ein Schwert aus Feuer dem Opfer Brandschaden zu, ein Schwert aus Holz erhält keinen Schadensbonus. Nur der Zaubernde erhält keinen diesen möglichen elementaren Schaden. Ein Trinkpokal aus Eis ist sehr angenehm, wenn man gerne sehr stark gekühlte Getränke geniesst, allerdings könnte er allen anderen ausser dem Erschaffer an den Finger und oder Lippen festfrieren.

Der Zauber kann jederzeit vom Zaubernden fallengelassen werden. Bringt der Zaubernde den Gegenstand beim Fallenlassen des Zaubers nicht wieder an seinen Ursprungsort zurück (z.B. steckt er den hölzerner Schild nicht wieder in den Baum zurück) erhält er eine Wunde an der Hand, gegebenenfalls ein paar Brand- oder Frostblasen und der Gegenstand löst sich auf.

Der Gegenstand bleibt (**Stärke**+**Magieniveau**)*10 Minuten bestehen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 4
Dauer: (Stärke+Magieniveau)*10 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Elementar

Der Zauberne beschwört für **Stärke** Runden eine Kreatur aus purer elementarer Energie, welche ihn im Kampf unterstützen kann. Das Elementar hat **Magieniveau** Wunden und kann mit **Magieniveau** Schadenspotential angreifen.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 10

Nebelschleier

Aus dem Boden um den Zaubernden steigt, während er die Arme hebt, ein dichter Nebel auf, der die Sicht hemmt und Geräusche dämpft. Die Nebelwolke hat einen Durchmesser von **Stärke***3 Metern und eine Höhe von etwa 3 Metern. Je höher die **Stärke** des Zaubers ist, desto dichter ist auch die Nebelwolke. Die Wolke ist stationär und bildet sich um den Zaubernden als Zentrum.

Der Nebel wirkt durch die magische Verbindung zum Zaubernden wie eine Erweiterung seiner Sinne. Solange er sich selbst im Nebel aufhält, kann er alle Bewegungen innerhalb der Wolke instinktiv wahrnehmen und alle Geräusche in ihr besser hören (Wahrnehmung + **Magieniveau**).

Es hält sich das Gerücht, daß lautes, manisches Gelächter bei der Beschwörung des Nebels dessen spätere, bedrohliche Wirkung erhöht. Dies kann jedoch mit ziemlicher Sicherheit in das Reich der Mythen und Legenden abgetan werden.

Die Nebelwolke bleibt für **Stärke** Minuten bestehen.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Eissplitter

Der Zaubernde erschafft einen kleinen Eissplitter in seiner Hand, der mit schneller Geschwindigkeit auf das Opfer zufliegt, und es an einer Stelle freier Haut trifft. Der Splitter dringt tief in die Haut ein, schmilzt dann jedoch sofort, so dass nichtmal eine Wunde zurückbleibt

Nach einer Minute kühlt das getroffene Körperteil soweit ab, dass das Opfer es kaum zu benutzen vermag. Es ist auch kein Gefühl mehr in dem entsprechenden Körperteil vorhanden. Schaden nimmt das Opfer nicht, alle Handlungen mit dem Körperteil verringern die Fertigkeits-/Attributwerte um **Magieniveau***2.

Der Effekt dauert **Stärke***2 Minuten an.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*2 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Auge der Seth'Nra

Der Zaubernde nimmt mit zwei Fingern eines seiner Augen aus der Augenhöhle und hält es auf der flachen Hand.

Das Auge bekommt schwarze Auswüchse in Form von Tentakeln und Flügeln und beginnt von selbst zu fliegen. Es bewegt sich mit der Geschwindigkeit von 10 Metern pro Sekunde und hat **Stärke** maximale Wunden. Falls das Auge bei Ablauf des Zaubers nicht zurück ist, fällt es zu Boden. In diesem Fall kann der Zaubernde es innerhalb einer halben Stunde wiederfinden und einsetzen.

Wird das Auge zerstört oder geht es verloren, so verdorrt es und wächst erst nach 2W6 Tagen nach. In diesem Fall verursacht es beim Zaubernden einmalig 2 Wunden.

Der Zauber wirkt für **Magieniveau***5 Minuten.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau*5 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7

Wildwuchs

Der Zaubernde erzeugt ein unnatürlich schnelles Wachstum von Pflanzen. Innerhalb eines Radius von max. **Stärke** Meter entstehen natürliche und unnatürliche Pflanzen, die sich durch den Boden graben, durch Mauern dringen und Stahl zum Bersten bringen können. Der Pflanzenwuchs bleibt **Magieniveau** Tage lang bestehen, danach verrotten die Pflanzen zu einem stinkenden Etwas.

Der Zaubernde kann das Wachstum der Pflanzen nicht kontrollieren.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Tage
Zauberpunkte Kosten: 3

Sichtschirm

Der Zaubernde verschwimmt vor dem Hintergrund. Einzig ein leichtes Flackern in der Luft verrät das Vorhandensein eines Objektes an der Stelle. Bewegt sich der Zaubernde, so bewegt sich auch das Sichtschild mit. Für das Entdecken des ungewöhnlichen Schimmerns ist ein Wahrnehmungswurf notwendig, der Erfolge gemäß der **Stärke** des Zaubers erreicht.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Elementarschild

Der Zaubernde erschafft einen magischen Schild um seinen Körper mit seinem bevorzugten Element. Das Schild bietet dem Zaubernden im Kampf einen Schutz von **Magieniveau***2 für **Stärke** Kampfrunden und einen zusätlichen Effekt abhängig vom Element:

Feuer: Angreifer müssen bei jedem Angriff einen W6 würfeln. bei 1-3 bekommen Sie den Zustand Brennend 1. Bei Geschossen nicht magischer Art (Pfeile, Steinschleuder, Speere, etc) besteht auch eine 50%tige Wahrscheinlichkeit, dass die Projektile verbrennen und nicht durchdringen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 7

Avatar des Sturms

Der Zaubernde verbraucht all sein Arkana und wird zu dem Fokuspunkt eines tosenden Sturms. Für **Magieniveau** W6 + **verbrauchtes Arkana** Runden erleiden alle Kreaturen elektrischen Schaden in Höher der **Stärke des Zaubers**.

Alle Kreaturen im Einflussbereich müssen pro Runde eine Athletik Probe mit 2 Erfolgen bestehen oder werden vom tosenden Wind zu Boden geworfen.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 25
Form: Wolke
Aktionen: 2
Dauer: Magieniveau W6 + Verbrauchtes Arkana Runden
Zauberpunkte Kosten: 15

Frischer Wind

Frischer Wind lässt einen ermutigenden und frischen Luftzug erscheinen. In Momenten der Hoffnungslosigkeit ist der Zauber das Richtige, um die Unternehmungsfreude der Gefährten zu steigern.

Der Wind streicht etwa eine Minute lang in einem Umkreis von 100 Metern über das Land, und erfüllt alle, die er berührt mit neuem Mut und neuer Frische. Jeder, der sich in dem Radius befindet, heilt **Stärke** Wunden und erhält für die nächsten zwei Stunden einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf seine Tapferkeit.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: 2 Stunden
Zauberpunkte Kosten: 3

Bernsteinpfad

Der Zaubernde legt an dem Ort, an dem das Bernsteinportal entstehen soll, fünf Bernsteinkristalle in Form eines Pentagramms und konzentiert sich auf den Zielort. Dann stellt er sich eine Minute lang einen Tunnel vor, der ihn zu diesem Ort bringt.

Das Portal bleibt **Magieniveau** Stunden bestehen und kann **Stärke***2 Menschen oder Tiere transportieren.

Am Ort des Bernsteinpentagramms beginnt eine Efeupflanze kreisförmig zu wachsen und einen Vortex zu bilden. Der Vortex bildet in der Mitte einen Schlund welcher durch ein Portal zu einem dem Zaubernden bekannten Ort in einer Entfernung von 20 Meilen führt. Betritt der Zaubernde das Portal, so taucht er sofort auf der anderen Seite am Zielort auf.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 20
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 9

Egelranken

Der Zaubernde kniet sich auf den Boden fixiert das Ziel mit seinem Blick und schlägt die Finger einer Hand in den Erdboden.

Aus den Fingern des Zaubernden wuchern mit atemberaubender Geschwindigkeit Ranken, die unter der Erdoberfläche in Richtung des Gegners wachsen. Unter der Erde bewegen sich die Ranken mit einer Geschwindigkeit von **Magieniveau** Metern pro Kampfrunde. Sobald sich die Ranken unter dem Gegner befinden, wachsen sie an die Oberfläche und umschlingen seine Beine, so das dieser weder laufen noch uneingeschränkt Kämpfen kann. Seine Kampffertigkeiten (Nahkampf, Schießen, Werfen) sind um **Stärke** verringert.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Manasturm

Kurze Zeit nach der Anrufung manifestiert sich direkt über dem Zaubernden ein magischer Nebel, der Blitze absondert und eine magische Spannung erzeugt. Der Sturm wächst mit einer Geschwindigkeit von einem Meter pro Kampfrunde bis zu einer Größe von **Stärke***5 Metern an, und lässt sich durch den Zaubernden steuern.

Im magischen Sturm erleidet jeder Magiekundige eine Wunde pro Kampfrunde. Zudem ist kein Begabter im Sturm in der Lage, eine magische Handlung zu vollziehen. Nicht Magiekundige erleiden keine Einschränkungen.

Der Sturm lässt sich mit einer Geschwindigkeit von zwei Metern pro Aktion steuern. Dieses Steuern erfordert, dass sich der Zaubernde weiter auf den Zauber konzentriert, was ansonsten nicht von Nöten ist.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 7

Flammender Tod

In einer Entfernung von maximal 10 Metern entsteht ein loderndes Feuer, dass auf einer Fläche von **Stärke** Metern zum Quadrat **Magieniveau** Wunden pro Kampfrunde verursacht. Das Feuer ist nicht magisch und brennt, bis es seine Nahrung verzehrt hat, ohne brennbares Material **Stärke** Kampfrunden.

Zaubern: Kraft
Arkana: 2
Reichweite: 10
Form: Kreis
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 7

Wasseratem

Der Zaubernde spricht die Worte Þat mælti mín móðir, at mér skyldi kaupa fley ok fagrar árar.

Der Zaubernde verzaubert sich oder eine Persion, die er berühren kann.

Der Verzauberte ist für (**Zauberstärke**+**Magieniveau**)*2 Minuten in der Lage unter Wasser zu atmen. Nachdem der Zauber endet muss der Verzauberte etwas in seiner natürlichen Sprache sagen, damit er wieder Luft atmen kann.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: (Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Odem

Für **Stärke** Kampfrunden ist der Atem des Zaubernden ein fauliger, dämonischer Schwall, welcher eine Reichweite von 2 Metern hat und jedem innerhalb der Wolke pro Kampfrunde **Magieniveau** Wunden zufügt.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 2
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Energieblitz

Der Zaubernde beschwört einen Blitz aus reiner Energie, welcher auf ein Ziel zu fliegt und beim Einschlag Treffer in der Höhe der **Stärke des Zaubers**+**Magieniveau** verursacht.

Zaubern: Kraft
Arkana: 1
Reichweite: 5
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Efeumantel

Der Zaubernde lässt Efeuranken aus dem Boden wachsen, welche sich um seinen ganzen Körper ranken, und nach dem Wachstum vom Boden lösen, so dass der Zaubernde sich frei bewegen kann.

Die Ranken bieten dem Zaubernden im Kampf einen Schutz von **Magieniveau** für **Stärke** Kampfrunden.

Sie verfallen nach einer Stunde zu einem welken Haufen. Bis dahin geben die Ranken auch außerhalb des Kampfes einen Bonus von **Stärke** auf Heimlichkeit abhängig von der Umgebung.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: 1 Stunden
Zauberpunkte Kosten: 5

Schock

Feuert einen Blitz aus reiner Energie auf einen Gegner. Der Blitz verursacht **Stärke**-3 Treffer und hat eine Durchschlagskraft von 2. Das Opfer erhält "Geschockt **Magieniveau**", auch wenn der Zauber keine Wunden verursacht.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Flügel des Windes

Dem Verzauberten wachsen Windflügel, die ihn oder eine andere Kreatur durch die Lüfte tragen.

Für **Zauberstärke**+**Magieniveau** Minuten kann die verzauberte Kreatur fliegen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 1
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke+Magieniveau Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Elementargestalt

Der Zaubernde berührt das entsprechende Element, konzentriert sich und murmelt "(Element) werde mein Körper".

Der Körper des Zaubernden verwandelt sich in das entsprechende Element, mit allen seinen Vor- und Nachteilen. Es sollte beachtet werden, das Kleidung und Ausrüstung nicht mit verwandelt wird, und gegebenenfalls Schaden nehmen kann. DerZauber kann jederzeit fallengelassen werden. Während der Aufrechterhaltung des Zaubers kann der Zaubernde keinen Elementarzauber wirken der ein anderes Element als das seines Körpers zur Grundlage hat.

Der Zauber hält (**Stärke**+**Magieniveau**)*2 Minuten an.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: (Stärke+Magieniveau)*2 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Kleiner Sandsturm

Der Zaubernde konzentriert sich und wirbelt Staub, Erde oder Sand in seiner Sichtweite auf. Es bildet sich ein kleiner Sandsturm von **Magieniveau** Schritt Höhe und **Magieniveau** Schritt Breite für **Stärke** Runden.

Wesenheiten im Zentrum des Sandsturms müssen eine Wahrnehmungsprobe ablegen und brauchen mindestens soviele Erfolge wie die Stärke des Zaubers. Ansonsten sind sie für die Zeit des Zaubers blind mit allen Mali auf Blindheit.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 10
Form: Wolke
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Splittersturm

In der Handfläche des Zaubernden bilden sich Splitter, die mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel zufliegen. In einem Winkel von **Magieniveau***15° verursachen die Splitter insgesamt **Stärke***3 Treffer, und verursachen große Strukturschäden an festen Objekten.

Werden Lebewesen getroffen, verteilt der Spielleiter den Schaden auf die Opfer.

Zaubern: Kraft
Arkana: 3
Reichweite: 10
Form: Kegel
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 9

Feuerball

Der Zaubernde schleudert einen schädelgroßen lodernden Feuerball auf sein Ziel. Beim Aufprall verursacht der Zauber **Stärke** Treffer und versetzt alles brennbare in den **Brennend Magieniveau** Status.

Zaubern: Kraft
Arkana: 1
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Ring aus Gras

Der Zauberne erschafft einen Ring aus Gras, welcher an dem bestimmten Ort in Sichtweite wächst und **Stufe** Meter Durchmesser hat. Das Gras sondert einen magischen Dunst ab, jeder, der den Ring durchschreitet regeneriert einmalig **Magieniveau** Wunden und ist *Geschockt 1*.

Der Zauber dauert **Stärke** Kampfrunden an.

Zaubern: Gewissenhaftigkeit
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: Kreis
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Elementare Waffe

Der Charakter kanalisiert die Magie seines bevorzugten Elements in seine Nahkampfwaffe, um sie zu verstärken.

Für die nächsten **Magieniveau** Kampfrunden ignoriert die Waffe den Schutz des Gegners. Außerdem haben Angriffe mit der Waffe für die nächsten zwei Kampfrunden ein um **Stärke** erhöhtes Schadenspotenzial.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Kettenblitz

Der Zaubernde beschwört die Essenz eines Gewitters in seiner Hand und schleudert sie als Blitz auf eine Kreatur. Die getroffene Kreatur erleidet _Stärke__ Treffer.

Der Blitz prallt von ihr ab und bewegt sich zu der Kreatur, die der getroffenen am nächsten ist. Diese erhält *Stärke*-1 Treffer.

Dieser Vorgang wiederholt sich **Magieniveau**+2 mal.

Der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind, und trifft jedes Opfer nur einmal.

Zaubern: Kraft
Arkana: 3
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Windpfeil

Der Zaubernde verzaubert bis zu **Magieniveau** Pfeile mit dem Element des Winds. Bei einer erfolgreichen Zauberwirkung ignoriert die Waffe Rüstungsschutz. Der Pfeil trifft das Opfer mit einer solchen Kraft das es auf seine Resistenz werfen muss. Erreicht es weniger Erfolge als die **Stärke** des Zaubers, so wird es zu Boden geworfen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Kohlestein

Der Zaubernde kann einen Diamanten oder Edelstein von jeder beliebigen Größe in ein glühendes Stück Kohle verwandeln. Das Stück entspricht der Größe des Diamanten und bleibt **Magieniveau** Stunden am Glühen. Dabei ist es so heiss, dass es brennbare Stoffe entzündet. Je reiner der Edelstein ist, desto heisser glüht das Kohlestück. Ein Bernstein reicht nicht aus, um etwas mit der Kohle zu entzünden.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 3

Lebensstrom

Der Zaubernde entkleidet sich vollkommen und legt sich mit dem Gesicht nach unten in fliessendes Gewässer, welches so gross ist, dass der Zaubernde ganz darin unterkommt. Dort lässt er sich treiben.

Während der ganzen Zeit des Treibens zieht der Zaubernde Lebensenergie dem Fluss, und heilt **Stärke**+**Magieniveau** Wunden in einer Stunde. Während dieser Zeit kann und muss er nicht Atmen, und nicht seine Umwelt wahrnehmen.

Zaubern: Gewissenhaftigkeit
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 5
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Ruf der Wildnis

Der Zaubernde ruft eine Gruppe einer gewünschten Tierart aus bis zu **Stärke** Kilometern Umkreis zusammen. Die Tiere verhalten sich für die Dauer des Zaubers wie Vertraute des Zaubernden.

Nach Ablauf des Zaubers wirft der Zaubernde auf Charme. Misslingt der Wurf, richten sich die Tiere gegen den Zaubernden oder seine Gefährten.

Der Zaubernde kann bis zu **Stärke** Tiere von der Größe eines Wolfes rufen.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 3
⌛ Dauer: Magieniveau Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Rauch

Der Zaubernde wirft ein brennendes Stück Stoff auf den Boden.

Von dem brennenden Stück Stoff geht, sobald es auf dem Boden aufgeprallt ist, ein dichter Rauch aus. Der Rauch wird vom Wind getrieben und ist nicht kontrollierbar. Es entsteht genug in den Augen brennender Rauch um eine Wolke von **Stärke***10 Metern um den Zaubernden zu bilden.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: Wolke
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Tier markieren

Der Zaubernde markiert das Tier, so dass er über den ganzen Zeitraum des Zaubers die Richtung kennt, in der sich das Tier befindet. Der Zauber wirkt **Stärke** Tage. Der Zaubernde ist in der Lage, die Entfernung des Tieres zu bestimmen.

🎲 Zaubern: Auffassungsgabe
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Tage
🪄 Zauberpunkte Kosten: 2

Tier finden

Der Zaubernde begibt sich in den natürlichen Lebensraum eines Tieres (also z.B. an einen Bach oder auf einen Baum), und verharrt dort für 5 Minuten. Während dieser Zeit richtet er seine Gedanken an das Tier, welches er sucht.

Der Zaubernde spürt den genauen Aufenthaltsort des Tieres auf. Er weiss in dem Moment, wo sich das Tier befindet.

🎲 Zaubern: Auffassungsgabe
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Reines Wasser

Das Wasser, welches der Zaubernde berührt, wird, ausgehend von der Hand des Zaubernden so rein, dass man es trinken kann. Die endgültigen Kosten hängen dabei von der Reinheit des Wassers vor dem Wirken des Zaubers ab. Der Spielleiter entscheidet darüber. Der Zaubernde kann bis zu **Stärke** Eimer Wasser reinigen.

Magieniveau 4+: Das Wasser erhält eine heilende Kraft. Davon zu trinken heilt **Magieniveau** Wunden.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 2

Naturspiel

Dem Zaubernden und den anderen Zusachauern zeigt sich die Natur in ihrer ganzen Anmut, Schönheit und Perfektion. Eine perfekte Landschaft offenbart sich ihnen: Die Bäume strahlen in ihren schönsten Farben und wippen rythmisch zum angenehmen Säuseln des Windes. Wasser wirft prächtige Wellenspiele, über welches Fisch symmetrisch hinwegspringen. Das Naturspiel ist in seiner Ausprägung jedesmal anders und natürlich auch abhnängig von der Gessinnung des Zaubernden.

Der Zauber dauert **Stärke**+**Magieniveau** Minuten an.

Zaubern: Attraktivität
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke+Magieniveau Minuten
Zauberpunkte Kosten: 3

Tiergefährte

Der Zaubernde stellt eine geistige Verbindung zu einem Tier in Reichweite her. Das Tier braucht Erfolge anhand der **Stärke** auf seine Willenskraft oder ist für die nächsten **Magieniveau** Stunden sein treuer Gefährte.

Wenn dem Zaubernden das Tier feindlich gesonnen ist ist der Magiewurf eine schwere Probe (+1).

Zaubern: Attraktivität
Arkana: 1
Reichweite: 50
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: 8 Stunden
Zauberpunkte Kosten: 5

Wettervorhersage

Der Zaubernde ist in der Lage, das Wetter für die nächsten **Magieniveau** Tage vorherzusagen. Ist die **Stärke** des Zaubers über 3, kann er die Wetteränderungen immer zeitgenau vorhersagen, andernfalls ist ihm nur bekannt, wie sich das Wetter entwickeln wird.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 3
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 2

Heilende Hände

Der Zaubernde heilt **Stärke**+**Magieniveau** Wunden beim Verwundeten. Dabei werden auch Knochenbrüche geheilt und Wunden verschlossen.

Zaubern: Gewissenhaftigkeit
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Einfache Heilung

Der Zaubernde heilt eine Person oder ein Tier für **Stärke**+**Magieniveau** Wunden.

🎲 Zaubern: Gewissenhaftigkeit
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 5
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Bioluminiszenz

Der Zaubernde erschafft **Stärke** lebende Vorkommen von Bioluminiszenz im Umkreis von 10 Schritt. Diese Wesen bestehen aus lebendiger pflanzlicher Materie. Sie beleuchten die Umgebung auf magische Weise, und können sich sehr langsam bewegen (Schnelligkeit 1).

Die Wesen folgen dem Zaubernden und sorgen für die Dauer ihrer Existenz für ein angenehmes Licht um den Zaubernden herum. Sie haben keine Kampffähigkeiten, es sind Pflanzen, die über den Boden kriechen.

Sie bleiben **Magieniveau** W6 Stunden bestehen, dann zerfallen sie.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau W6 Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Vogelruf

Der Zaubernde ruft hiermit alle Vögel innerhalb eine Radius von __Stärke*100 Metern herbei, die der Meinung sind am gewünschten Ort würde sich eine große Menge ihres Lieblingsfutters befinden. Der Zaubernde kann die Vögel nicht kontrollieren, aber ein geübter Beobachter ist in der Lage die einzelnen Vogelarten zu erkennen.

Magieniveau 4+: Der Zaubernde kann den Vögeln nahe legen, eine Aufgabe für ihn zu erfüllen. Gelingt ein Wurf auf Charme mit **Magieniveau** Erfolgen, so kann es sein dass sie ihn erhören.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 3

Lebendiges Versteck

Der Zaubernde lässt einen Gegenstand, den er verstecken möchte, in eine Pflanze gleiten.

Der Gegenstand dringt in die Pflanze ein, ohne sie dabei zu beschädigen. Um den Gegenstand wieder aus der Pflanze zu befreien, muss der Zaubernde den Zauber erneut ausführen. Der Gegenstand kann **Stärke** Monde in der Pflanze bleiben, danach wird er von ihr wieder ausgeworfen.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Monate
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Vertrauen

Das Tier fasst volles Vertrauen zu dem Zaubernden. Für **Stärke***5 Minuten gilt das Tier als Vertrauter. Das Tier darf ein natürliches Lebewesen von der Größe eines Wolfes sein. Das Tier darf dem Zaubernden für diesen Zauber nicht feindlich gesonnen sein.

Magieniveau 4+: Das Tier darf die Größe eines Elefanten haben.

🎲 Zaubern: Willenskraft
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 5
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke*5 Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Salamanderfüße

Der Zaubernde ist in der Lage, an glatten Wänden und sogar Decken oder Überhängen auf Händen und Füßen zu laufen.

Zudem kann er gefahrlos aus Höhen bis zu **Stärke***3 Metern herunterspringen und landet unbeschadet auf den Füßen. Er braucht jedoch freie Hände, um sich damit abzufangen. Schuhe und Handschuhe kann er hierfür anbehalten.

Der Effekt hält für **Magieniveau** Minuten an.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Falkenaugen

Der Zaubernde kann für eine Stunde alles bis in eine Entfernung von **Stärke** Kilometern klar und genau sehen, es sei denn, Nebel oder Rauch behindern seine Sicht. Angriffe mit Fernkampfwaffen erhalten **Magieniveau** Trefferwürfel zusätzlich.

🎲 Zaubern: Attraktivität
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: 1 Stunden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Transfusion

Der Zaubernde zapft die Lebensenergie eines Wesens an, hierzu stellt er mithilfe eines Blutkristalles eine Verbindung zu seinem Opfer her. Das Opfer muss hierzu eine Wunde haben, über die der Begabte die Verbindung herstellen kann. Er spinnt einen Faden aus Blut von seinem Blutkristall ausgehen zu der Wunde des Opfers.

Das Ziel erleided **Stärke** Wunden und der Zaubernde wird um die selbe Anzahl + **Magieniveau** geheilt.

🎲 Zaubern: Kraft
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 2
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Blutpfeil

Der Zaubernde beschwört aus seinem Blut ein pfeilartiges Geschoss, welches er dem Gegner mit hoher Geschwindigkeit entgegenschleudert.

Der Zaubernde nimmt **Magieniveau** Wunden hin. Das Opfer erleidet **Stärke** Wunden.

- Zaubern: Kraft
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 5

Blutbann

Der Zaubernde beeinflusst die Blutzirkulation seines Opfers und kann so Taubheit und Lähmung von bestimmten Körperregionen hervorrufen. Fertigkeiten, die das betreffende Körperteil erfordern, sind um **Magieniveau** reduziert.

Nach **Stärke** Kampfrunden muss der Zaubernde jeweils ein Arkana oder eine Wunde aufwenden um den Effekt aufrecht zu erhalten.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke Runden
- Zauberpunkte Kosten: 7

Ritus des Blutkristalls

Der Zaubernde begibt sich in einen meditativen Zustand und konzentriert sich auf den Fluss der Magie und des Blutes. Nach einem Tag öffnet der Zaubernde seine Adern und lässt fast sein gesamtes Blut in eine Tonschale fliessen.

Nach der Zugabe von Rubinstaub reduziert er dieses auf die absolute Essenz und formt daraus einen Kristallsplitter. Diesen setzt er sich dann in einem Schnitt an seinem Körper ein. Über diesen Kristall wirkt der Zaubernde dann seine Sanguine Magie, ohne sich jedesmal eine separate Wunde zufügen zu müssen.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 4
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 10
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 8

Ritus der Reinigung

Der Zaubernde begibt sich in einen meditativen Zustand und konzentriert sich auf schädliche Stoffe in seinem Blut, wie etwa Krankheiten und Gifte. Dieser sammelt er an einer bestimmten Stelle seines Körpers und lässt sie dann über einen Schnitt austreten.

Für jede Krankheit und jedes Gift das er kurieren möchte nimmt der Zaubernde eine Wunde hin. Diese Anzahl ist um die **Stärke** des Zaubers verringert.

- Zaubern: Gewissenhaftigkeit
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 2
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 5

Ritus des Lebens

Der Zaubernde nimmt **Stärke** Wunden hin. Das Ziel wird um die doppelte Anzahl + **Magieniveau** geheilt.

- Zaubern: Gewissenhaftigkeit
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 3

Knochenwuchs

Der Zaubernde hat sich in das Zentrum des zu verzaubernden Geländes zu knien, und bohrt einen Knochensplitter in den Boden.

Der Zaubernde erzeugt ein unnatürliches Gewächs aus Knochen, dass innerhalb von 25 Minuten bis zur kompletten Grösse wächst. Innerhalb eines Radius von max. **Stärke** Schritt entsteht ein grosses Gewächs aus Knochen. Der Nekrologe kann mit Hilfe des Knochenwuchs Mauern erklimmen, oder es Spalten in Türen aufbrechen lassen. Der Knochenwuchs bleibt **Magieniveau** Stunden bestehen, danach zerfällt er zu Staub. Der Zaubernde gibt dem Wuchs lediglich eine ungefähre Richtung an, kontrollieren kann er ihn nicht.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 10
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 4

Toter Blick

Der Zaubernde legt Daumen und Zeigefinger in die Augen des Toten und schließt seine Augen.

Der Zaubernde blickt rückwärts vom Zeitpunkt des Todes in die Vergangenheit des Toten. Dabei sieht er alles, das der Tote aus seinen Augen gesehen hat. Die Bilder wirken verschwommener, je weiter der Blick in die Vergangenheit des Toten geht. Der Zaubernde sieht maximal die letzten **Stärke** Tage vor dem Tod. Je höher das **Magieniveau**, desto klarer sind die Eindrücke.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 7

Totenschrei

Dem Zaubernden entfährt ein grausamer Totenschrei, der alle Anwesenden im Umkreis von 10 Metern die nicht ihre Ohren zugehalten haben, **Magieniveau** Kampfrunden entsetzt handlungsunfähig werden lässt.

Jedes Opfer wirft einen Wurf auf seine Willenskraft. Erreicht es hierbei nicht Erfolge entsprechend der **Stärke des Zaubers**, so flieht das Opfer in Panik.

Zaubern: Schnelligkeit
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: Kreis
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 6

Skelette beschwören

Stärke Skelette erheben sich aus dem Boden, bewaffnet mit Knochenschwertern (Durchschlag 0). Sie können mit der Fertigkeit des Zaubernden kämpfen. Sie haben **Magieniveau** mögliche Wunden und bleiben für **Stärke***3 Kampfrunden.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*3 Runden
Zauberpunkte Kosten: 9

Zombie erwecken

Der Zaubernde erweckt bis zu **Magieniveau** Leichen in einem Umkreis von 10 Metern. Die Zombies folgen seinem Befehl und bleiben bis zu **Stärke** Minuten lebendig.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Minuten
Zauberpunkte Kosten: 11

Weg der Knochen

Der Zaubernde zerfällt zu feinem Staub und kann in dieser Form mit 10 Kilometern / Stunde reisen. Maximal kann er sich in dieser Form **Stärke** Stunden halten.

Der Zaubernde hat in dieser Form **Magieniveau** Wunden, kann allerdings nur von Dingen verwundet werden, die einem Haufen Knochen schaden machen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Stunden
Zauberpunkte Kosten: 3

Totenschwert

Der Zaubernde erschafft ein Totenschwert aus dem Nichts. Das Schwert hat einen Durchschlag von 1 und ein Schadenspotential von **Magieniveau** Würfeln im Nahkampf.

Jede verursachte Wunde absorbiert das Schwert. Für jede absorbierte Wunde erhält das Schwert einen Würfel Schadenspotential. Erreichen die absorbierten Wunden **Stärke**+1, so zerfällt das Schwert und der Zauber endet.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Odem der Vergänglichkeit

Alle lebenden Pflanzen im Umkreis von **Stärke***3 Metern gehen unter dem Atem des Zaubernden ein und verwittern zu einer toten, schwarzen Masse. Dies betrifft auch magisch geschaffene Pflanzen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 3

Knochenpeitsche

Aus dem Arm des Zaubernden formt sich eine ca. 3 Meter lange Knochenpeitsche, die von dem Zaubernden als Waffe geführt werden kann. Die Reichweite der Peitsche beträgt 3 Meter, sie hat einen Durchschlag von 0 und ein Schadenspotential von **Magieniveau** Würfeln.

Die Peitsche bleibt bis zu **Stärke***3 Kampfrunden bestehen.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*3 Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Pein der Knochen

Das Opfer erleidet unglaubliche Schmerzen, glaubt ihm würden seine Knochen bersten.

Misslingt dem Opfer ein Willenskraft-Wurf, so lässt der Effekt das Opfer für **Stärke** Kampfrunden handlungsunfähig am Boden zuammenbrechen. Der Mindestwurf für diesen Wurf ist um **Magieniveau** erhöht.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Der Zorn der Knochen

Der Zaubernde wirft den Gegnern Knochensplitter entgegen und beschwört den Zorn der Knochen. Die Splitter verursachen **Stärke**+1 Treffer bei allen Gegnern im Kegel, die gleichmäßig auf **Magieniveau** Gegner aufgeteilt werden.

🎲 Zaubern: Kraft
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 20
⬤ Form: Kegel
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Knochenschild

Der Nekrologe wirft einen Knochensplitter zu Boden und ruft "Schütze mich!"

Aus dem Boden schiessen Knochenstücke hervor und umgeben den Nekrologen. Praktisch kommen sie einem Schutz von **Magieniveau**+2 auf den ganzen Körper gleich. Der Knochenschild entspricht einer Belastung von 2.

Der Knochenschild bleibt **Stärke** Kampfrunden bestehen.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Totenwesen

Der Zaubernde erschafft ein untotes Mischwesen aus verschiedenen Skeletten. Das Wesen ist dazu in der Lage, unkontrollierte Handlungen auszuführen. Es kann Waffen mit einem Fertigkeitswert von **Stärke***2 führen. Das Wesen erhält alle Fähigkeit der ehemaligen Lebewesen.

Das Wesen bleibt **Magieniveau***2 Kampfrunden bestehen.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 3
⌛ Dauer: Magieniveau*2 Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Tanz des Todes

Im Umkreis von **Stärke***3 Metern um den Zaubernden erheben sich alle Toten aus der Erde, und stehen unter der Kontrolle des Zaubernden. Die Toten sind dazu in der Lage, unkontrollierte Handlungen auszuführen und bleiben für **Magieniveau** Stunden lebendig.

🎲 Zaubern: Charme
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Stunden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 9

Geheimnisse der Toten

Der Zaubernde kniet über einer Leiche oder einem Skelett und beginnt diese langsam zu zerlegen.

Der Zaubernde erfährt mit jedem Stück welches er schneidet ein Teil des Wissens des Toten. Nach Abschluss des Rituals hat er einen Eindruck aller Erinnerungen des Toten. Der Prozess ist für die Seele des Toten eine Tortur im Totenreich. Der Nekrologe erhält für **Stärke** Stunden +**Magieniveau** in dem Attribut, welches dem Höchsten des Toten entspricht.

🎲 Zaubern: Auffassungsgabe
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 10
⌛ Dauer: Stärke Stunden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 4

Toter Wegweiser

Ist in einem Umkreis von **Stärke***10 Metern eine Leiche (auch Tierleichen gelten, sofern sie mindestens die Grösse einer Maus haben) im Boden vergraben, so ist es dem Zaubernden gestattet **Magieniveau** Fragen nach einer Richtung zu stellen: "In welcher Richtung liegt Meridian?" "Der letzte Reiter der diesen Boden passiert, wohin ist er geritten?"

🎲 Zaubern: Auffassungsgabe
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 10
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Translokation

Der Zaubernde beginnt nach der Vorbereitungszeit von 30 Sekunden langsam zu verschwimmen und undeutlicher zu werden. Dieser Prozess dauert weitere 30 Sekunden, in denen der Zaubernde jedoch nicht mehr verletzbar ist. Versucht jemand, den Zaubernden in dieser Zeit zu berühren, so durchdringt seine Hand eine kalte, dichte Masse.

Der Zaubernde kann sich maximal **Stärke** Kilometer weit trannsportieren lassen. Sein Körper taucht am Ziel auf, ohne wirklich den Weg zurückzulegen. Am Zielort dauert es widerum 30 Sekunden, bis der Körper ganz erschienen ist.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 10
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 2

Schutzaura

Der Zaubernde erschafft eine magische Schutzaura um sich herum. Die Aura strahlt von ihm ab und ist durch magische Handlungen zu erkennen. Sie ist für alle Formen der Magie undurchdringlich, worunter auch magische Angriffe oder Verwandlungen fallen. Die Schutzaura kann **Stärke***2 Wunden absorbieren, bevor sie in sich zusammenfällt. Der Zauber kann maximal **Magieniveau** Kampfrunden aufrechterhalten werden.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Falsches Gefühl

Das Opfer empfindet ein Gefühl, welches vom Zaubernden gewählt wurde. Dabei handelt es sich um ein konkretes Gefühl, wie "Stolz auf etwas". Das Gefühl hält **Stärke** Minuten an.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7

Schnelligkeit

Der Zaubernde beschleunigt sich selbst. Seine Schnelligkeit sowie die Reichweiten für *Rennen* und *Gehen* werden für **Magieniveau** W6 Runden um **Stärke** erhöht.

Zaubern: Attraktivität
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau W6 Runden
Zauberpunkte Kosten: 3

Öffnen

Der Zaubernde ist in der Lage verschlossene, nicht magische Objekte wie Türen, Truhen oder andere Schlösser zu öffnen.

Zusätzlich zu normal verschlossenen Schlössern ist es dem Zaubernden möglich, magisch verschlossene Schlösser mit einem Siegel von der Stufe der **Stärke des Zaubers** zu öffnen.

Magieniveau 5+: Der Zauber öffnet alle Schlösser.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 3

Blutrausch

Der Verzauberte fällt in einen unkontrollierbaren Blutrausch. Seine geistigen Fähigkeiten sind soweit verkümmert, dass er gerade noch Freund von Feind unterscheiden kann. Seine Kampfwerte (Schießen, Nahkampf und Werfen) steigen jeweils um **Stärke** Punkte.

Bildung, Logik und Geschick sinken um **Magieniveau** Punkte. Der Verzauberte empfindet keinen Schmerz und keine Erschöpfung, lediglich eine unbeherrschbare Kampfeslust. Nachdem der Zauber von ihm gefallen ist, bricht er bewusstlos zusammen.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke Runden
- Zauberpunkte Kosten: 7

Magieanalyse

Der Zaubernde ist in der Lage eine Analyse eines gewirkten oder gerade im wirken begriffenen Zaubers durchzuführen. Der Zaubernde erkennt die Schule der Magie, Wesen des Zaubers (ob nun Heilung, Schaden, Art des Elements, Dauer usw.) sowie eine grobe Einschätzung der Stärke des Zaubers.

- Zaubern: Auffassungsgabe
- Arkana: 1
- Reichweite: 40
- Form: -
- Aktionen: 2
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 5

Magie Absorbieren

Der Zaubernde kann Arkana aus einem magischen Gegenstand oder einem Magischen Lebewesen absorbieren. Es werden **Stärke**+**Magieniveau** Arkana vom Ziel auf den Zaubernden übertragen.

Ein magisches Lebewesen wirft auf seine Willenskraft. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird die Menge an übertragenem Arkana um 1 verringert.

Zaubern: Logik
Arkana: 1
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Expolitio

Der Zaubernde vermag es, eine Fläche von *Stärke des Zaubers* Schritt im Quadrat von jeglicher Verschmutzung zu reinigen. Die Reinigung findet sofort statt und entfernt Schmutz und Gerüche.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 3

Aevum

Das Ritual bedarf einer ausführlichen Vorbereitung. So ist sowohl die genaueste Vorbereitung des Hermetikers als auch die der Zielperson erforderlich.

Der Hermetiker aktiviert den Zauber bereits zu Beginn des Rituals. Über die ganze Zeit muss er diesen Zauber aufrecht erhalten, was eine erhebliche Menge Magie verschlingt. An jedem einzelnen Tag muss er zwei Stunden der Meditation aufbringen, wobei er an dem Gemälde arbeitet. Das Gemälde muss ausschließlich vom Hermetiker erschaffen werden.

Die Zielperson benötigt keine weitere Vorbereitung als die Erkenntnis fleischlos zu werden. Zu diesem Zwecke sollte er sich selbst mit allen möglichen Arten der Verbrennung, Vergiftung und Ähnlichem martern, um den Abschluss des Rituals zu vereinfachen.

Zum Zeitpunkt der Ausführung muss der Hermetiker lediglich die Sphäre mit seiner Konzentration aufrecht erhalten und die Arme steuern. Szenerie sowie Atmosphaere sind wie bei den meisten hermetischen Handlungen unerheblich.

Über die Zeit der Erschaffung des Bildes bindet der Hermetiker den Geist und die Seele der Zielperson an dieses. Zur Zeit der Ausführung entsteht unweit des Gemäldes eine Sphäre aus reiner Magie, welche in einem halbdurchsichtigen matten Weiss zumeist in der Luft schwebt. Diese Sphäre bildet Arme aus, welche Schläuchen gleich über die Köpfe der bereitzustellenden Opfer gleiten. Unter einem fortwährenden Brummen sammelt die Sphäre die Innereien der Opfer, um sie danach im Bild zu verdichten.

Der Hermetiker erschafft so eine feste Bindung des Geistes und der Seele der Zielperson an das Gemälde. Der Geist im Gemälde ist jederzeit in der Lage innerhalb einer Sekunde in eine beliebige Person in direkter Nähe des Gemäldes einzufahren. In dieser Person lebt die Zielperson dann bis zu deren Tode oder einer Austreibung fort, um danach erneut in das Bild einzukehren. Sie beherrscht die Person völlig, empfindet deren Gefühle und lebt vollkommen in ihr. Dieser Fortgang des Beherrschens und Zurückfahrens nimmt erst ein Ende sobald das Bild zerstört ist oder die Zielperson vier Mal in das Bild zurückgekehrt ist. Danach verbleibt er im Bild.

Das erschaffene Bild ist selbst nahezu unzerstörbar. Es gilt als Artefakt der Stufe des Hermetikers und bedarf des selben Aufwands zur Vernichtung wie jedes andere Artefakt dieser Stufe. Einzig ein immenses Magieeinwirken oder göttliches Wirken können das Objekt zerstören.

Die Zielperson kann **Stärke**+**Magieniveau** Mal in das Bild einfahren, bevor sie darin gefangen ist.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1000

↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1000
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 80

Arrest

Das Opfer der Verzauberung ist für **Stärke**+**Magieniveau** Kampfrunden an dem Ort gefangen, an dem es sich befindet. Es ist in der Lage normal zu handeln und auch anzugreifen, kann sich jedoch nicht vom Fleck bewegen.

🎲 Zaubern: Attraktivität
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Runden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Erstarren

Das Opfer erstarrt an Ort und Stelle für **Stärke** Aktionen. Es ist bei vollem Bewusstsein und alle Sinne funktionieren normal. Körperliche Handlungen oder Angriffe sind jedoch nicht möglich.

Zu Beginn jeder Aktion des Opfers wirft dieses auf Willenskraft, wobei der Mindestwurf um das **Magieniveau** erhöht wird. Ist der Wurf erfolgreich, wird die Starre aufgehoben und die Aktion steht dem Opfer zur Verfügung. Die Erschwernis des Mindestwurfes sinkt nach jedem Wurf um 1.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Aktionen
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Dilatio

Der Zaubernde erschafft ein kurzzeitiges spontanes Portal unter sich, in das er sofort hinein gesaugt wird. Ein weiteres Portal erschafft er an einem Ort, welcher sich maximal **Stärke***10 Schritt von seiner aktuellen Position entfernt befindet.

Ohne jede Verzögerung erscheint er am gewünschten Zielort.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Unsichtbarkeit

Der Zaubernde hüllt sich selbst oder ein anderes Wesen in einen arkanen Mantel aus reflektierendem Licht, so dass seine Gestalt nicht zu erkennen ist.

Für die Dauer des Zaubers erhält das Ziel **Stärke** Punkte auf die Fertigkeit Heimlichkeit.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 1
↔ Reichweite: 1
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Magieniveau Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 5

Extreme Leistung

Der Zaubernde kann für eine schwierige Aufgabe ein Persona Attribut, eine Kampffertigkeit (Schießen, Nahkampf oder Werfen) oder 'Ausweichen' kurzfristig extrem steigern. Der gewählte Wert steigt für einen Zeitraum von **Stärke** Minuten um **Magieniveau***2 Punkte.

🎲 Zaubern: Willenskraft
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 1
⌛ Dauer: Stärke Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 7

Ungesehen, unbemerkt

Der Zaubernde erscheint seiner Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes als ein Nichts. Ihm wird keinerlei Beachtung geschenkt, Menschen rempeln ihn auf der Straße an, kümmern sich jedoch nicht darum. Selbst wenn er jemanden anspricht, wird er ignoriert. Schafft er es, die Aufmerksamkeit von jemandem auf sich zu lenken, so vergißt dieser ihn sofort wieder, sobald er sich ihm entzieht.

Bei diesem Zauber handelt es sich nicht um eine Verwandlung des Zaubernden, sondern um eine Massenhypnose. Das hat zur Folge, daß der Zaubernde auch durch Hellsicht-Zauber wie Leben erkennen nicht zu entdecken ist. Seine Aura ist zwar genauso sichtbar wie eh und je, ihr wird jedoch keine Beachtung geschenkt.

Jemandem, der gezielt nach dem Zaubernden sucht, steht eine Wahrnehmungsprobe zu, um ihn dennoch zu entdecken. Gelingt diese mit **Stärke** Erfolgen, so fällt der Hypnose-Effekt von dem Suchenden ab und er kann den Zaubernden wieder normal wahrnehmen.

Dem Zaubernden muß nach dem Zauber eine Willenskraftprobe gegen den Mindestwurf **Magieniveau***2 gelingen, um nicht in eine tiefe Depression zu verfallen.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Stunden
Zauberpunkte Kosten: 7
(Benötigt Konzentration)

Geist des Weines

Der Zaubernde deutet an, ein Glas Wein zu trinken. Dabei murmelt er den Namen des Zaubers.

Bis zu **Magieniveau** Opfer des Zaubers erfahren augenblicklich einen Rausch der Trunkenheit, der sie torkeln lässt und jede normale Handlung erschwert. der Mindestwurf für alle Würfe ist um 2 erhöht. Die Wirkung des Zaubers hält maximal **Stärke***10 Minuten an.

Jedes Opfer des Zaubers darf einen Wurf auf Willenskraft machen. Erreicht der Wurf Erfolge entsprechend der **Stärke** des Zaubers, so widersteht es dem Zauber.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*10 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7

Schleier des Vergessens

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, die Erinnerungen seines Opfers an ein Ereignis der letzten **Stärke** Stunden zu manipulieren. Das Opfer vergißt für **Magieniveau***10 Minuten eine vom Zaubernden festgelegte, mit dem betreffenden Ereignis in Verbindung stehende Aufgabe auszuführen (zum Beispiel, die Wachen zu alarmieren). Wird es durch irgendetwas oder -jemanden an die Aufgabe erinnert, fällt der Zauber sofort von ihm ab.

Das Opfer darf einen Wurf auf Willenskraft machen. Erreicht es dabei Erfolge entsprechend der **Stärke** des Zaubers so wird es nicht manipuliert.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau*10 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 5

Gegenstand beseelen

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen einfachen Geist in den gewählten Gegenstand, der eine einfache Aktion an dem Gegenstand durchführt.

Im Gegensatz zu dem Ritual Beseelte Waffe ist der Grundgedanke dieses Rituals eher friedlich, so dass die verbreitesten Einsatzbereiche diesen Rituals dazu dienen um in Kristallkugeln leuchtenden Nebel wirbeln zu lassen, oder Kerzenleuchter die Kerzen entzünden zu lassen, sobald der Raum betreten wird.

Bei dem Ritual muss der Zaubernde festlegen, wer und wie der Auslöser ist. Für manche Sachen, wie die genannten Kristallkugeln, macht es Sinn, wenn dies nur eine bestimmte Berührung des Nutzers ist, bei dem angesprochenem Kerzenleuchter eher jeder, der in eine bestimmte Reicheite um den Kerzenleuchter kommt.

Der Gegenstand bleibt bis zu **Stärke**+**Magieniveau** Stunden beseelt.

- Zaubern: Charme
- Arkana: 5
- ↔ Reichweite: 0
- ⬤ Form: -
- ⧗ Aktionen: 15
- ⧗ Dauer: Stärke+Magieniveau Stunden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Schutz der Geister

Der Zaubernde beschwört den Schutz der Geister herauf. Der Schutz von **Stärke** Personen erhöht sich für **Magieniveau** Kampfrunden um 3 Normalen Schutz, der Wert Resistenz um 3.

- Zaubern: Logik
- Arkana: 2
- ↔ Reichweite: 0
- ⬤ Form: -
- ⧗ Aktionen: 1
- ⧗ Dauer: Magieniveau Runden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Lebende Rüstung

Der Zaubernde erschafft **Stärke** lebende Rüstungen. Die Rüstungen können einfache Verteidigungs- und Angriffsaufträge ausführen. Sie haben 4 mögliche Wunden und führen Schwerter mit einem Durchschlag von 0 und 3+**Magieniveau** Würfeln.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 9

Stimme der Toten

Der Zaubernde legt einen Gegenstand des Toten vor sich, schliesst die Augen und konzentriert sich auf den Gegenstand und das Reich der Toten.

Der Zaubernde verfällt in eine leichte Trance, seine Stimme verändert sich und ähnelt der des Toten, je mehr desto persönlicher Gegenstand ist und je mehr der Zaubernde über den Toten weiß. Der Zaubernde kann **Stärke**+**Magieniveau** Fragen an den Toten stellen, die mit Ja/Nein zu beantwortet wird. Der Tote die muss Antwort auch vor seinem Tod hätte geben können.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 7

Rat der Geister

Der Zaubernde kann **Stärke** Fragen an die Geisterwelt richten, die ihm, wenn die Geister ihm wohlgesonnen sind, beantwortet wird. Die Fragen müssen eine einfache ja/nein Antwort ermöglichen.

___Magieniveau__ Geister erscheinen, um mögliche Fragen zu beantworten.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Einfacher Dienstgeist

Der Zaubernde reibt seine Hand mit Knochenstaub ein, zeichnet ein Pentagram in die Luft und konzentriert sich auf den Geist.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist erscheint an der Stelle des Pentagrams der Dienstgeist. Der Dienstgeist führt einen einfachen Dienst für seinen Meister aus, der Dienst kann aus max. **Stärke** Dingen bestehen. Der Dienstgeist ist nicht in der Lage einem Lebewesen oder Gegenstand direkt Schaden zuzufügen. Beispiele für Dienste sind das Überbringen von sehr kurzen Nachrichten (max. **Stärke** Worte an eine Person, oder 1 Wort an insgesamt **Stärke** Personen), die Benachrichtigung des Zaubernden wenn eins von **Stärke** bestimmten Ereignissen eintritt oder gar das Sammeln von **Stärke** Äpfeln.

Magieniveau 4+: Der Geist kann auch Personen schaden zufügen.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 15
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 7

Beseelte Waffe

Der Zaubernde formt einen Beschwörungskreis um die zu beseelende Waffe.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen Geist an die beseelte Waffe. Dieser Geist fügt dem Opfer, neben den waffenüblichen Wunden, zusätzlich **Stärke** Wunden zu. Die Waffe gilt als magische Waffe, kann jedoch nur von dem Zaubernden verwendet werden. Jeder andere der versucht die Waffe zu bedienen, wird selbst von dem Geist attackiert. Das Erscheinungsbild des Geistes kann vom Zaubernden frei bestimmt werden.

Mit der Waffe kann **Magieniveau***5 mal angegriffen werden, bevor der Geist die Waffe verlässt.

Zaubern: Charme
Arkana: 5
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 15
Dauer: Magieniveau*5 Aktionen
Zauberpunkte Kosten: 15

Körper beseelen

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist, bindet der Zaubernde einen einfachen Geist in einen toten Körper, der den Körper steuert und einfache Befehle durchführt. Die Bewegungen sind langsam, und da ihm nur normale Bewegungen zur Verfügung stehen, sollte der Körper vorher besonnen aussucht werden. Eine Puppe oder Leiche kann laufen, eine Kugel kann rollen aber zum Beispiel keine Treppen steigen.

Der Zaubernde kann die direkte Kontrolle über den Körper übernehmen, als würde er in diesem stecken. Allerdings kostet dies 1 Arkana pro **Stärke***5 Minuten, und sämtlicher Schachen, den der Körper erleidet, erleidet auch der Körper des Zaubernden.

Der Zauber endet nach **Magieniveau** Stunden.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 15
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 7

Besessenheit

Der Zaubernde zeichnet dem Ziel ein Pentagram auf die Stirn und konzentriert sich auf den Geist und das Ziel.

Bei diesem Ritual lässt der Zaubernde einen Geist in den Körper des Ziels fahren. Der Geist kann ein Dienstgeist, ein freier Geist oder der Geist des Zaubernden sein. Ihm letzten Fall sackt der Körper des Zaubernden zusammen, reagiert nicht, atmet langsam und starrt in die Leere, wenn seine Augen geöffnet werden. Das Ziel befindet sich (**Stärke**+**Magieniveau**)*10 Minuten unter der Kontrolle des in es gefahrenen Geistes, der den gesamten Körper steuern kann (laufen, schlagen, kämpfen, sprechen, usw.).

Sollte der Körper des Ziels sterben während der Bessesenheit, so verschwindet der Geist schlagartig aus dem Körper und fährt in seine Sphäre zurück. Sollte der Körper des Ziels sterben während der Zaubernde in ihm weilt, so kehrt der Geist des Zaubernden in seinen ursprünglichen Körper zurück, und der Zaubernde ist für 3W6 Minuten bewusstlos.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 15
Dauer: (Stärke+Magieniveau)*10 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 11

Grabeskälte

In dem Moment in dem der Zaubernde sein Ziel berührt, breitet sich von der Stelle der Berührung eine furchtbare Kälte aus, die **Magieniveau** Wunden pro Kampfrunde verursacht. Der Zaubernde kann den Zauber jederzeit abbrechen, wird er nicht abgebrochen, endet er wenn das Ziel vollständig ausgekühlt und tot ist.

Das Opfer wirft zu Beginn jeder Kampfrunde vor dem Schaden einen Wurf auf Resistenz. Gelingt der Wurf mit mindestens **Stärke** Erfolgen, so ist der Zauber beendet und es entsteht kein Schaden mehr.

Zaubern: Kraft
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 9

Geist austreiben

Der Zaubernde wählt bis zu **Stärke** Geister oder von Geistern beherrschte Wesen. Die Geister werden verbannt und verlassen ihr irdisches Dasein.

Zaubern: Logik
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Geistkörper

Der Zaubernde schließt die Augen, denkt den Vers "Mein Körper, ein Geist" und öffnet die Augen danach wieder.

Der Zaubernde ist in der Lage, sämtliche Aktionen eines Geistes durchzuführen, z.B. sehen, Dinge berühren, zaubern sofern es keine Zutaten benötigt oder diese in seiner Reichweite liegen, fliegen, sich durch unbelebte Gegenstände bewegen usw.

Der Zauber kann jederzeit fallengelassen werden, wodurch der Zaubernde seine normale körperliche Gestalt annimmt, allerdings ohne Kleidung, da diese nicht mit verwandelt wird. Dem Zaubernden stark vertraute Gegenstände sollen wohl auch in Geisterform mitgeführt werden. Da Geister gegen nichtmagische Waffen und Attacken immun sind, ist dies auch der Zaubernde.

Der Zaubernde kann in Geistgestalt auch gebannt werden. Wenn er ausgetrieben wird, landet der Zaubernde in seinem Körper, bewusstlos für 2W6 Minuten in seinem Körper, an der Stelle wo er den Zauber begonnen hat.

Der Zauber hält für **Stärke**+**Magieniveau** Minuten an.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke+Magieniveau Minuten
Zauberpunkte Kosten: 4

Todesvision

Das Opfer wird von einer sehr realistischen Vision seines Todes gequält, die Art des Todes kann der Zaubernde bestimmen. Die Vision umfasst das Sterben, das Verfaulen des Fleisches und den Zerfall der Knochen zu Staub. Das Opfer nimmt keinerlei körperlichen Schaden durch den Zauber, allerdings besteht die Möglichkeit, dass es durch die Todesvision traumatisiert wird. Während der Dauer des Zaubers ist das Opfer kaum zu einer sinnvollen Handlung fähig.

Das Opfer kann mit einer Willenskraftprobe versuchen, den Zauber abzubrechen. Hierbei sind so viele Erfolge notwendig wie der Zauber **Stärke** hat.

Der Zauber dauert an bis die Willenskraftprobe gelungen ist.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Speziell Runden
Zauberpunkte Kosten: 9

Tiergeist rufen

Der Zaubernde zeichnet ein Pentagram in den Boden und konzentriert sich auf den Tiergeist.

In dem Moment in dem das Ritual beendet ist erscheint an der Stelle des Pentagrams der Tiergeist. Der Tiergeist führt **Stärke** einfache Dienste für seinen Meister aus. Die Dienste müssen einfach sein und nur eine Handlung beinhalten. z.B. einen Ritt, der beginnt mit Aufsitzen und endet mit Absteigen, oder Hilfe im Kampf gegen einen Gegner. Die Werte des Tiergeistes entsprechen denen des normalen Tieres, erhöht um **Magieniveau** Punkte.

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 7

Unnatürlicher Wuchs

Der Zäubernde kauert sich zusammen und schneidet sich mit einem Ritualdolch in das Fleisch, so dass Blut auf den Boden tropft. Er schließt die Augen und stellt sich den Wuchs vor.

Aus dem Körper des Zaubernden wächst die von ihm vorgestellte Form. Die Oberfläche und das Aussehen richten sich dabei nach der Erscheinung des ihm zugetanen Erzdämons oder seiner Diener. Der Zaubernde kann so ein nahezu beliebig geformtes Körperteil schaffen, welches sich nahezu beliebig bewegen lässt. Das Körperteil kann eine Länge von **Stärke** Metern haben.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 9
(Benötigt Konzentration)

Brut

Der Dämonologe sticht mit seiner rituellen Waffe in den zuvor von ihm gerufenen Dämon.

Der Dämonologe zerteilt das Wesen in **Stärke** eigenständige Dämonen. Die Dämonen agieren eigenständig und müssen auch eigenständig gebunden (wenn der ursprüngliche Dämon dies noch nicht war) und gebannt werden. Es können nur niedere Wesen geteilt werden, keine Diener oder gar Erzdämonen. Ein Paktierer ist in der Lage die direkten Diener der Erzdämonen zu teilen.

Ab Magieniveau 4+: Es können auch Dämonendiener geteilt werden.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 1
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Mephitische Wolke

Beschwört eine Wolke aus giftigen Gasen, die **Magieniveau** W6 Kampfrunden lang bestehen bleibt. Die Wolke hat einen Durchmesser von **Stärke** Schritt, und kann bis zu 15 Schritt entfernt vom Zaubernden beschworen werden.

Beendet ein Charakter seine Kampfrunde in der Wolke, erhält er "Vergiftet 2" und 2 Wunden. Durchquert ein Charakter die Wolke, ohne seine Kampfrunde darin zu beenden, erhält er "Vergiftet 1".

Zaubern: Charme
Arkana: 2
Reichweite: 15
Form: Wolke
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau W6 Runden
Zauberpunkte Kosten: 8

Schlund

An einer beliebigen Stelle in Reichweite tut sich ein Schlund von **Magieniveau** Metern Durchmesser und **Stärke** Metern Tiefe auf.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 10
Form: Kreis
Aktionen: 1
Dauer: 5 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 11

Pakt

Nur wenige, die einen Pakt mit einem Erzdämon eingegangen sind, berichteten über den Hergang des Paktes, doch einige Fakten sind bekannt, der Dämonologe muss über einen der Diener kontakt aufnehmen. Dämonologen haben es dabei leichter, da sie in der Lage sind, diese zu beschwören. Andere Ausrichungen müssen sich an eine der Kultstätten des Dämons begeben.

Hat ein Zaubernder kontakt aufgenommen übernimmt der Dämon die Kontrolle, zumeist wird zu diesem Zwecke vom Dämon ein Portal in seine Globule der Dämonensphäre geöffnet, nur jene, die diese Schwelle übertreten können ohne zu vergehen, haben überhaupt die Aussicht auf einen Pakt.

Was genau in der Dämonensphäre geschieht ist ungewiss, jedoch wird von grausamen Prüfungen berichtet die der Begabte zu überstehn hat, selbst die Stärksten kehren zumeist gebrochen zurück.

Sollte der Pakt erfolgreich geschlossen werden, kehren die Dämonologen als andere Wesen zurück. Zumeist erinnert nur die Erscheinung an den, der in das Portal trat.

In jedem Fall sind die Paktierer nun Untergebene des Dämons, Ungehorsamkeiit wird bestraft, sofort und von innen heraus, dabei spielt es keine Rolle wo sich der Paktierer befindet. Der Pakt verbindet Dämon und Dämonologen über alle Sphären und Unpässlichkeiten hinweg.

Einige besonders mächtige Dämonologen sind zu Beginn noch in der Lage zu wiederstehen und gar ihren eigenen Willen gegen den Dämon durchzusetzen, dennoch sind alle Paktierer früher oder später ihrem Herren untergeben.

Mit dem schliessen eines Paktes wird nicht nur das Leben dem Dämon verschrieben, sondern auch jegliche Existenz nach dem Tod, der Dämonologe stirbt erst dann, wenn der Dämon es zulässt ansonsten wird er lediglich in die Dämonensphäre gezogen um vom Dämon nach belieben wieder entlassen zu werden.

Angeblich solll es Dämonen geben, die Paktierern ihren Pakt entziehen, das wäre die einzige Möglichkeit für einen Paktierer wieder ein halbwegs normales Leben anzutreten, jedoch ziehen es die meisten es vor den Dämonologen zu töten oder zu einem niederen Untergebenen zu machen, sollte er sich wiedersetzen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 12
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 100
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 30

Dämonische Form

Der Dämonologe kauert sich zusammen, schneidet sich mit der Rituellen Waffe ins Fleisch und tropft das Blut auf das dem Erzdämon zugetane Element (Für Nebel reicht Wasser, Magie bedeutet ein Magisches Artefakt).

Der Dämonologe wandelt sich in die Gestalt eines der Diener seines verbundenen Erzdämons. Er übernimmt dabei teilweise die Fähigkeiten des Dämons, wobei der Körper genauso verwundbar ist wie in seiner menschlichen Form. Zudem erhält der Dämonologe nur die körperlichen Fähigkeiten des Dämons bei seiner normalen menschlichen Größe, und keinerlei magische Fähigkeiten.

Die Verwandlung hält **Stärke** Minuten an. Er erhält einen Bonus von **Magieniveau** Punkten auf ein passendes Attribut.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 4
- Dauer: Stärke Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 5

Dämonische Vision

Die Sicht des Zaubernden ändert sich, und er empfindet die Welt mit der Sicht eines Dämons. Er erkennt alles Vorkommen dämonischen Ursprungs klar und leuchtend sogar durch Wände, ist allerdings auch durch die Verzerrtheit des Anblickt in gewisser Wiese eingeschränkt. Zudem kann der Zaubernde magische Aktivitäten in seinem Sichfeld genau erkennen.

Der Zauber hält **Stärke**+**Magieniveau** Runden an.

- Zaubern: Auffassungsgabe
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke+Magieniveau Runden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Tödlicher Stein

Der Zaubernde führt einen Angriff mit einer steinernden Waf-
fe. Gewöhnlich wird hierbei ein ritueller Dolch verwendet.

Bei einem gelungenen Angriff zerfliesst die Waffe im Körper des Opfers zu zwei tentakelartigen Auswüchsen aus flüssigem Stein. Die Waffe hat dabei **Stärke**+**Magieniveau** Schadenspotential, es dauert allerdings auch 2 Aktionen, die Waffe wieder herauszuziehen (dabei sind die Auswüchse beim Herausziehen bereits wieder verschwunden).

- Zaubern: Kraft
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 7

Schattenriss

Der "Schattenriss" ist ein mächtiger und grausamer Zauber, der die dunklen Kräfte der Dämonensphäre beschwört, um die Gelenke eines Gegners mit unvorstellbarer Gewalt auseinanderzureißen. Der Zaubernden beschwört dunkle, tentakelartige Schatten, die sich um die Gliedmaßen des Ziels wickeln und mit einem schaurigen Knacken die Gelenke auseinanderziehen. Im schlimmsten Fall kann dies zum vollständigen Verlust der betroffenen Extremität führen. Sollte das Ziel an den betreffenden Gelenken spezielle Rüstung wie Arm oder Beinschienen tragen so wird die Anzahl der Schutzpunkte von den Erfolgen abgezogen.

Ziel: Ein einzelnes Lebewesen innerhalb der Sichtweite des Zaubernden.

Wirkung: Das Ziel erleidet schweren Schaden an den Gelenken, was zu erheblichen Bewegungseinschränkungen führt. Bei einem besonders mächtigen Wurf kann eine Extremität vollständig abgetrennt werden. Der Schaden beträgt Stärke plus Magieniveau.

Dauer: Sofortiger Effekt, mit anhaltenden Bewegungseinschränkungen, bis das Ziel geheilt wird.

Nebenwirkungen: Der Einsatz dieses Zaubers kann die Aufmerksamkeit dunkler Mächte erregen, die den Zaubernden in Zukunft heimsuchen könnten.

Zaubern: Kraft
Arkana: 2
Reichweite: 10
Form: Strahl
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Schwarzer Ruf

Der Zaubernde ruft die Erscheinung eines niederen Dämonen in die Welt. Der Diener erscheint innerhalb der nächsten 3W6 Minuten. Es erfolgt keine Bindung, das Wesen hat seinen eigenen Willen. Für **Stärke***10 Minuten bleibt der Dämon auf der Welt.

Der Mindestwurf dieses Zaubers ist 7-**Magieniveau**. Modifikatoren des Charakters werden danach abgezogen.

Zaubern: Charme
Arkana: 5
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 5
Dauer: Stärke*10 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 15

Dämonisches Wesen binden

Der Dämonologe hat dem Wesen, dass er binden möchte, in die Augen (so vorhanden) zu blicken, und muss sich seinem Willen stellen.

Gelingt der Zauber, so erlangt der Dämonologe die Kontrolle über einen Dämon. Ist der Dämon ungebunden, so reicht das reine Ausüben des Zaubers zum Binden. Wurde der Dämon jedoch bereits von einem anderen Dämonologen beherrscht, so ist es erforderlich, zunächst (vor Ausübung des Zaubers) einen magischen Vergleich (Vergleichswurf Zaubern) gegen den beherrschenden Zauberer auszuführen. Misslingt dieser, so bleibt der Dämon weiterhin unter der Herrschaft seines Ursprünglichen Herren. Misslingt nach einem gewonnenen magischen Vergleich der Zauber, so ist der Dämon keinem Herren mehr unterworfen.

Der Mindestwurf des Zaubers ist entsprechend des zu Bindenden Wesens verändert:

- **Niederer Dämon**: -2
- **Höherer Dämon**: 2
- **Diener eines Erzdämons**: 20
- **Erzdämon**: 100

Der Mindestwurf wird um das **Magieniveau** verringert.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 7

Atem des Wisgu

Aus dem Mund des Zaubernden werden übel riechender Schleim, Blut und Schmutz geschleudert. Jeder, der in Kontakt mit den Substanzen kommt, wird von einem unnatürlichen Ekel für eine Zeit von **Stärke***2 Runden völlig vereinnahmt und erhält den Zustand Geschockt **Magieniveau**.

Nach der Wirkungszeit bleibt der Schleim bestehen.

Zaubern: Kraft
Arkana: 1
↔ Reichweite: 5
Form: Kegel
Aktionen: 1
Dauer: Stärke*2 Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

Bannkreis

Der Dämonologe zeichnet mit dem Dolch oder einem anderen Gegenstand ein Pentagramm in einer Umrandung in den Boden oder in die Decke. Das Pentagramm darf maximal einen Durchmesser von **Stärke** Schritt haben. Je mächtiger der Dämon ist umso komplexer wird die Zeichnung.

Die äußere Umrandung des Pentagramms kann von einem dämonischen Wesen zwar von außen nach innen, jedoch nicht in die entgegengesetzte Richtung durchbrochen werden. Üblicherweise wird ein Bannkreis um einen Beschwörungskreis gezogen um den Dämon bis zum binden an der Stelle zu halten. Es lassen sich jedoch auch unabhängig von Beschwörungen Orte durch den Bannkreis schützen. Innerhalb des Bannkreises hat der Dämon keinerlei magische oder dämonische Kräfte, wohl aber die Fähigkeiten seiner körperlichen Form.

Die folgenden Paraphernalia haben eine Wirkung auf den Mindestwurf des Bannkreis :

- **Geeignete Umgebung, Ruhe**: -1
- **Bannkreis ist aus Blut**: -2
- **5 Kerzen**: -1
- **Je weiterem Dämonologen**: -1
- **Die Sterne stehen richtig**: -10
- **Tieropfer (je)**: -2
- **Menschenopfer (je)**: -5
- **Tempel in der Nähe**: 20
- **Tag**: 5
- **Priester in der Nähe**: 10
- **Weihwasser in der Nähe**: 5
- **Höherer Dämon**: 10
- **Erzdämon**: 100

Wird der Zauber reversiert so gilt der Bannkreis auch umgekehrt. Er lässt dann keinen Dämon hinein, wohl aber heraus. So kann ein Dämonologe einen zusätzlichen Kreis um sich selbst ziehen.

Zaubern: Logik
Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
Form: Kreis
Aktionen: 6
Dauer: Stärke+Magieniveau Nächte
Zauberpunkte Kosten: 5

Globulus

Der Zaubernde schafft ein Versteck, indem er eine Blase in der Dämonenwelt schafft, in die er und **Stärke***2 weitere Charaktere translokiert werden. Die Blase entsteht irgendwo in der Dämonenwelt, ist durchsichtig und lässt Geruch, jedoch nichts weiteres durch. Nach Beendigung des Zaubers werden die Personen in der Blase zurück translokiert.

Die Globule besteht für **Magieniveau***5 Minuten.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau*5 Minuten
Zauberpunkte Kosten: 7
(Benötigt Konzentration)

Neues Fleisch

Der Zaubernde berührt die Wunde der Zielperson. Er streicht darüber und spricht den Namen des Gönners.

Die Wunde der Zielperson schließt sich komplett. Jeglicher Schaden der in Verbindung mit der Wunde steht wird getilgt. Die Wunde schließt sich mit neuem Fleisch, und der Verwundete fühlt sich sofort wie neu geboren. Das neu entstehende Fleisch ist allerdings dämonischer Natur. Es ist eine undefinierbare Substanz, welche sich ganz natürlich mit dem menschlichen Fleisch verbindet. Niemand kann sagen wie sich das neue Fleisch in Zukunft verhält, ob es vom Körper angenommen wird, oder ob ganz unerwartete Effekte auftreten.

Der Zauber heilt (**Stärke**+**Magieniveau**)*2 Wunden.

Zaubern: Gewissenhaftigkeit
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 11

Dämon rufen

Die Vorschriften für die Anrufung eines Dämonen sind so vielfältig wie zerstritten. Erwiesen ist, dass das Erbringen diverser Paraphernalia der Invokation zuträglich ist. Auch in der Handlung gibt es einige Besonderheiten, die sich positiv auf das Gelingen auswirken. Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass die Invokation als Anrufung in geeigneter Athmosphäre stattfinden sollte und ein direktes Rufen des Dämons seitens des Dämonologen ist. Es ist also auch möglich eine Anrufung ohne jegliche Vorbereitung nur mit dem Vers zu machen.

Die folgenden Paraphernalia haben eine Wirkung auf den Mindestwurf der Invokation :

- **Magieniveau**: -**Magieniveau**
- **Geeignete Umgebung, Ruhe**: -1
- **Heptagramm gezeichnet**: -1
- **Heptagramm ist aus Blut**: -2
- **Sigille gezeichnet**: -1
- **Spieler zeichnet Sigille aus der Hand**: -10
- **7 Kerzen**: -1
- **Je weiterem Dämonologen**: -1
- **Die Sterne stehen richtig**: -10
- **Tieropfer (je)**: -4
- **Menschenopfer (je)**: -10
- **Bannkreis gezogen**: obligatorisch
- **Tempel in der Nähe**: 20
- **Tag**: 5
- **Priester in der Nähe**: 10
- **Weihwasser in der Nähe**: 5
- **Ein Opfer beginnt zu beten**: 2 (je)
- **Niederer Dämon wird gerufen**: -1
- **Höherer Dämon wird gerufen**: 5
- **Diener eines Erzdämons wird gerufen**: 30
- **Erzdämon wird gerufen**: 100

Das Rufen eines dämonischen Wesens schließt das Binden des Dämons nicht mit ein.

Zaubern: Charme
Arkana: 4
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 10
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 10

Gespinst

Der Zaubernde wirft ein Stück Dämonischer Natur (Artefakt, dämonisches Objekt oder Neues Fleisch) an die Stelle, über der die Sphere entstehen soll. Dann wartet er bis er erhört wird.

Tentakel aus dämonischer Substanz wachsen zu einer gitterförmigen Kugel von max. **Stärke** Schritt. Die Tentakel haben 500 Wunden und sind somit kaum zu durchtrennen. Das Netz kann sowohl Lebewesen ein- als auch aussperren.

Zaubern: Charme
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: Sphäre
Aktionen: 2
Dauer: Magieniveau Nächte
Zauberpunkte Kosten: 5

Große Magieanalyse

Der Zaubernde ist in der Lage eine Analyse eines gewirkten oder gerade im wirken begriffenen Zaubers durchzuführen. Der Zaubernde erkennt die Schule der Magie, Wesen des Zaubers (ob nun Heilung, Schaden, Art des Elements, Dauer usw.) sowie eine grobe Einschätzung der Stärke des Zaubers.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 60
Form: Sphäre
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Weg der Sterne

Ein heller Stern weist dem Zaubernden den Weg an sein angedachtes Ziel.

Zaubern: Auffassungsgabe
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke+Magieniveau Nächte
Zauberpunkte Kosten: 3

Bestrahlen

Der Zaubernde starrt das Ziel an und beschwört das Licht der Sonne. Aus seinen Augen kommen helle Strahlen, die das Ziel mitten im Gesicht treffen.

Die Strahlen blenden das Opfer, es kann kaum noch etwas sehen. Alle Wahrnehmungswürfe und Angriffe haben einen um **Magieniveau** erhöhten Mindestwurf.

Der Zauber bleibt für **Stärke** Kampfrunden aktiv.

Zaubern: Kraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: Strahl
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 5

(Benötigt Konzentration)

Stille des Kosmos

Der Zaubernde beschwört die Stille des Kosmos. Diese Stille lässt sowohl die magischen Handlungen als auch die Geräusche verstummen. Der Bereich der Stille hat einen Durchmesser von **Magieniveau** Schritt und bewegt sich mit dem Zaubernden.

Der Mindestwurf für Zauber und Magiekunde ist im Kreis um 4 erhöht, dies gilt auch für den Zaubernden. Alle Geräusche werden von der Stille verschluckt. Der Zaubernde hört für die Dauer des Zaubers nichts.

Der Zauber dauert **Stärke** Minuten.

- Zaubern: Charme
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: Kreis
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 8

Kristallbarriere

An einer Stelle in Reichweite entsteht eine Barriere aus gewachsenen Kristallen, die recht hart und daher schwer zu überwinden ist. Die Kristalle sehen Bergkristallen gleich, die wie normale Kristalle aus dem Boden wachsen. Die Kristallbarriere kann eine maximale Tiefe von **Stärke** cm und eine Breite von **Stärke** Metern haben. Es dauert etwa **Magieniveau***5 Runden, sich durch die Barriere zu schlagen.

- Zaubern: Charme
- Arkana: 1
- Reichweite: 5
- Form: Wand
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 5

Sternenbotschaft

Der Astrologe betrachtet den Sternenhimmel und murmelt wiederholend die zu übermittelnde Botschaft.

Nach ca. 35 Minuten beginnen einzelne Sterne der Gestirne heller zu leuchten als andere. Geübte Astrologen und Astralmagiker können aus diesen Konstellationen eine ca. ein **Stärke des Zaubers** Sätze lange Nachricht herauslesen, egal wo sie auf der Welt gerade stehen.

- Zaubern: Geschick
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Magieniveau Nächte
- Zauberpunkte Kosten: 3

Licht der Sterne

Nach ca. 20 Minuten beginnen die Augen des Zaubernden matt zu werden, und er sieht sowohl am Tage als auch in der Nacht. Helles Licht blendet den Zaubernden nicht. Bei völliger Dunkelheit kann der Zaubernde jedoch nicht sehen. Der Zauber dauert **Stärke**+**Magieniveau** Stunden an.

- Zaubern: Attraktivität
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Stärke+Magieniveau Stunden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Sumpffieber

Das Ziel erleidet an jedem Tag, an dem der Fluch aktiv ist, Schaden in Höhe der **Zauberstärke**. Zusätzlich werden alle körperlichen Attribute um die **Magieniveau** verringert.

🎲 Zaubern: Attraktivität
🪄 Arkana: 4
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 3
⌛ Dauer: 1 Wochen
🪄 Zauberpunkte Kosten: 12

Schuppenrüstung

Der Körper des Zaubernden wird mit zusätzlichen Schuppen bedeckt. Er erhält **Zauberstärke** Normalen Schutz und **Magieniveau** Blutungsschutz.

🎲 Zaubern: Geschick
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 2
⌛ Dauer: Sofort
🪄 Zauberpunkte Kosten: 6

Blutopfer-Ritual

In einem grausamen Ritual opfert der Zaubernde ein kleines Lebewesen, um vorübergehend Boost auf ein beliebiges Attribut in Höhe der **Zauberstärke** zu erhalten. Der Boost hält für **Magieniveau** Stunden an.

🎲 Zaubern: Gewissenhaftigkeit
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 3
⌛ Dauer: Magieniveau Stunden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 10

Schattenschritt

Der Zaubernde verschmilzt mit den Schatten und erhöht seine Heimlichkeit um die **Zauberstärke**.

🎲 Zaubern: Schnelligkeit
🪄 Arkana: 2
↔ Reichweite: 0
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 2
⌛ Dauer: Magieniveau Minuten
🪄 Zauberpunkte Kosten: 6

Geistesbann

Das Ziel würfelt mit seinem Logikwert, der Wurf ist um die **Zauberstärke** erschwert.

Misslingt der Wurf, ist das Ziel gezwungen, den Befehlen des Zaubernden zu gehorchen, bis der Zauber abläuft oder aufgehoben wird.

🎲 Zaubern: Willenskraft
🪄 Arkana: 3
↔ Reichweite: 10
⬤ Form: -
⌛ Aktionen: 3
⌛ Dauer: Magieniveau*5 Stunden
🪄 Zauberpunkte Kosten: 12

Säuredorn

Ein scharfer Säurendorn wird auf das Ziel geschleudert und verursacht Giftschaden entsprechend der **Zauberstärke**. Der Dorn hat einen Durchschlag von **Magieniveau**.

Zaubern: Kraft
Arkana: 2
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 6

Verwesung

Lässt das Fleisch des Ziels verrotten, was direkten Schaden und Attributsverlust entsprechend der **Zauberstärke**+**Magieniveau** verursacht. Das Ziel des Zaubers wählt die Attribute und verteilt die Minuspunkte darauf.

Die Mali auf den Attributen werden erst entfernt, wenn der Schaden vollständig geheilt ist.

Zaubern: Kraft
Arkana: 4
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 10

Schlangenblick

Der Zaubernde fixiert das Ziel mit einem hypnotischen Blick und lähmt es für Runden entsprechend der **Zauberstärke**+**Magieniveau**.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 3
Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 3
Dauer: Zauberstärke Runden
Zauberpunkte Kosten: 9
(Benötigt Konzentration)

Kriechende Furcht

Alle Lebewesen in Reichweite des Zaubers würfeln auf ihre Willenskraft, der Wurf ist um die **Zauberstärke** erschwert.

Wer den Wurf nicht schafft, flieht panisch vor der Echse.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 4
Reichweite: 15
Form: -
Aktionen: 4
Dauer: Magieniveau Minuten
Zauberpunkte Kosten: 10
(Benötigt Konzentration)

Echsenruf

Ruft eine Anzahl kleiner Echsen herbei, die einfache Befehle ausführen. Die Anzahl entspricht der **Stärke** des Zaubers.

Zaubern: Charme
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 3
Dauer: Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 8

Giftiger Biss

Der Zaubernde erhält für **Magieniveau** Kampfrunden einen Giftbiss, der bei Treffern zusätzlichen Giftschaden in Höhe der **Zauberstärke** verursacht.

Zaubern: Kraft
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: 3 Runden
Zauberpunkte Kosten: 7

Säurehauch

Der Zaubernde spuckt eine Säurewolke, die allen Zielen im Wirkungsbereich Schaden in Höhe der **Zauberstärke**+**Magieniveau** zufügt.

Zaubern: Kraft
Arkana: 2
Reichweite: 5
Form: Wolke
Aktionen: 2
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 8

Dunkelsicht

Der Zaubernde kann in völliger Dunkelheit bis zur **Zauberstärke** × **Magieniveau** Meter sehen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 10
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: 8 Stunden
Zauberpunkte Kosten: 5

Fähigkeit übernehmen

Der Zaubernde berührt ein Tier und beginnt damit den Vers wiederholend zu murmeln.

Bei gelungenem Zauber erhält der Begabte für **Stärke** Stunden die Fähigkeit des Tieres. Ihm wachsen z.B. flugfähige Flügel, oder er erhält die Nase eines Hundes. Die damit verbundene Transformation kann sich über mehrere Minuten hinziehen und mitunter äusserst schmerzhaft sein.

Der Zaubernde erhält auf ein dem Tier entsprechendes Attribut einen Bonus von **Magieniveau**.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Stärke Stunden
Zauberpunkte Kosten: 8

Unheilige Bindung

Der Zaubernde presst alle Tiere, die er vereinen will, für die gan-
ze Handlunsgdauer fest zusammen und wirkt den Zauber.

Die Tiere vereinen sich für **Stärke***10 Minuten nach der Vorgabe des Zaubernden zu einer Chimäre. Nach Ablauf oder Abbruch des Zaubers trennen sie sich wieder zu ihrer ursprünglichen Form. Die Chimäre ist agressiv und nicht unter der Kontrolle des Zaubernden.

Die Chimäre darf maximal aus **Magieniveau** Tieren bestehen.

Zaubern: Geschick
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 30
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 12

Leviathanschaffung

Die Eier eines Krokodils werden zuvor in schwarze Tücher gewickelt.

Der Zaubernde umschließt ein oder mehrere Krokodileier mit seinen Händen und spricht auf sie die Verse der Leviathanschaffung. Anschließend werden die Eier in dunkler und warmer Umgebung bis zum Schlüpfen aufbewahrt.

Aus den Eiern schlüpfen in 10-**Stärke** Monaten **Magieniveau** kleine Leviathane.

Zaubern: Geschick
Arkana: 4
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 10
Dauer: 10-Stärke Monate
Zauberpunkte Kosten: 12

(Benötigt Konzentration)

Madaeus Grippe

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer erkrankt am nächsten Tag an der Madeus Grippe. Hals und Rachenbeschwerden, neben leichtem Fieber und Hustenreizen kennzeichnen das Krankheitsbild. Das Opfer bleibt solange krank bis er entweder auf magischem Wege geheilt wird, oder mindestens zwei weitere Personen auf natürlichem Wege sich bei ihm angesteckt haben. Die Grippe verläuft nie tödlich, wird jedoch als lästiges, unangenehmes Ärgernis empfunden. Die "Ansteckungsrate" beträgt **Magieniveau***10 % pro Tag Aufenthalt in Begleitung eines Verfluchten.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Zaubern: Geschick
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 3
Dauer: Sofort
Zauberpunkte Kosten: 5

Pech

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer des Fluchs erhält für die Dauer des Fluchs einen Wert "Pech" in Höhe der Stärke des Zaubers.

Das Opfer muss, nachdem es eine Probe für seine Handlungen vorgenommen hat, auf den "Pech" Wert würfeln. Zeigt der "Pech" Wurf einen Erfolg, so misslingt die Handlung.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke+Magieniveau Stunden
Zauberpunkte Kosten: 5

Fluch des Geistes

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und dabei den Namen des Opfers auf ein Blatt Papier oder Pergament schreiben.

Der Zaubernde begibt sich in einen Trance ähnlichen Zustand, in dem er das vorzugsweise betäubte Opfer ausbluten lässt. Der Fluch wird auf den übertragen, dessen Namen auf dem Papier geschrieben steht, und auf den der Zaubernde seinen Hass fokusiert hat. Danach fällt der Zaubernde in eine Ohnmacht die in einen unruhigen Schlaf übergleitet.

Das Opfer blutet fortan, so lange der Fluch anhält, aus allen Poren. Blut tritt aus seinen Augen und seiner Nase, und das Opfer nimmt **Magieniveau** W6 Wunden pro Tag hin.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

- Zaubern: Kraft
- Arkana: 3
- Reichweite: 40
- Form: -
- Aktionen: 10
- Dauer: Stärke Monate
- Zauberpunkte Kosten: 5

(Benötigt Konzentration)

Lähmung des Selbst

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Die Zunge und Glieder des Opfers fühlen sich schwer an und möchten nicht mehr richtig ihren Dienst tun. Alle körperlichen Attribute ausser Resistenz reduzieren sich mit allen Konsequenzen um 1. Der Fluch wirkt **Stärke**+**Magieniveau** Stunden.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 2
- Dauer: Stärke+Magieniveau Stunden
- Zauberpunkte Kosten: 5

Selbst Schuld

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer spürt nichts von der Verfluchung bis es den ersten Schlag/Schuss gegen irgendein Ziel ausführt.

Der Schaden der bei einem Treffer vom Verfluchten an einem Ziel verursacht wird kommt 1 zu 1 zu ihm zurück, hierbei erleidet er die gleichen Treffer wie der Angegriffene. Der Fluch dauert **Magieniveau** Angriffe vom Verfluchten an.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 1
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 1
- Dauer: Sofort
- Zauberpunkte Kosten: 5

Angst

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Ein Opfer verfällt in eine regelrechte Panik und denkt für die nächsten **Magieniveau** W6 Minuten nurnoch an die Flucht. Das Opfer dem Fluch durch einen gelungenen Tapferkeitswurf entgehen. Der Mindestwurf dieses Wurfs ist um die Zauberstärke des Zaubers erhöht.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

- Zaubern: Willenskraft
- Arkana: 2
- Reichweite: 0
- Form: -
- Aktionen: 2
- Dauer: Magieniveau W6 Minuten
- Zauberpunkte Kosten: 5

Altern

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Kurz nach der Verfluchung beginnnen beim Opfer die ersten Auswirkungen einzusetzen. Der Verfluchte fühlt sich geschwächt, dies äussert sich neben dem unangenehmen Gefühl in der Reduzierung der Werte für Kraft, Willenskraft, Reaktion, Schnelligkeit und Wahrnehmung um 1.

So lange der Fluch aktiv ist, verringern sich diese Werte jeden Tag um einen weiteren Punkt. Erreicht eines der Attribute den Wert 0, so wird das Opfer bettlägerig und kann nicht mehr von alleine aufstehen.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Zaubern: Geschick
Arkana: 2
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke+Magieniveau Jahre
Zauberpunkte Kosten: 5
(Benötigt Konzentration)

Shuras Wahn

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer wird unmittelbar von panischer Angst ergriffen. Der einzige Gedanke, der für die nächsten **Magieniveau** W6 Sekunden gefasst werden kann ist "WEG HIER". Allerdings kann die Angst durch eine Willenskraftprobe abgeschüttelt werden. Der Mindestwurf dieser Probe ist um die Stärke des Zaubers erhöht.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Zaubern: Willenskraft
Arkana: 1
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 1
Dauer: Magieniveau W6 Sekunden
Zauberpunkte Kosten: 5

Austrocknen

Der Zaubernde muss den Fluch sprechen und das Opfer dabei berühren.

Das Opfer verliert jeden Tag **Magieniveau** + 5% seiner Körperflüssigkeit. Durch Aufnahme von Flüssigkeit kann er den Effekt auf 3% verlangsamen, jedoch nicht ganz verhindern. Nachdem der Verfluchte 20% seiner Körperflüssigkeit verloren hat, sieht man bereits erste Anzeichen des Mangels. Die Haut wird trockener, es bilden sich erste wunde Stellen. Bei 40% ist der Verfluchte bereits so weit geschwächt, dass alle Attributwerte halbiert werden. Ab einem Flüssigkeitsverlust von 70% (jetzt scheint die Haut nunmehr einem trockenen Stück Leder zu gleichen) ist es dem Verfluchten kaum mehr möglich, sich aufzurichten. Alles um ihn herum verschwimmt, und er hat keine Möglichkeit, sich selbstständig zu versorgen. Erst wenn alle Flüssigkeit aus dem Körper entwichen ist, stirbt der Verfluchte. Bis zu diesem Zeitpunkt hält ihn der Fuch am Leben.

Der Fluch kann durch Gegenmagie, göttliches Wirken oder einen Segen gebrochen werden. Ebenso endet der Fluch, wenn der Zaubernde den Zauber fallen lässt oder ohnmächtig wird.

Zaubern: Geschick
Arkana: 3
Reichweite: 0
Form: -
Aktionen: 2
Dauer: Stärke Jahre
Zauberpunkte Kosten: 5

Anhang - Zauberschablonen

Grundlegend

Einfach auszuführen

Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, mindestens jedoch 1.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 5
✱ Arkana: -1

Schnelle Ausführung

Der Zauber benötigt 1 Aktion weniger, mindestens jedoch 1.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
✱ Aktionen: -1

Wirkungsdauer

Die Wirkunsdauer des Zaubers wird verdoppelt.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
✱ Arkana: +1

Zwillingszauber

Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 5
✱ Arkana: +1

Kraftvoller Zauber

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
✱ Stärke: +1

Große Reichweite

Die Reichweite des Zaubers ist um 20 erhöht.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 2
✱ Reichweite: +20

Affinität

Affinität zu Feuer

Ändert die Variante des Zaubers auf Feuer.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Feuer

Affinität zu Arkana

Das Element des Zaubers wird auf Arkana geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Arkana

Affinität zu Licht

Das Element des Zaubers wird auf Licht geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Licht

Affinität zu Erde

Das Element des Zaubers wird auf Erde geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Erde

Affinität zum Geist

Das Element des Zaubers wird auf Geist geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Geist

Affinität zu Blut

Das Element des Zaubers wird auf Blut geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Blut

Affinität zu Wasser

Das Element des Zaubers wird auf Wasser geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Wasser

Affinität zur Natur

Das Element des Zaubers wird zu Natur geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Natur

Affinität zu Luft

Das Element des Zaubers wird auf Luft geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Luft

Affinität zu Dämonen

Das Element des Zaubers wird auf Dämonisch geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Dämonisch

Affinität zu Energie

Das Element des Zaubers wird zu Energie geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 1
🪄 Affinität: Energie

Form

Kegel

Die Form des Zaubers ist ein Kegel.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
⬤ Form: Kegel

Wand

Die Form des Zaubers ist eine Wand.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
⬤ Form: Wand

Kreis

Die Form des Zaubers ist ein Kreis.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
⬤ Form: Kreis

Wolke

Die Form des Zaubers ist eine Wolke.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
⬤ Form: Wolke

Sphäre

Ändert die Form des Zaubers zu einer Sphäre.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 3
✱ Arkana: +1
⬤ Form: Sphäre

Schule

Transmutation

Die Schule des Zaubers wird auf Transmutation geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 7
📕 Schule: Transmutation

Heilung

Die Schule des Zaubers wird auf Heilung geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 7
📕 Schule: Heilung

Illusion

Die Schule des Zaubers wird auf Illusion geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 7
📕 Schule: Illusion

Weissagung

Die Schule des Zaubers wird auf Weissagung geändert.

🪄 Zauberpunkte Kosten: 7
📕 Schule: Weissagung

Widerrufung

Die Schule des Zaubers wird auf Widerrufung geändert.

Zauberpunkte Kosten: 7
Schule: Widerrufung

Beschwörung

Die Schule des Zaubers wird auf Beschwörung geändert.

Zauberpunkte Kosten: 7
Schule: Beschwörung

Kontrolle

Die Schule des Zaubers wird auf Kontrolle geändert.

Zauberpunkte Kosten: 7
Schule: Kontrolle

Schaden

Die Schule des Zaubers wird auf Schaden geändert.

Zauberpunkte Kosten: 7
Schule: Schaden

Verzauberung

Die Schule des Zaubers wird auf Verzauberung geändert.

Zauberpunkte Kosten: 7
Schule: Verzauberung

Anhang - Eigenarten

Wahnsinn und Visionen

Schizophrenie

Der Charakter kann außergewöhnlich kreativ sein und einzigartige Lösungen für Probleme finden, auf die andere nicht kommen würden. Seine andere Art, die Welt zu sehen, kann zu innovativen Ideen und künstlerischen Ausdrucksformen führen. Er verfügt über eine ausgeprägte **Darbietungs-** und **Logikfähigkeit**.

Die Symptome der Schizophrenie erschweren es dem Charakter, soziale Kontakte zu knüpfen und stabile Beziehungen zu führen. **Kommunikationsfähigkeit** und **Charme** sind eingeschränkt.

- ✱ Logik +1
- ✱ Charme -1
- ➭ Darbietung +2
- ➭ Kommunikation -2

Wahn

Der Wahn verleiht dem Charakter ein starkes Gefühl von Zweck und Richtung. Er glaubt unerschütterlich an seine Sache, was ihm in bestimmten Situationen eine starke innere Motivation und Entschlossenheit verleiht. Seine **Tapferkeit** und *Willenskraft** sind erhöht.

Wahnvorstellungen können den Charakter von der Realität entfremden und seine Fähigkeit beeinträchtigen, rational zu handeln oder effektiv mit anderen zu interagieren. Der Spielleiter kann jederzeit eine Logik-Probe verlangen. Misslingt diese, hat der Charakter in diesem Moment eine aktive Wahnvorstellung.

- ✱ Logik +1
- ✱ Willenskraft +1

Impulsives Verhalten

Depression

Aufgrund seiner Erfahrungen mit Depressionen kann der Charakter ein tiefes Verständnis und Mitgefühl für das Leid anderer entwickeln.

Die Symptome der Depression können den Charakter daran hindern, alltägliche Aufgaben zu bewältigen oder sich an sozialen Aktivitäten zu beteiligen. Er kann sich zurückziehen und isolieren.

- ✱ Ausdauer -1
- ✱ Gewissenhaftigkeit -1
- ➭ Empathie +2

Ängste und Abneigungen

Agoraphobie

⚙ Ausweichen +1
✱ Gewissenhaftigkeit -1
☚ Wahrnehmung +1

Soziale Phobie

⚙ Wiederholungswürfe -1
✱ Gewissenhaftigkeit +1
☚ Kommunikation -1

Akrophobie

☚ Tapferkeit -2
☚ Wahrnehmung +1

Hydrophobie

☚ Tapferkeit -2
☚ Orientierung +1

Mysophobie

✱ Resistenz -1
✱ Gewissenhaftigkeit +1

Zoophobie

⚙ Ausweichen +1
☚ Tapferkeit -1
☚ Naturkunde -1

Dermatozoenwahn

⚙ Maximaler Stress +1
✱ Gewissenhaftigkeit -2

Coulrophobie

✱ Auffassungsgabe +1
☚ Tapferkeit -1
☚ Darbietung -1

Teratophobie

⚙ Wiederholungswürfe +1
✱ Resistenz -1
☚ Orientierung -1

Verfolgungsangst

✱ Charme -1
☚ Heimlichkeit -1
☚ Tapferkeit -1

Persönliche Eigenheiten

Nervosität

Pro Kampf erhält der Charakter 10 Würfel, die er beliebig auf Angriffe und Verteidigungen anwenden kann.

Der Charakter kann keine kritischen Treffer im Angriff erzielen.

Ängste und Abneigungen

Angst vor Altertümern

Aufgrund seiner Angst beschäftigt sich der Charakter naturgemäß mehr mit Altertümern. Er erhält den Wert 4 in Altertumskunde.

In der Nähe von Altertümern (wie alten Gemäuern, Ruinen, Statuen, aber auch Schriftstücken oder Büchern) wird der Charakter durch die Angst ungeschickter. Alle **Physis** Attribute sind um eins verringert.

🗎 Altertümer +4

Stimmungsschwankungen

Nachtmensch

Der Charakter ist nachts besonders wachsam und aufmerksam. Er erhält einen Bonus von +2 auf **Wahrnehmung** und +1 auf **Orientierung** bei Nacht.

Der übermüdete Charakter erhält einen Malus von -2 auf **Logik** und von -1 auf **Mechanik** bei Tag.

Sinnesveränderungen

Hypersensivität

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Wahrnehmung.

In lauten Umgebung ist der Charakter schnell überfordert. In diesen Situationen muss er einen Stresstest bestehen. Misslingt dieser, so erhält er 1 **Stress**.

☚ Wahrnehmung +2

Wahnsinn und Visionen

Dunkle Visionen

Die Visionen können dem Charakter wertvolle Hinweise oder Warnungen liefern, die ihm dabei helfen, Gefahren zu vermeiden und verborgene Wahrheiten aufzudecken.

Die Visionen sind oft beunruhigend und können den Charakter emotional belasten. Nach einer Vision muss der Charakter einen Stresstest ablegen. Misslingt dieser, erhält er 2 **Stress**.

Besessenheit

Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von +2 auf ein Attribut seiner Wahl, das der Entität entspricht.

Gelegentlich kann die Entität die Kontrolle übernehmen und den Charakter zu unvorhersehbaren oder gefährlichen Handlungen zwingen. In dem Moment, in dem die Entität den Charakter übernimmt, wirft dieser einen W6. Je höher das Ergebnis, desto positiver ist das Eingreifen für den Charakter. Ergebnisse über 3 sind in der Regel positiv.

Mystische Eigenschaften

Blutlinie der Alten

Der Charakter kann alte Sprachen und Symbole verstehen und interpretieren. Er erhält einen Bonus von 2 Würfeln auf Proben auf Bildung, Historie und Altertümer, sofern diese im Zusammenhang mit alten Schriften stehen. Der Charakter erhält das Wissen Altertümer 1.

Der Charakter fühlt sich elitär und wird zunehmend verschrobener. Er nimmt einen Malus auf Kommunikation und Charme in Kauf.

✱ Charme -1
☚ Kommunikation -1
🕮 Altertümer +1

Wahnsinn und Visionen

Zweifelnder Geist

Der Charakter ist immun gegen Manipulationen und Täuschungen, die einen Wurf auf Täuschen und Betrügen involvieren.

Aufgrund seines ständigen Misstrauens hat der Charakter Schwierigkeiten, anderen zu vertrauen. Er erhält -2 auf seinen Wert in **Kommunikation**.

☚ Kommunikation -2

Mystische Eigenschaften

Unstillbarer Wissensdurst

Der Charakter erhält einen Bonus auf **Logik** und **Bildung**.

Der unstillbare Wissensdurst hat zur Folge, dass die generelle Wahrnehmung des Charakters leidet.

✱ Logik +1
✱ Bildung +1
☚ Wahrnehmung -1

Asket

Der Charakter verspührt später Hunger und Durst, und er hat eine erhöhte **Resistenz**.

Aufgrund seines enthaltsamen Lebensstils hat der Charakter Schwierigkeiten, sich in soziale Gruppen einzufügen oder Beziehungen aufzubauen. Dies führt zu einem Malus in *Kommunikation**.

✱ Resistenz +2
☚ Kommunikation -2

Persönliche Eigenheiten

Ungeschickt

Der Charakter zeichnet sich durch seine einzigartige Fähigkeit aus, Probleme auf unkonventionelle Weise zu lösen. Seine ungeschickte Art führt oft zu Lösungen, die anderen nicht in den Sinn kommen würden und die daher unerwartet sind. Dafür erhält er einen Bonus von zwei Würfeln auf Proben, die unkonventionelles Denken erfordern.

Der Charakter hat ein verringertes **Geschick**.

✱ Geschick -2

Stimmungsschwankungen

Launenhaft

In sozialen Situationen kann der Charakter sehr charmant und überzeugend sein. Das verleiht ihm einen Bonus auf seinen **Charme**. Dank seiner Fähigkeit, schnell zwischen verschiedenen Stimmungen zu wechseln, kann er sich flexibel an unterschiedliche soziale Dynamiken anpassen.

Bei jeder längeren oder tiefergehenden Unterhaltung muss der Charakter auf seine Kommunikation würfeln. Misslingt der Wurf, kommt es zu einer Stimmungsschwankung und der Bonus wird für die nächsten W6 Stunden zum Malus.

✱ Charme +2
☚ Kommunikation +1

Sinnesveränderungen

Tinnitus

Aufgrund der konstanten Geräusche in seinen Ohren ist der Charakter immun gegen akustische Täuschungen oder Manipulationen. Er kann nicht durch Geräusche aus seiner Umgebung abgelenkt werden.

Der Mindestwurf aller **Wahrnehmungsproben**, die das Hören einschließen, ist um 3 erhöht.

Stimmungsschwankungen

Tagaktiv

Tagsüber ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitswürfe um eins verringert.

In der Nacht ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitswürfe um eins erhöht.

Impulsives Verhalten

Gedankenlos

Der Charakter ist in der Lage, in gefährlichen oder stressigen Situationen schnell zu handeln. Bei der Regel der **Blitzreaktion** kann er einen fehlgeschlagenen Wurf einmal wiederholen.

Aufgrund seiner impulsiven Art neigt der Charakter dazu, wichtige Details zu übersehen und unüberlegte Risiken einzugehen. Dies hat einen Malus auf **Logik** zur Folge.

✱ Logik -1

Körperliche Besonderheiten

Schwächlich

Aufgrund seiner weniger robusten Statur kann sich der Charakter leiser und unauffälliger bewegen. Er erhält einen Bonus auf **Heimlichkeit**.

Der Charakter hat eine verringerte **Kraft** und ein ständiges Gefühl von körperlicher Schwäche und Unsicherheit.

✱ Kraft -1
☚ Heimlichkeit +2

Persönliche Eigenheiten

Schwacher Lebenswille

Aufgrund seiner Gleichgültigkeit hat sich der Charakter in gewisser Hinsicht seinem Schicksal ergeben. Er erhält einen Schicksalswürfel.

Der Charakter hat eine verringerte **Resistenz**.

✹ Schicksalswürfel +1
✱ Resistenz -2

Impulsives Verhalten

Rastlosigkeit

Aufgrund seiner Rastlosigkeit kann der Charakter länger ohne Pause aktiv bleiben. Seine Ausdauer ist erhöht.

Der Charakter hat Probleme, sich auf Aufgaben zu konzentrieren, die Ruhe oder Geduld erfordern. **Geschick** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

✱ Ausdauer +2
✱ Geschick -1
✱ Gewissenhaftigkeit -1

Stimmungsschwankungen

Rastloser Geist

Der Charakter ist stets aufmerksam und wachsam. Das verleiht ihm einen Bonus auf **Wahrnehmung**.

Aufgrund seiner Unfähigkeit, vollständig zur Ruhe zu kommen, regeneriert der Charakter bei jeder Instanz von Stressreduktion nur die Hälfte der normalen Stressreduktion (aufgerundet). Auch bei der Rast wird der Stress nur halbiert statt auf 0 gesetzt.

☚ Wahrnehmung +2

Ängste und Abneigungen

Ungläubig

Aufgrund seines Unglaubens ist der Charakter stets bemüht, eine rationale Erklärung zu finden. Er erhält drei **Wiederholungswürfe**.

Alle Würfe, die Übernatürliches involvieren, haben einen um zwei erschwerten Mindestwurf. Der Charakter hat eine verminderte Religionsfertigkeit.

☚ Religion -3

Persönliche Eigenheiten

Perfektionismus

Aufgrund seines Perfektionismus erhält der Charakter zwei Bonuswürfel und zwei Wiederholungswürfel.

Komplexere Tätigkeiten des Charakters dauern in der Regel doppelt so lange wie bei anderen Charakteren. Falls es auf Geschwindigkeit ankommt, kann der Spielleiter einen Logikwurf verlangen. Falls dieser misslingt, verdoppelt sich die angegebene Zeit.

- Bonuswürfel +2
- Wiederholungswürfe +2

Impulsives Verhalten

Draufgänger

Der Charakter hat eine erhöhte **Tapferkeit**.

Die **Logik** des Charakters ist verringert.

- Logik -2
- Tapferkeit +2

Ängste und Abneigungen

Hypochondrie

Aufgrund seiner ständigen Sorge um seine Gesundheit ist der Charakter sehr gut über medizinische Themen und gesundheitliche Vorsorge informiert. Er erhält einen Bonus auf **Erste Hilfe** und das Wissen **Medizin**.

Die übertriebene Angst vor Krankheiten belastet den Charakter stark und beeinträchtigt seine Handlungsfähigkeit. Seine **Logik** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

- Logik -1
- Gewissenhaftigkeit -1
- Erste Hilfe +2
- Medizin +1

Körperliche Besonderheiten

Abhängigkeit

Hat der Charakter Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, ist er extrem fokussiert und motiviert. In dieser Zeit hat er zwei Schicksalswürfel.

Ohne Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, leidet der Charakter unter Entzugserscheinungen, welche seine körperliche und geistige Leistungsfähigkeit beeinträchtigen. Sein Mindestwurf ist um eins erhöht.

Anhang - Körpermodifikationen

Generatoren

Solarkopfhaut

Eine künstliche Hautschicht, die Sonnenlicht in Energie umwandelt.

Preis: 800

Produces 2 mA energy

Biolastneutral

Fassung

Kopf 1

Kinetischer Generator

Ein Implantat, das Bewegungsenergie in elektrische Energie umwandelt.

Preis: 3000

Produces 8 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Thermo-Konverter

Ein Implantat, das Körperwärme in nutzbare Energie umwandelt.

Preis: 1800

Produces 6 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Torso 3

Atemluft-Turbine

Ein Gerät, das die kinetische Energie des Atmens in elektrische Energie umwandelt.

Preis: 1700

Produces 4 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Elektrostatischer Sammler

Ein Gerät, das statische Elektrizität aus der Umgebung sammelt und speichert.

Preis: 1200

Produces 3 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Piezoelektrischer Geh-Generator

Ein Implantat in den Füßen, das Druck in elektrische Energie umwandelt.

Preis: 1900

Produces 5 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Magnetfeld-Harvester

Ein Implantat, das Energie aus natürlichen oder künstlichen Magnetfeldern gewinnt.

Preis: 2100

Produces 6 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Blutfluss-Dynamo

Ein kleiner Generator, der durch den Blutfluss angetrieben wird.

Preis: 2600

Produces 9 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 1

Schallwellen-Konverter

Ein Implantat, das Umgebungsgeräusche in Energie umwandelt.

Preis: 1000

Produces 4 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Photosynthese-Haut

Eine künstliche Haut, die wie Pflanzen Licht in Energie umwandelt.

Preis: 2500

Produces 7 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Muskelkontraktions-Generator

Ein Implantat, das Energie aus Muskelbewegungen gewinnt.

Preis: 2000

Produces 5 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Feuchtigkeits-Kondensator

Ein Gerät, das Feuchtigkeit aus der Luft kondensiert und in Energie umwandelt.

Preis: 1700

Produces 3 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Radiofrequenz-Empfänger

Ein Implantat, das Energie aus Radiofrequenzwellen sammelt.

Preis: 2200

Produces 6 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Chemischer Energie-Extraktor

Ein Implantat, das chemische Reaktionen im Körper nutzt, um Energie zu erzeugen.

Preis: 2400

Produces 8 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 2

Mikrowellen-Absorber

Sammelt Energie aus Mikrowellenstrahlung.

Preis: 1500

Produces 2 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Torso 1

Ultraschall-Generator

Wandelt Ultraschallwellen in Energie um.

Preis: 1600

Produces 3 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Ionen-Kollektor

Sammelt Ionen aus der Luft und wandelt sie in Energie um.

Preis: 1700

Produces 2 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Elektromagnetischer Induktor

Nutzt elektromagnetische Felder zur Energiegewinnung.

Preis: 1800

Produces 4 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Infrarot-Absorber

Wandelt Infrarotstrahlung in elektrische Energie um.

Preis: 1900

Produces 6 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Piezoelektrischer Hautsensor

Erzeugt Energie durch Druck auf die Haut.

Preis: 1500

Produces 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Bio-Brennstoffzelle

Nutzt organische Stoffe im Körper zur Energieerzeugung.

Preis: 2500

Produces 10 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 3

Akustischer Resonator

Wandelt Schallwellen in elektrische Energie um.

Preis: 1600

Produces 3 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Thermoelektrischer Generator

Nutzt Temperaturunterschiede zur Energiegewinnung.

Preis: 2200

Produces 8 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Elektrostatischer Luftfilter

Sammelt elektrische Ladungen aus der Luft.

Preis: 1500

Produces 2 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Nanobot-Energieernter

Kleine Roboter, die Energie aus der Umgebung sammeln.

Preis: 2300

Produces 5 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Osmotischer Druckgenerator

Nutzt osmotischen Druck zur Energieerzeugung.

Preis: 2000

Produces 4 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Photovoltaischer Hautfleck

Kleine photovoltaische Zellen, die Licht in Energie umwandeln.

Preis: 2100

Produces 7 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Elektrolytischer Zellgenerator

Nutzt elektrolytische Prozesse zur Energiegewinnung.

Preis: 2200

Produces 6 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Quantenpunkt-Solarzelle

Hochmoderne Solarzellen, die Licht effizient in Energie umwandeln.

Preis: 2500

Produces 9 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Kopf 1

Sinne

Cyberaugen I

Ersetzt die natürlichen Augen und bietet verbesserte Sicht.

Preis: 2000

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Waffen

Smartlink

Verbindet Waffen direkt mit dem Gehirn für bessere Zielgenauigkeit.

Preis: 2500

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Künstliche Gliedmaßen

Cyberarm

Ein künstlicher Arm mit erhöhter Stärke und Funktionalität.

Preis: 3000

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Linker Arm 3

Rechter Arm 3

Schutz

Dermalpanzer

Eine Hautverstärkung, die zusätzlichen Schutz bietet.

Preis: 2200

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Neuralverstärker

Verbessert die Reaktionszeit und kognitiven Fähigkeiten.

Preis: 2800

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Sinne

Audioverstärker

Verbessert das Gehör und ermöglicht das Erkennen von Geräuschen aus größerer Entfernung.

Preis: 1500

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Künstliche Gliedmaßen

Cyberbeine

Künstliche Beine, die Geschwindigkeit und Sprungkraft erhöhen.

Preis: 3500

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Schutz

Subdermale Panzerung

Panzerung unter der Haut, die vor physischen Angriffen schützt.

Preis: 2000

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 2

Verbesserungen

Reflexverstärker

Verbessert die Reflexe und Reaktionszeiten.

Preis: 2700

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Datenbuchse

Ermöglicht die direkte Verbindung mit Computersystemen.

Preis: 1800

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Knochenverstärkung

Verstärkt die Knochenstruktur und erhöht die Widerstandsfähigkeit.

Preis: 2400

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 2

Muskelverstärker

Erhöht die Muskelkraft und Ausdauer.

Preis: 3000

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 2

Rechter Arm 2

Linkes Bein 2

Linkes Bein 2

Sinne

Infrarotsicht

Ermöglicht das Sehen von Wärmesignaturen.

Preis: 2100

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Schutz

Toxinfilter

Der Toxinfilter kann Gifte aus der Atemluft und dem Blut filtern.

Preis: 2600

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Cyberherz

Ein künstliches Herz, das die Ausdauer und Leistung verbessert.

Preis: 3300

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 1

Sinne

Nachtsicht

Verbessert die Sicht bei schlechten Lichtverhältnissen.

Preis: 1900

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Schalldämpfer

Reduziert die Lautstärke von Schritten und Bewegungen.

Preis: 2500

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Cyberlunge

Eine künstliche Lunge, die die Sauerstoffaufnahme verbessert.

Preis: 3100

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Gedächtnisverstärker

Verbessert das Gedächtnis und die Erinnerungsfähigkeit.

Preis: 2000

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Cybergehirn

Ein künstliches Gehirn, das kognitive Fähigkeiten verbessert.

Preis: 3400

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Kopf 1

Tarnhaut

Verändert die Hautfarbe, um sich an die Umgebung anzupassen.

Preis: 2200

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Adrenalinpumpe

Erhöht kurzfristig die Kampffähigkeiten.

Preis: 2900

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Sinne

Cyberaugen II

Verbesserte Version der Cyberaugen mit zusätzlichen Funktionen.

Preis: 3600

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Kopf 1

Waffen

Giftklauen

Klauen, die mit einem tödlichen Gift überzogen sind.

Preis: 2300

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Plasmawerfer

Ein implantierter Werfer, der Plasma-Projektile abfeuert.

Preis: 3700

Consumes 9 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Schutz

Energieschild

Ein Schild, das Energieangriffe abwehrt.

Preis: 3100

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Nanobot-Heiler

Nanobots, die Verletzungen schnell heilen.

Preis: 3800

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Tarnfeldgenerator

Erzeugt ein Feld, das den Träger unsichtbar macht.

Preis: 2500

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Künstliche Gliedmaßen

Kybernetischer Schwanz

Ein Schwanz, der als zusätzliche Gliedmaße verwendet werden kann.

Preis: 3200

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Neuralinterface

Ermöglicht die direkte Kommunikation mit Maschinen.

Preis: 3900

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Kopf 1

Sinne

Infrarot-Scanner

Ermöglicht das Scannen von Wärmesignaturen.

Preis: 2600

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Waffen

Elektro-Peitsche

Eine Peitsche, die elektrische Schocks verursacht.

Preis: 3300

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

Cyber-Kralle

Eine kraftvolle Kralle, die physischen Schaden verursacht.

Preis: 4000

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

Schallwerfer

Eine Vorichtung in der Hand, die Schallwellen erzeugt, um Feinde zu betäuben.

Preis: 2700

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

EMP-Generator

Erzeugt einen elektromagnetischen Impuls, der elektronische Geräte deaktiviert.

Preis: 3400

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

Nanobot-Schwarm

Ein Schwarm von Nanobots, der Feinde angreift.

Preis: 4100

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 1

Plasma-Klinge

Eine Klinge, die mit Plasma überzogen ist.

Preis: 3500

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

Verbesserungen

Gravitations-Manipulator

Ermöglicht die Manipulation der Schwerkraft.

Preis: 4200

Consumes 3 mA energy

Causes 4 biostrain

Fassung

Torso 1

Bio-Lumineszenz-Tattoos

Tattoos, die Licht abgeben und in verschiedenen Farben leuchten können.

Preis: 2500

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Sinne

Sonar-Implantat

Ermöglicht die Wahrnehmung der Umgebung durch Schallwellen.

Preis: 3000

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Emotionssensor

Ermöglicht das Erkennen und Analysieren von Emotionen bei anderen Personen.

Preis: 2200

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Holografischer Projektor

Projiziert Hologramme zur Kommunikation oder Ablenkung.

Preis: 2800

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Nano-Reparatur-Bots

Kleine Bots, die kleinere Verletzungen oder Schäden sofort reparieren.

Preis: 3500

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Sinne

Chemischer Analysator

Ermöglicht die Analyse von Chemikalien und Giften in der Umgebung.

Preis: 1900

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Magnetische Greifhaken

Ermöglicht das Klettern an metallischen Oberflächen.

Preis: 3200

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 2

Schutz

Elektrostatische Barriere

Erzeugt eine Barriere, die elektrische Angriffe abwehrt.

Preis: 3800

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Thermoregulator

Hält die Körpertemperatur konstant, unabhängig von der Umgebung.

Preis: 2400

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Chamäleon-Haut

Passt die Hautfarbe an die Umgebung an, um sich zu tarnen.

Preis: 3000

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Neuro-Stimulator

Erhöht die kognitiven Fähigkeiten und Reaktionszeiten.

Preis: 3600

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Sinne

Ultraschall-Ortung

Ermöglicht die Ortung von Objekten und Personen durch Ultraschall.

Preis: 2100

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Elektro-Muskelstimulator

Erhöht die Muskelkraft und Ausdauer durch elektrische Stimulation.

Preis: 2700

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Schutz

Photonen-Schild

Erzeugt ein Schild, das Licht und Laserstrahlen abwehrt.

Preis: 3400

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Bio-Feedback-Sensor

Überwacht die Vitalwerte und warnt vor gesundheitlichen Problemen.

Preis: 2000

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Quanten-Verschränkung

Ermöglicht die Kommunikation über große Entfernungen ohne Verzögerung.

Preis: 2900

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Nano-Konstruktions-Bots

Kleine Bots, die Strukturen und Werkzeuge aus Rohmaterialien herstellen.

Preis: 3700

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Schutz

Elektro-Magnetische Tarnung

Macht den Träger unsichtbar für elektromagnetische Sensoren.

Preis: 2300

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Verbesserungen

Schallwellen-Manipulator

Ermöglicht die Manipulation von Schallwellen zur Kommunikation oder Ablenkung.

Preis: 3100

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Plasma-Schneider

Ein Werkzeug, das Plasma verwendet, um durch Materialien zu schneiden.

Preis: 3900

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Rechter Arm 1

Linker Arm 1

Gravitations-Stabilisator

Stabilisiert den Körper in Umgebungen mit unterschiedlicher Schwerkraft.

Preis: 3200

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Torso 1

Neuro-Link-Kommunikator

Ermöglicht die direkte Kommunikation mit anderen über neurale Verbindungen.

Preis: 3800

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Kopf 1

Schutz

Infrarot-Tarnung

Macht den Träger unsichtbar für Infrarot-Sensoren.

Preis: 2200

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Elektro-Magnetische Greifer

Ermöglicht das Greifen und Bewegen von metallischen Objekten.

Preis: 2900

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Waffen

Photonen-Kanone

Eine Waffe, die Photonenstrahlen abfeuert.

Preis: 3600

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Schutz

Ultraschall-Heiler

Nutzt Ultraschallwellen, um Verletzungen zu heilen.

Preis: 2100

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Nano-Reparatur-Schaum

Ein Schaum, der kleinere Verletzungen sofort repariert.

Preis: 3500

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Verbesserungen

Elektro-Magnetische Wurfanker

Ein Wurfanker, der sich an metallischen Oberflächen festhält.

Preis: 3000

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Ultraschall-Scanner

Ermöglicht das Scannen von Objekten und Personen durch Ultraschall.

Preis: 2400

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Waffen

Elektro-Magnetische Klinge

Eine Klinge, die durch elektromagnetische Felder verstärkt wird.

Preis: 3100

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Schutz

Plasma-Schild

Erzeugt ein Schild, das physische und Energieangriffe abwehrt.

Preis: 3800

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Torso 1

Verbesserungen

Holografischer Kommunikator

Ermöglicht die Kommunikation über Hologramme.

Preis: 2500

Consumes 1 mA energy

Causes 1 biostrain

Fassung

Kopf 1

Gravitations-Manipulator

Ermöglicht die Manipulation der Schwerkraft.

Preis: 3200

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Linkes Bein 1

Rechtes Bein 1

Schallwellen-Manipulator

Ermöglicht die Manipulation von Schallwellen zur Kommunikation oder Ablenkung.

Preis: 3300

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

Fassung

Kopf 1

Plasma-Schneider

Ein Werkzeug, das Plasma verwendet, um durch Materialien zu schneiden.

Preis: 4000

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

Subdermales Heilimplantat

Muss aktiviert werden

Ein Implantat, welches unter der Haut verbaut wird. Es muss aktiviert werden.

Heilt den Träger um 1W3, wenn es aktiviert wird

Preis: 800

Consumes 1 mA energy

Causes 2 biostrain

3 Ladungen

Fassung

Torso 2

Bionischer Sprint

Muss aktiviert werden

Mechanical improvements to the running muscles.

Doppelte Bewegungspunkte für 1W3 Kampfrunden wenn aktiviert.

Preis: 900

Consumes 2 mA energy

Causes 3 biostrain

2 Ladungen

Fassung

Linkes Bein 2

Rechtes Bein 2

Schnelligkeit +1

Waffen

Bum Bum Arm

Ein metallisch verstärkter Arm, der beim Zuschlagen ordentlich weh tut!

Ein Angriff wird auf Nahkampf (waffenlos) geworfen und hat Schadenspotential 4, Durchschlag 1, Reichweite 2m.

Preis: 900

Energieneutral

Causes 3 biostrain

Fassung

Linker Arm 2

Rechter Arm 2

Generatoren

Handkurbel

Muss aktiviert werden

Dies mag die kostengünstigste und am wenigsten beeinträchtigende Möglichkeit sein, Energie zu erzeugen. Allerdings ist es wohl auch die Anstrengenste. Ein kleiner Generator wird von einer Handkurbel angetrieben und erzeugt so Energie für eine bestimmte Zeit.

Die Energie nach einer Betätigung der Handkurbel reicht für 2 Kampfrunden oder 10 Minuten außerhalb des Kampfes. Es benötigt zwei Aktionen, die Kurbel zu betätigen.

Preis: 100

Produces 2 mA energy

Biolastneutral

Fassung

Kopf 1

Torso 1

Linker Arm 1

Rechter Arm 1

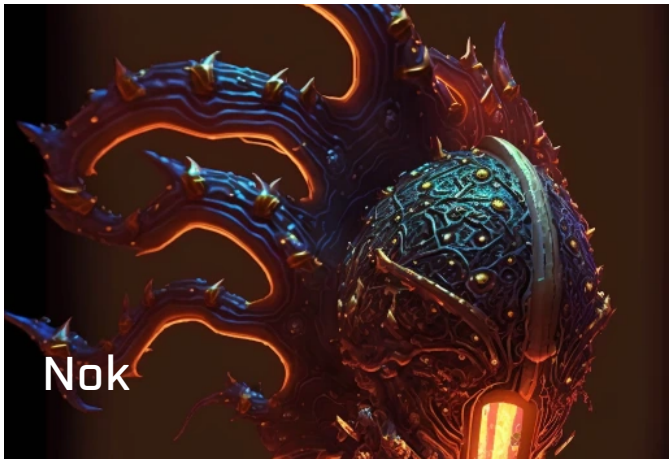
Anhang - Gegner

Die Statue eines Minotaurenwächters, fein gearbeitet und lebensgroß. Sie kann durch Minaos Torq zum Leben erweckt werden.

Die lebendige Mumie ist ein Untoter. Sie ist auf magische Weise zum Leben erweckt worden. Nichts ist von ihrem Geist erhalten geblieben, alles, wonach sie trachtet, ist das Leben ihrer Opfer zu nehmen. Sie ist in der Regel unbewaffnet, ihr Fluch vergiftet jedoch ihre Opfer.

Das Brain ist ein fliegendes, kugelförmiges Wesen von etwa einem Meter Durchmesser. Seine Haut wirkt, als würde sie aus einem dunklen Metall bestehen. An der Vorderseite des "Kopfes" befindet sich eine Öffnung, die wie heisse Lava glüht und den Inhalt des Brains erahnen lässt.

Das Brain selbst ist passiv, es greift nicht an. Es bietet jedoch eine Aura um sich herum, die alle außerirdischen Wesen stärkt.



Das Nok ist ein fliegendes Alien, ähnlich dem [[brain|Brain]]. Es bewegt sich ebenso schwebend in der Luft. Seine Haut ist, ebenso wie beim Brain, eine metallene, aber lebendige Oberfläche. An der Vorderseite hat es eine schmale, hochkante Öffnung, die rot glühendes Magma offenbart.

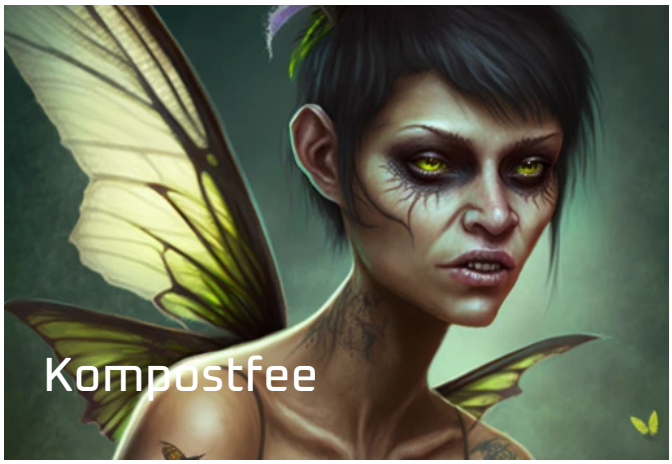
Anders als das Brain ist das Nok zwar sehr fragil, es ist jedoch in der Lage, Feuerbälle auf seine Opfer zu schießen.

Die Spinne ist ein mechanisches Wesen in Form einer Spinne, welches von einer unbekannten Macht erschaffen wurde. Die Spinnen treten in der Regel in Gruppen auf und sind größtenteils harmlos, können allerdings mit einem mechanischen Gebiss beissen.

Es wird vermutet, dass diese Wesen eine Art Spione sind.

Der Ultra Bot 5000 wurde als Kampfroboter in viktorianischer Zeit vom NEXUS erforscht. Das Projekt wurde jedoch später fallen gelassen. Nicht nur war der Roboter sehr behäbig und langsam, sein elektronischer Antrieb war der Zeit weit voraus, und die Batterie reichte nicht lange genug, um im Kampfeinsatz tauglich zu sein.

Der Roboter wird über eine Fernbedienung gesteuert, er ist mit einem Bajonett an der einen Hand, und einem 12mm kaliber Geschütz in dem anderen Arm ausgestattet.



Die Kompostfee ist ein sonderbares, magisches Wesen. Sie lebte einst im Kompost der Hexe Mare, im Mittelalter auf der Erde, unweit der Stadt Aquisgrani. Mare und sie verbinden ein besonderes Band, welches auch auf magische Weise geprägt ist.

Einem Reisenden, der auf die Kompostfee trifft, fällt zunächst ihre unflätige Ausdrucksweise auf. So sind Beleidigungen und Beschimpfungen nicht nur an der Tagesordnung, sondern praktisch Teil jedes Satzes. Freundet man sich jedoch einmal mit der Kompostfee an, so erfährt man nicht nur, dass ihr Name Kathlynn ist, sondern kann sich auch ihrer Hilfe und ihrer Energieblitze gewiss sein.

Der Harbinger ist ein fliegendes außerirdisches Wesen, dessen Aussehen sich von allem bisher Dagewesenen unterscheidet. Er schwebt in der Luft mit Flügeln, die denen eines Vogels ähneln, aber aus einem ungewöhnlichen Material bestehen. Seine Haut ist eine glatte und reflektierende goldene Oberfläche, die im Sonnenlicht leuchtet.

Die Kreatur übt auf viele eine große Neugier und Faszination aus. Manche vermuten, dass der Vorbote ein Bote oder Forscher aus einer anderen Welt ist, der zur Beobachtung geschickt wurde.

Trotz seines jenseitigen Aussehens bleibt der Harbinger ein Rätsel, das viele Fragen offen lässt. Nichtsdestotrotz fesselt seine Anwesenheit am Himmel weiterhin die Fantasie derer, die ihn sehen, und verbreitet Verwunderung und Angst.

Der Höllische Berserker ist ein entfernt humanoid anmutendes außerirdisches Wesen unbekannten Ursprungs. Bullig von der Statur geht die Kreatur aufrecht, und ist in der Lage schnell eine große Distanz zu überwinden.

Der Berserker hat lange, hängende Arme, die in Klauen enden. Über einem garstigen, weit aufgerissenen Maul schauen unzählige Augen in chaotischer Anordnung aus dem Kopf.

Ein Kultist, Angehöriger irgendeines dunklen Kultes. Sie verehren eine dunkle Gottheit, einen mächtigen Außerirdischen, oder einfach ein Lamm. Sie sind nicht besonders klug, dafür sind sie viele. Und sie können mit einer Uzi umgehen. Vermutlich essen sie auch Kinder!

Der Stalker ist ein seltsames, paranormales Wesen. Er verschwimmt fast mit dem Hintergrund, und bewegt sich langsam, ohne Schritte zu machen. Wenn er ein Opfer erreicht würgt er es, dies scheint seine einzige Interaktion mit der Welt zu sein.

Dieser Offizier der Abteilung S oder V hat ein schlimmeres Schicksal erlitten als den Tod. Eine unnatürliche, außerirdische Macht hat ihn davor bewahrt, an seinen Wunden zu sterben. Statt dessen fristet er ein ungewisses, ewiges Dasein als lebende Leiche.

Zu kaum normalen Gedanken fähig wird er von einem unnatürlichen Hass getrieben, der ihn dazu anleitet alles zu verletzen, was in seine Nähe gelangt.

Das Spectre ist eine geisterartige Erscheinung, welche sich frei im Raum bewegen kann. Das Wesen kann durch Wände gleiten. Sein Griff und sein Atem sind eiskalt, und können einem Opfer ernsthaften Schaden zufügen.

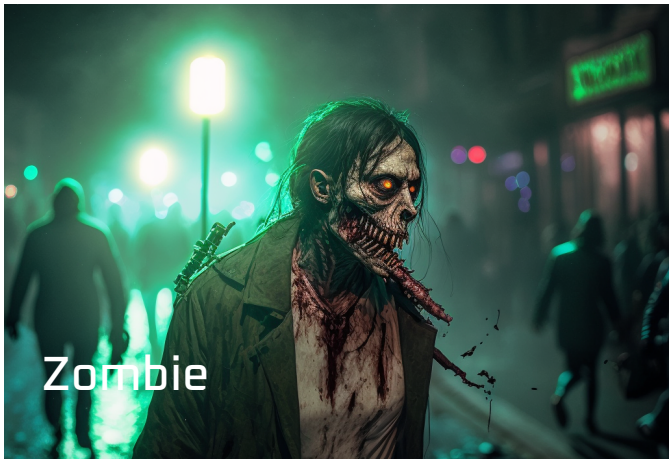
Diese großen, schwebenden Wesen tauchen vermehrt um die über der Jupiteroberfläche errichtete Dante Station auf. Sie haben einen Durchmesser von mindestens 2 Metern und bewegen sich schwebend, sowohl im All als auch in der Atmosphäre einer Raumstation.

Die Haut der Wesen besteht aus einer metallähnlichen Substanz, die jedoch eher wie lebendige Haut wirkt. Ihr "Kopf" hat eine Art Gesicht, ein großes Maul und zwei Augen, welche rot glühen, als währen es Löcher, welche den Blick auf einen Kern aus Magma ermöglichen.

Eine Medusa ist in der Lage, einen gleißenden Feuerstrahl auf ihre Gegner zu schiessen.

Einst eine strahlende Gestalt und Wächter des ersten Schlosses, ist Minaos Torq nun nur noch ein skelettierter Schatten seiner selbst. Durch die Magie seiner Krone gebannt, sitzt er auf seinem Thron und wartet auf eine glückliche Fügung, welche ihn wieder zum Leben erweckt.

Minaos ist eine hochgewachsene Gestalt, dessen skelettierter stierartiger Kopf von zwei gewaltigen Hörnern gesäumt wird. Er führt ein *Zepter des Lichts* bei sich, und trägt ein Medaillon aus Gold.



Der Zombie ist eine tragische Gestalt, welche in vielen Geschichten vorkommt. Ein Mensch, welcher auf besondere und unnatürliche Weise nach seinem Tod am Leben gehalten wird. Zombies haben ein Gehirn von der Größe einer Erbse, sie kennen nicht viel mehr als das Verlangen nach Blut. Und Gehirnen. Also, wenn man der Popkultur glauben darf.

Die Vampirbrut ist ein niederer Vampir. Ohne großen Einfluss ist dies eine Gestalt, welche nur begrenzte Kräfte hat, und vielleicht auf sich selbst gestellt ist.

Vampirbrut kann auch in großen Mengen vorkommen, wenn man sich einer Unterkunft eines namhaften Vampirs nähert oder sich mit einem solchen anlegt. Zumeist sind es allerdings einzelne Personen, die zwar Vampir sind, aber in den Städten auf sich selbst gestellt sind.