

Paul Robin Redetzky

Ghovannion

Das fünfte Zeitalter

 **medien**
wissenschaft
UNIVERSITÄT BAYREUTH

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Die Welt	6
Gesellschaftliches	6
Königreiche Kyr'cans	9
Spielercharaktere	13
Statuswerte	13
Basiswerte	13
Besondere Statuswerte	15
Aussagekraft von Werten	15
Begriffsdefinition: Bonus	16
Ressourcen	16
Talente	19
Talentarten	19
Talentprogression	22
Schwächen	22
Charaktertod	23
Charaktererstellung	25
Alle Klassen	25
Magisch sterile Charaktere	26
Magisch affine Charaktere	27
Magisch begabte Charaktere	29
Progression	32
Magisch steril	32
Magisch affin	33
Magisch begabt	35
Levelaufstieg	38
Würfelregeln	39
Modifizierte Würfe	39
Blockieren oder Durchwinken	40
Erfolgsgrade und Misserfolgsgrade	41
Talentwürfe	44
Glückswürfe	48
Meta Tokens	49
Anwendung	49
Progression	49
Meta-Token-Bäume	50
Sozialer Baum	50
Wissensbaum	52
Glücksbaum	54

Magie	57
Zauber wirken	57
Magie widerstehen	57
Stärke von Zaubern nach Stufe	58
Mit Magie kämpfen	62
Magische Artefakte	63
Magie überladen	65
Spielmodi	66
Kampf	66
Ablauf	66
Aktionen	66
Soziale Interaktion	69
Einstellung	69
Die Auswirkungen der Einstellung	70
Ressourcen der Spieler	70
Exploration	72
Das Abenteuer	74
Problem -> ... -> Lösung	74
Alles, was dazwischen kommt	75
Beispiel für das Gerüst eines Abenteurers	75
Eine Frage des Pacing	79
Ein Sandkasten	80
Nachwort und Danksagung	81
Anhang	82
Misserfolgs- bzw. Erfolgsgrade	82
Waffen	83
Objekte und Artefakte	86
Beispiele für NSC	88
Ausbildungen	91
Herkünfte	99
Charakterblätter	102
Magisch steril	102
Magisch affin	106
Magisch begabt	110

Diese Seite ist absichtlich leer gelassen.

Einleitung

Das System *Ghovannion – Das fünfte Zeitalter* ist ein W20 (auf 20-seitigen Würfeln) basiertes Pen & Paper Regelsystem, das das gemeinsame Erzählen einer interessanten Geschichte in den Vordergrund stellt. Hierbei orientiert es sich an den Regelsystemen *Dungeons & Dragons (5. Ed.)*, *Dungeon World*, *Numenera*, *Das Schwarze Auge* und *Mage*.

Es geht darum, einige Stunden in eine fantastische Welt einzutauchen und eine Geschichte zu erleben, die von Charakteren und deren Interaktion mit ihrer Umwelt lebt. Das Spiel wird für fünf Spieler empfohlen. Dabei sind vier Spieler die Protagonisten der Geschichte (auch *Spielercharaktere* oder kurz *SC* genannt), während ein Spieler (auch *Spielleiter* oder kurz *SL* genannt) die Spielwelt und alle restlichen Charaktere (auch *Nicht- Spielercharaktere* oder kurz *NSC* genannt) beschreibt.

Anders als in den klassischen erzählenden Medien, geht es beim Spielen von *Ghovannion* (und prinzipiell den meisten Pen & Paper Systemen) weniger darum, eine vordefinierte Geschichte zu erleben, als vielmehr darum, eine Geschichte zu erschaffen. *Ghovannion* ist hierbei darauf fokussiert, die Spieler in Kooperation mit dem Spielleiter eine Geschichte erschaffen zu lassen, anstatt dass der SL ein detailliertes Abenteuer vorbereitet, das die SC durchlaufen. Dies geschieht v.a. über die sog. *Meta-Tokens*, welche den Spielern, die nicht der SL sind, Ressourcen zum Erweitern der Spielwelt geben.

Das tatsächliche Spiel gestaltet sich als Dialog zwischen den Spielern, wobei idealerweise die Interaktion der SC untereinander genauso bedeutsam ist wie deren Interaktion mit der Umwelt. Interaktion der Spielercharaktere untereinander ist hierbei Dialog der Spieler des jeweiligen Charakters, Interaktion mit der Umwelt ist der Dialog der Spieler mit dem Spielleiter. Hinzu kommen Regeln, die für Konsistenz sorgen und verhindern sollen, dass die zwangsweise unterschiedlichen Vorstellungen der Spieler von der Spielwelt zu Unstimmigkeiten führen. Kommt es zu Situationen, deren Ausgang ungewiss ist, entscheiden die Würfel über das Schicksal der SC.

Alternativ lassen sich Pen & Paper Systeme als Mischung aus Brettspiel und Improvisationstheater beschreiben. Dabei improvisieren die Spieler ein Stück, das durch Regeln in gewisse Bahnen gelenkt wird. Die Spieler und der Spielleiter sind hierbei gleichermaßen Regisseure und Akteure, wobei dem SL eher die Rolle des Regisseurs und den Spielern eher die Rollen der Akteure zuteil werden. Die Spieler können die Regeln benutzen, um ihren Charakter in Szene zu setzen, wobei die Würfel entscheiden, ob dies gelingt oder der SL eingreifen darf.

Im Regelwerk finden sich alle nötigen Komponenten, um ein Abenteuer in Ghovannion zu bestreiten; es ist keine Vorerfahrung nötig. Anders als Systeme wie beispielsweise *Pathfinder* oder *Burning Wheel* ist *Ghovannion – Das fünfte Zeitalter* ein System, das schnell zu überblicken ist und auf einen regelleichten Einstieg ausgelegt ist. Es hat allerdings deshalb nicht die gleiche mechanische Tiefe, was bedeutet, dass das System weniger für Powergamer als für erkundungsfreudige Rollenspieler gedacht ist.

Die Welt „Ghovannion“ bietet Raum für fantastische Abenteuer aller Art. Es ist jedoch zu empfehlen, die Welt eher als Vorschlag eines Ausgangspunktes, als als fest vorgegebenen Erlebnispark zu betrachten. Pen & Paper Spiele leben von der Evolution einer Welt, die sich um Spielercharaktere aufbaut. Die goldene Regel hierfür lautet:

„Was passiert ist, ist passiert; was passieren wird, weiß nur das Schicksal (und nicht der SL).“

Die Welt

Einst schufen die Fhui (oder Götter) die Welt als Ort, an dem sie ihre Gedanken materialisieren konnten. Doch ein Zwist mit dem finsternen Gafaur zwang Ardas und Rai, über zwei Drittel des Planeten eine kuppelförmige Barriere zu erschaffen, um ihre Schöpfung zu beschützen. Dadurch unterbanden sie jedoch nicht nur Gafaurs Zerstörungswut, sondern verzichteten auch auf den eigenen Einfluss über den Bereich unter der Barriere und überließen ihre Schöpfung sich selbst.

Seit der Schöpfung des Planeten sind vier große Zeitalter vergangen. Das vierte Zeitalter endete abrupt mit einem großen Krieg zwischen den Königreichen Khiliov und Gerladia im Osten des Kontinents Kyr'can. In der Gipfelschlacht am Pass von Il'arash gab es eine massive, unkontrollierte Explosion magischer Energie, die beide Heere vollkommen auslöschte und einen großen Landstrich zwischen Khiliov und Gerladia komplett verwüstete. Zerfallene Berge, spontan in Flammen aufgehende Bäume und schwarzes giftiges Wasser prägen noch immer den Landstrich. Dieser Vorfall etablierte ein neues Verständnis für Magie in der menschlichen Gesellschaft, und auch die Elben, die sich am Ende des dritten Zeitalters auf die Insel Utshic'calro zurückgezogen hatten, begannen als Folge dessen, den erneuten Kontakt mit den Menschen zu suchen.

Gesellschaftliches

Die Gesellschaft Ghovannions basiert auf einer High-Fantasy Gesellschaft, die das Mittelalter hinter sich gelassen hat und nun eine Industrialisierung und Aufklärung durchlebt. Beide Aspekte haben die Magie als Mittelpunkt. Die Aufklärung beschreibt Magie nun als naturwissenschaftliches Phänomen anstatt als mystische Kraft. Als solches wird Magie erforscht und über Artefakte auch von Nichtmagiern eingesetzt, um den Alltag zu vereinfachen.

Menschliche Königreiche

Die menschlichen Königreiche sind das Zentrum der Gesellschaft Ghovannions. Vor allem auf dem Kontinent Kyr'can dominieren einflussreiche Herrschaftsinstanzen die gesellschaftlichen Strukturen. Diese Königreiche sind aber nicht zwangsweise Monokratien (bzw. Autokratien), sondern lediglich Bereiche, in denen sich die Menschen auf eine gemeinsame Gesellschaftsform geeinigt haben. Generell orientiert sich die menschliche Gesellschaft am Europa des späten 18. und des 19. Jahrhunderts.

Elben

Nachdem die elbischen Königreiche auf Kyr'can am Ende des 3. Zeitalters gefallen waren, zog sich der Großteil der Elben auf die Insel Utshic'calro zurück und isolierte sich von den Menschen. Nur ein elbisches Königreich blieb im Süd-Osten Kyr'cans erhalten und schottete sich von den neuen Herrschern des Kontinents ab. Mit Beginn des 5. Zeitalters suchen die Elben nun erneut den Kontakt zu den Menschen. Es gibt erste elbische Botschaften in den Königreichen Kyr'cans sowie den Bund der Stockkämpfer, in dem die Elben menschliche Kinder als Vermittler zwischen den Völkern ausbilden.

Zwerge

So wie die Elben die Schöpfung der Fhui auf Kyr'can bewahren sollten, waren die Zwerge für diese Aufgabe auf Henighon geschaffen. Jedoch ließ eine Katastrophe Mitte des 3. Zeitalters die Zwerge die Tore zu den bannenden Bergen verschließen und niemand hat seitdem von den Meistern der Schmiedekunst etwas gehört. Was genau dies verursachte, bleibt ein Mysterium, es gibt jedoch Gerüchte, dass die Zwerge einen Krieg untereinander führten. Andere Gerüchte sprechen von einer fürchterlichen Epidemie, die das Volk befallen hatte. Im 5. Zeitalter gelten die Zwerge als ausgestorben. Es gibt auf Henighon nur noch einige wenige Nachfahren der Zwerge, die sich im Laufe der Zeit mit den Menschen vermischt haben.

Rhys'yhoku

Rhys'yhoku ist im Ursprung eine Jagdgilde, die sich im 3. Zeitalter gründete. Die Gilde erarbeitete sich im Laufe der Zeit einen Ruf als neutrale Instanz von Söldnern, die von Königreichen und Privatpersonen gleichermaßen respektiert und angeheuert werden, um die verschiedensten Aufgaben durchzuführen. Während Rhys'yhoku inzwischen hauptsächlich ein loses Netzwerk von Abenteurern ist, das wenigen Regeln folgt, hat die Angst vor großen militärischen Konflikten seit Beginn des 5. Zeitalters werden die Dienste der Gilde wieder im großen Maße nachgefragt. Sie sind sowohl Boten als auch Spione und Auftragsmörder, wobei jedes Mitglied von Rhys'yhoku seinen eigenen Idealen folgt. Die wichtigste Regel ist hierbei, dass derjenige, der im Auftrag der Organisation handelt, deren Ruf (als verlässliche Söldner) nicht schaden darf.

Drewi'dulaethi

Die Drewi'dulaethi sind eine Vereinigung von Magiern aus ganz Ghovannion, die sich nach der großen magischen Explosion, die das Ende des 4. Zeitalters bedeutete, gründete. Auch bekannt als Orden der Magie, haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, über Magie und vor allem deren richtige Benutzung aufzuklären. Gemeinsam mit den Elben sucht der Orden nach magischen Talenten und bildet diese Magier in einem immer größer werdenden Netzwerk aus Akademien aus. In diesen Akademien forschen die Drewi'dulaethi außerdem an magischen Phänomenen, um immer effizienteren Umgang mit der mystischen Energie zu ermöglichen.

Durch ihre guten Beziehungen zu vielen der Königreiche Kyr'cans, sind die Drewi'dulaethi darüber hinaus in Zeiten gesellschaftlicher Unruhe zu Streitschlichtern und Beratern geworden.

Gesellschaft in Kyr'can

In Kyr'can leben die Menschen beinahe ausschließlich in Königreichen. Die tatsächliche Regierungsform der Länder ist hierbei nicht immer eine Mono- bzw. Autokratie, wobei diese Staatsformen dennoch dominant sind.

Seit Mitte des 4. Zeitalters gibt es eine zunehmende Urbanisierung und Zentralisierung um die großen Städte Kyr'cans. Die Arbeit in Fabriken ist dabei, die Landwirtschaft als primäres Beschäftigungsfeld abzulösen. Diese Fabriken erzeugen mit von magischen Kristallen angetriebenen Geräten magische und nichtmagische Produkte.

Die Gesellschaft Kyr'cans ist durch diese von Magie angetriebene Industrialisierung geprägt. Magische Artefakte sind die wertvollsten Luxusgüter, aber dominieren auch zunehmend den Alltag der Bevölkerung. Es gibt automatisierte Kutschen und magische Kerzen, aber auch magische (Schuss)-Waffen, die um ein Vielfaches tödlicher sind als ihre Vorgänger.

Gesellschaft in Henighon

Im Gegensatz zu Kyr'can gibt es in Henighon weniger etablierte Königreiche und weniger Zentralisierung. Die Industrialisierung hat zwar auch in Henighon Einzug gehalten, ist jedoch bei weitem noch nicht so dominant, wie in Kyr'can. In den entlegeneren Gebieten Henighons leben Menschen noch in autarken Gemeinden und teilweise sogar nomadisch. Östlich der Allethio'acion (Bannenden Berge) gibt es kaum menschliche Zivilisation. Dies ist das einzige Gebiet in ganz Ghovannion, in dem die bestialischen Raak noch die vorherrschende Spezies sind.

Magieverständnis

Seit der großen Explosion, die das 4. Zeitalter beendete, herrscht in Ghovannion ein ambivalentes Magieverständnis. Auf der einen Seite sind magische Artefakte der Motor der menschlichen Entwicklung, und nur wenige Menschen wollen auf den Komfort verzichten, den die immer filigraneren Artefakte bieten. Auf der anderen Seite sind sich die Menschen der Gefahr, die vom unkontrollierten Einsatz von Magie ausgeht, bewusst und halten Magie für gefährlich.

Generell ist das Magieverständnis auf Kyr'can und Henighon unterschiedlich. Während auf Kyr'can Magie eher als notwendiges Übel für den menschlichen Fortschritt betrachtet wird, ist die Aufklärung über Magie auf Henighon noch weniger weit fortgeschritten und die Menschen sehen Magie als mystische Kraft, die großartige Dinge ermöglicht. Die Elben sehen Magie als göttliche Kraft, die zur Erhaltung der Schöpfung existiert. Magie zur Zerstörung zu verwenden, ist für die Elben eine absolute Notlösung.

Königreiche Kyr'cans

Die Welt Ghovannion ist groß. Das heißt, es gibt mehr als genug Platz für Deine Abenteuer. Falls hier und da ein Detail fehlt, habe keine Angst, es zu erfinden. Generell gilt, dass der Kontinent Kyr'can weiter ausgearbeitet ist als der Kontinent Henighon. Wenn Du also ein Abenteuer schreiben möchtest, das der Welt möglichst treu ist und für das es schon einige Anhaltspunkte gibt, dann ist es empfehlenswert, dies auf Kyr'can stattfinden zu lassen.

Menschliche Königreiche sind die herrschenden Instanzen auf dem Kontinent. Die einzige Ausnahme stellen die seefahrenden Elben von Beli'remdo im Süd-Osten Kyr'cans dar. Da diese seit den großen elbisch-menschlichen Konflikten im 3. und 4. Zeitalter sehr separiert vom Rest Kyr'cans leben, gibt es insgesamt 9 Königreiche, die ich hier in einigen wenigen Sätzen vorstellen möchte.

Iohrin

Iohrin ist das größte Königreich Kyr'cans und läuft vom nördlichen Teil der Westküste des Kontinents viele hundert Kilometer ins Landesinnere. Es wird seit langer Zeit von zwei Konsuln regiert, die jeweils eine Amtszeit von zwei Jahren haben.

Bekannt sind die Menschen Iohrins als Meister der Luftfahrt sowie der Holz- und Glaskunst. Dieses Handwerk wurde durch die Industrialisierung noch verfeinert und vor allem die Luftfahrt hat seit Mitte des vierten Zeitalters massiv an Aufschwung gewonnen.

Durch die Mitte des Landes zieht sich von der Küste bis zum Gebirge im Zentrum des Kyr'cans eine mehrere hundert Kilometer lange und bis zu 2 Kilometer breite Schlucht, die weithin nur als "Der Spalt" bekannt ist. Sein Ursprung und die chaotischen magischen Verzerrungen im Inneren des Abgrunds bleiben auch für die Drewi'Dulaethi ein Mysterium.

Merion

Wandert man von Iohrin nach Osten durch die geschmolzene Ebene und die canyon-artige Landschaft des zerbröckelten Gebirges, kommt man nach Merion. Das kleine Königreich hat sich am Ende des vierten Zeitalters (also vor Kurzem) vom benachbarten Hilmar abgespalten. Grund war, dass einige Händler nicht mit den wirtschaftlichen Bestrebungen des Königs von Hilmar einverstanden waren. Er versuchte nämlich, die magische Industrie für sich zu monopolisieren. Sechs große Händler-Familien regieren mit einem Arbeiter-Parlament über die Geschicke des Königreichs. Luftschiffe, Rechenapparate und magische Kommunikations-Geräte haben den Handel Merions gestärkt und dem Königreich zu einer soliden Unabhängigkeit verholfen.

Hilmar

Hilmar ist das nördlichste und gleichzeitig älteste menschliche Königreich Kyr'cans. Das Königreich entstand um die Bastion der Stadt Sirena, die heute immer noch Königssitz ist. Die Menschen von Hilmar sind Rau wie das Klima ihres Königreichs. Im Ursprung waren sie Jäger und Kämpfer. Mittlerweile bezieht Hilmar seinen Reichtum aus den Minen des Gebirges, das im Süden des Königreichs liegt. Der König und seine Vasallen haben es deswegen zu großem Wohlstand gebracht, während die Unterschicht in den düsteren Minen schuften muss.

Mithilfe der neuen Technologien versucht Hilmar nun, das unwirtliche Gebiet nördlich des Reiches zu erschließen. Allerdings ist der Kampf gegen die Natur hier noch lange nicht gewonnen, denn widriges Wetter und mächtige Kreaturen hindern den Expansionsdrang des Reiches. Hilmar ist die Heimat der Gilde Rhys'yhoku.

Zaruan

Zaruan ist das Königreich der Handwerker. Einst brachen Menschen aus Hilmar auf, um gemäßigeres Land zu finden, und siedelten östlich von Hilmar in der Ebene von Utro. Dort wurden sie von Nomaden zu Bauern und Handwerkern. Seit Beginn der Industrialisierung gerät das Handwerk Zaruans immer weiter in Bedrängnis und der Wohlstand des Reiches

bröckelt. Auch weil es im vierten Zeitalter einen großen Teil seiner Fläche an das benachbarte Khiliov verlor.

Khiliov

Im Nord-Osten Kyr'cans liegt Khiliov. Das Königreich entstand als ein Nomaden-Stamm aus Henighon die Eiszeit des 2. Zeitalters nutzte und das gefrorene Meer nach Kyr'can überquerte. Der kriegerische Stamm unterwarf die auf Kyr'can ansässigen Menschenstämme und entwickelte sich mit der Zeit zu einer Militärdiktatur. Khiliov hat aufgrund seines aggressiven Verhaltens schlechte diplomatische Beziehungen zu den meisten Königreichen. Khiliovs Magier sind die stärksten Kyr'cans und weithin respektiert und gefürchtet. Man sagt, dass diese Magier die Kraft der Barriere absorbieren und über extreme magische Ausdauer verfügen.

Diese Magier leben isoliert und sind puristisch, was den Gebrauch magischer Artefakte angeht. Nicht-Magier sollen keine Magie beherrschen.

Gerladia

Gerladia ist ein vom Klerus regiertes Reich im Osten Kyr'cans. Es ist bis auf eine kleine Grenze im Süden komplett von einem Gebirge bzw. dem Meer umschlossen. Aufgrund seiner geographischen Lage waren die Bewohner Gerladias schon immer Seefahrer. Die Fischerei und der Handel mit Henighon sind nach wie vor die primären Wirtschaftsfaktoren des Landes.

Aufgrund seiner Abgeschlossenheit kamen nie Diener der Götter Ghovannions nach Gerladia. Da die sog. Schatten nie den Weg in das Reich fanden, etablierten sich die Fhui hier nicht als Gottheiten. Stattdessen existiert in Gerladia eine Art buddhistische Pilgerreligion, die die Sehnsucht nach der Ferne und das Finden seiner selbst in den Fokus stellt.

Der kürzliche Konflikt mit Khiliov hat die gesamte Wirtschaft und das Sozialgefüge des Landes schwer erschüttert. Die Explosion am Pass von Il'arash hat die Minen im Norden des Landes zerstört und viele Menschen arbeitslos und verzweifelt zurückgelassen. Unter diesen Umständen florierte die organisierte Kriminalität und die Kontrolle einst harmonischer Hafenstädte entgleitet den Priestern der Reinheit immer weiter.

Altrico

Altrico liegt Süd-Westlich von Khiliov und ist mehr oder weniger der verlängerte Arm der Militärmacht des Ostens. Als Khiliov und Gerladia sich einst verbündeten, um das elbische

Reich Lilithin zu bezwingen, sollte die Gründung von Altrico ein Kompromiss sein, durch den beide Reiche am erfolgreichen Feldzug profitieren sollten.

Allerdings gelang es Khiliov durch politische Kniffe und ein Quäntchen Gewalt, Altrico mehr oder weniger für sich zu beanspruchen, was am Ende des vierten Zeitalters zum Krieg zwischen Gerladia und Khiliov führte.

Zwar ist das Land offiziell nach wie vor eine indirekte Demokratie, wobei jede der 67 Gemeinden des Landes einen Repräsentanten in die Hauptstadt Shial'hadcun schicken, die dann über Gesetze abstimmen. Faktisch sind diese Gemeinden jedoch von mächtigen Adeligen aus Khiliov abhängig, die sich nicht davor scheuen, hier Proxy-Konflikte mit ihren Rivalen auszutragen.

Aluan

Aluan ist der Ursprung der Industrialisierung. Das Volk, das sich wie ihr Land Aluan nennt, beherrscht den Umgang mit der schöpfenden (synthetischen) Magie am besten. Die Minen, die von der Hochebene im Norden des Landes in das nördlich anliegende Gebirge laufen, liefern die magiereichen Erze, die im Süden zu magischen Konduktoren, Batterien und Kondensatoren verarbeitet werden.

Im Norden Aluans sind die Menschen Minenarbeiter und (traditionellerweise) Hirten, die unter ärmlichen Verhältnissen im kalten Klima der Hochebene leben. Im Süden haben magische Patente (wie beispielsweise der Visualisierungsschirm, mit dem auch Nicht-Magier die magischen Partikel Trimaglaethi sehen können) der Bevölkerung zu Wohlstand verholfen.

Der südliche Teil von Aluan ist das ehemalige elbische Reich Periathin. Die Eroberung von Periathin und die Absorption der elbischen Kultur, haben darüber hinaus auch ein kulturelles Gefälle zwischen Norden und Süden geschaffen.

Doria

Das friedliche menschliche Reich im Süd-Westen Kyr'cans nutzte den Konflikt der Elben aus Sinireleth mit den Menschen aus Iohrin, um nach dem Verschwinden der Elben aus Kyr'can nach Norden zu expandieren. Zwar hatte Iohrin deshalb ein argwöhnisches Auge auf die Bauern Dorias geworfen, jedoch entspannte ein für beide Seiten lukrativer Handel das Verhältnis schnell wieder. Seitdem ist Doria am blühen und der Handel mit exotischen Früchten wird von der industriellen Produktion dieser Früchte beflügelt.

Generell ist Doria ein guter Kunde für die Maschinen Aluans und Iohrins, liefert selbst jedoch wenig technische Innovation.

Spielercharaktere

Die Spielercharaktere (oder kurz SC) sind die Protagonisten der Geschichte. Sie sind Abenteurer, die gefährliche Probleme lösen. Oft ist die Motivation dafür eine Belohnung (Geld, ein Gefallen, ein Artefakt), die für die Lösung eines Problems angeboten wird. Viele Abenteurer haben aber auch andere Gründe, aus denen sie sich in Gefahr begeben.

Zudem gehören die SC entweder zu den Drewi'dulaethi oder der Abenteurer-Gilde Rhys'yhoku. Während die Drewi'dulaethi ihre Aufträge zentral verwalten und an ihre Mitglieder verteilen, um die Ziele der Organisation zu erreichen, sind die Mitglieder von Rhys'yhoku auf sich selbst gestellt.

Die Drewi'dulaethi gelten in den meisten Königreichen als rechtschaffene Organisation, die Recht und Gerechtigkeit herstellen will, während Rhys'yhoku eine Söldnergilde sind, für die Ruhm und Geld mehr bedeutet als moralische Grundsätze. Die beiden Organisationen geraten auch oft in Konflikt miteinander.

Statuswerte

Statuswerte sind Referenzzahlen, die die Fähigkeiten von Spielercharakteren (SC) definieren. Statuswerte werden auch verwendet, um durch Würfeln zu entscheiden, ob die Aktionen der SC Erfolg bzw. Misserfolg haben.

Basiswerte

Jeder SC verfügt über 6 grundlegende Statuswerte, die die körperlichen und geistigen Fähigkeiten des SC definieren. Diese sind:

STR	=	Stärke	(eng. strength)
DEX	=	Geschicklichkeit	(eng. dexterity)
STA	=	Ausdauer	(eng. stamina)
WIS	=	Weisheit	(eng. wisdom)
INT	=	Intelligenz	(eng. intelligence)
CHA	=	Charisma	(eng. charisma)

Stärke

Die Stärke eines SC ist seine Muskelkraft und damit auch ein Teil seiner Widerstandsfähigkeit. Im Spiel wird der Wert "Stärke" immer dann als Referenz verwendet, wenn der SC Aufgaben mit roher Körpergewalt lösen möchte. Nahkampfangriffe werden in jedem Fall über STR-Würfe gehandhabt.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit eines SC stellt seine feinmotorischen und akrobatischen Fähigkeiten dar. Im Spiel wird der Wert "Geschicklichkeit" immer dann als Referenz verwendet, wenn ein SC sich bewegt oder Fingerfertigkeit unter Beweis stellen muss. Fernkampfangriffe werden in jedem Fall über DEX-Würfe gehandhabt.

Ausdauer

Die Ausdauer eines SC stellt dar, wie lange der SC körperliche und geistige Strapazen tolerieren kann, ohne nennenswerte Folgen zu verspüren, und ist damit der zweite Teil der Widerstandsfähigkeit jedes SC. Im Spiel wird der Wert "Ausdauer" immer dann als Referenz verwendet, wenn ein SC Aufgaben über längere Zeit ausführen muss oder langsam wirkenden Gefahren widerstehen muss (z.B. Giften).

Weisheit

Die Weisheit eines SC ist dessen angesammeltes Wissen. Es ist hierbei wichtig, dass Charakterwissen und Spielerwissen in der Regel ungleich sind. Im Spiel wird der Wert "Weisheit" immer dann als Referenz verwendet, wenn ein SC versucht, auf Wissen zurückzugreifen, das sein Spieler nicht hat.

Intelligenz

Die Intelligenz eines SC ist dessen Kombinations- und Auffassungsgabe. Im Spiel wird der Wert "Intelligenz" immer dann als Referenz verwendet, wenn der Spieler (und sein Charakter) an Informationen kommen möchte, die weder Charakter- noch Spielerwissen sind und diese Information aus der Umwelt erschließbar ist.

Anmerkung: Wenn etwas Spielerwissen ist und Charakterwissen sein kann, ist nie ein Wurf nötig. Beispiel: Die SC haben vor 2 Wochen einen Hinweis auf einen Namen bekommen, den der Spieler sich notiert hat. Es ist kein Wurf nötig, um zu überprüfen, ob der SC sich nach diesen 2 Wochen noch an den Namen erinnert.

Die Spieler sind aber dazu angehalten, mit dem möglichen Wissen ihres Charakters fair umzugehen; das heißt, die Spieler sollen sich in den Wissensstand ihres Charakters hineinversetzen. Wenn ein anderer SC beispielsweise eine Information bekommt, während der eigene Charakter nicht vor Ort ist, wäre diese Sache Spielerwissen und nicht Charakterwissen. Der Spieler soll seinen Charakter in dem Fall aber dennoch nach dem Charakterwissen handeln lassen.

Charisma

Das Charisma eines SC ist dessen Charme und Kommunikationsvermögen. Im Spiel wird der Wert "Charisma" immer dann als Referenz verwendet, wenn der SC mit NSC (Nicht-Spieler-Charakter) interagiert.

HP

HP (eng. Hitpoints) beschreiben die körperliche Verfassung des SC. Sinkt dieser Wert auf Null, ist der SC in akuter Lebensgefahr und handlungsunfähig.

Besondere Statuswerte

Magisch affine und magisch begabte Charaktere verfügen über weitere Statuswerte, um deren Umgangsfähigkeit mit ihrem magischen Talent zu repräsentieren.

Magische Ausdauer

Die magische Ausdauer eines SC stellt dar, wie viel magische Energie dieser freisetzen kann, ohne bleibende Schäden davonzutragen.

Magische Sehschärfe

Die magische Sehschärfe eines SC stellt dar, wie genau und bis zu welcher Entfernung er die magischen Teilchen *Trimaglaethi* und die energiereichen Bindungen zwischen ihnen sehen kann. Die gezielte Manipulation von der Bindungen ist das Wirken von Magie. Kann ein Charakter diese sehen und manipulieren, gilt er als magisch begabt.

Aussagekraft von Werten

Die Zahlen, die die Basiswerte der SC repräsentieren, haben grundsätzlich einen Wert von 9. Ausgehend von diesem Wert, können die Spieler sich die Stärke ihres Charakters vorstellen.

Wert	Ausprägung
≤ 7	Kaum überwindbare Defizite in diesem Aspekt
8	Level einer Person, die in diesem Bereich (physische bzw. kognitive) Defizite hat und den Aspekt dieser Defizite nicht trainiert

Wert	Ausprägung
9	Durchschnitt
10 bis 11	Level einer in diesem Bereich begabten Person oder einer Person, die diesen Aspekt trainiert
12 bis 13	Level einer in diesem Bereich hochbegabten Person oder einer Person, die einen Großteil ihrer Zeit auf das Training dieses Aspekts verwendet
14 bis 15	Level einer hochbegabten und gut trainierten Person (etwa 1 von 10 000 Personen)
16	Menschliche Spitze (etwa 1 von 100 000 Personen); Normalerweise können Statuswerte diesen Wert nicht überschreiten.
>= 17	Übermenschliche Ausprägung im Statuswert (z.B. durch Mutationen, Magie etc.)

Begriffsdefinition: Bonus

Wenn es darum geht, Statuswerte zu vergleichen, sind oft nicht die tatsächlichen Werte, sondern deren Abweichung vom Durchschnitt interessant. Diese **Abweichung ist** der **Bonus** des Statuswerts und wird stets durch **Statuswert -9** berechnet.

Ein INT-Wert von 12 entspräche also einem INT-Bonus von 3. Ein DEX-Wert von 8 entspräche einem DEX-Bonus von -1.

Falls Bonus nicht im Kontext eines Statuswerts verwendet wird, bedeutet Bonus die Verbesserung eines Ergebnisses. Ein "Bonus" (oder eine "Erleichterung") von 3 auf einen Wurf, würde bedeuten, dass man 3 vom Endergebnis dieses Wurfs abzieht, da immer versucht wird, Werte zu unterwürfeln. Ein "Malus" (oder eine "Erschwerung"), würde bedeuten, dass man 3 Punkte zum Endergebnis dieses Wurfs dazu addiert.

Ressourcen

Die Ressourcen der SC sind ihre HP, verfügbaren Zauber, Talente, magische Ausdauer, Milieus, Statuswerte, Ausrüstung, Verbündeten, ihr Geld und Meta-Tokens. Alle diese Aspekte können die Spieler verwenden, um in den verschiedenen Spielmodi ihre Ziele zu

verfolgen. Hierbei sind die Ressourcen den jeweiligen Spielmodi folgendermaßen zuzuordnen:

Kampf

Kampftalente

Waffen

Rüstung

HP

Zauber / magische Ausdauer

STR / DEX

Soziale Interaktion

Milieus

Zauber / magische Ausdauer

CHA

Soziale Talente

Verbündete / Bekannte

Geld

Exploration

Meta-Tokens

Zauber / magische Ausdauer

INT / WIS / STR / DEX

Kognitive und körperliche Talente

Gegenstände zur Fortbewegung / Erkundung (Ferngläser, Karten, Reittiere etc.)

Regeneration

Die mechanische Seite des Spiels basiert auf dem Verbrauch und erneuten Hinzugewinn von Ressourcen. Materielle Ressourcen wie Geld und Ausrüstung bekommen die SC als Belohnung für abgeschlossene Aufträge. Ressourcen des eigenen Körpers regenerieren die Charaktere in Ruhepausen und werden bei Levelaufstieg der Charaktere erhöht.

Munition

Generell ist davon auszugehen, dass Charaktere mit Fernkampfaffen die Munition haben, die nötig ist, um die Waffe zu verwenden. Ausnahmen sind mächtige magische Artefakte (vgl. hierzu Magie -> magische Artefakte). Falls der SL möchte, kann er diese Ressource verknappen, indem jeder Schuss Munition verbraucht. Munition ist dann wie jedes Item im Inventar des entsprechenden SC zu notieren.

HP

Wenn sich die SC für längere Zeit (d.h. mindestens 8 Stunden) ausruhen, regeneriert jeder Charakter 2w4+ den Bonus auf STA HP. Wenn die SC eine kürzere Ruhepause einlegen, kann ein SC versuchen, die anderen SC zu verarzten (es ist dem SL vorbehalten hierfür ein Talent zu verlangen). Dann regeneriert der behandelte SC 1w4 + Erfolgsgrad des INT-Wurfs HP. *Hinweis:* Misslingt der INT-Wurf, regeneriert der SC keine HP.

Magische Ausdauer

Magisch begabte Charaktere regenerieren bei jeder langen Ruhepause (d.h. mindestens 8 Stunden) 1w4 + ihre Stufe magische Sehschärfe an magischer Ausdauer.

Magisch affine Charaktere regenerieren bei jeder langen Ruhepause 1w4 + ihre maximal ausgebare magische Ausdauer an magischer Ausdauer.

Meta-Tokens

Meta-Tokens werden in der ersten längeren Ruhepause jeder Spielesession aufgefüllt.

Geld

Die SC erhalten die Währung (Zykal), indem sie Aufträge beenden, Objekte verkaufen oder NSC ausrauben. Für das **Geld**, das **jeder SC pro Sitzung** erhält, kann man sich an **Charakterlevel / 2 * 100** orientieren. Es ist jedoch davon abzuraten, diese Formel unflexibel einzusetzen. Generell sollten große Taten reich belohnt werden. Es folgt eine kurze Liste von Objekten im Bezug auf deren Wert. Es ist sinnvoll, sich an dieser Liste, sowie der Liste von Gegenständen im Anhang, zu orientieren.

Objekt	Wert (Zykal)
Sättigende Mahlzeit	1 bis 5
Nobles Essen	30 bis 50
Haus	~200.000
Fabrik	5.000.000
Pferd	500 bis 4.000
Übernachtung in einer Taverne	2

Talente

Talente sind die mechanische Repräsentation spezifischer Fähigkeiten der SC. **Es bleibt den Spielern vorbehalten, eigene Talente zu erfinden.** Dies geschieht in Absprache mit dem SL. Talente sollten nicht zu generisch sein. Besonders im Bezug auf soziale Interaktion und Kampftalente ist hier Vorsicht geboten. **Glück kann kein Talent** sein. Das eindeutige Erkennen von Magie ist ein Talent, welches nur magisch Begabte (oder magisch Affine mit entsprechendem magischem Talent) bewerkstelligen können. **Erkennen von Magie** kann also **kein Talent** im herkömmlichen regeltechnischen Sinn sein.

Talentarten

Die möglichen Talente eines SC sind insgesamt in vier Kategorien zu unterteilen. Diese Kategorien sind: soziale Talente, Kampftalente, physische Talente und kognitive Talente. Je nach Talentart unterscheidet sich der Progressionsverlauf der Talente. Jedes Talent hat fünf Ausprägungsstufen, die man mit Hilfe von Talentpunkten (TP) erreichen kann. Jeder Charakter erhält TP bei Levelaufstieg. Die Boni der einzelnen Talentstufen sind kumulativ (d.h. sie werden aufaddiert).

Soziale Talente

Dies sind Talente, die bei der sozialen Interaktion mit NSCs angewendet werden. Die Belohnungen sind wie folgt:

Stufe 1 (4 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert ist, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 1 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 2 (8 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert ist, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 1 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 3 (8 TP): Wenn der SC auf diese Art mit einem NSC interagiert, ignoriert er bei Würfeln Misstrauen seitens des NSC, falls dieser misstrauisch ist. (Bonus von 3 auf Würfe, falls der NSC misstrauisch ist). Anm.: Ist die Einstellung des NSC negativer als "misstrauisch", wird der Malus nicht ignoriert. (Wenn ein NSC feindlich eingestellt ist, ist weiterhin ein Malus von 7 gegeben.)

Beispiele für mögliche soziale Talente

Beeindrucken
Lügen
Betören
Einschüchtern
Bestechen
Erpressen
Schmeicheln
Feilschen
Beruhigen
Provozieren

Zu allgemeine Talente

Überreden
Überzeugen
Interaktion mit Bauern
Interaktion mit Nähmaschinenherstellern

Stufe 4 (10 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert ist, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 5 (12 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, darf der SC diesen Wurf einmal erneut werfen.

Kampftalente

Dies sind Talente, die im Kampf eingesetzt werden, um Gegnern Schaden zuzufügen und sich zu verteidigen.

Stufe 1 (6 TP): Die Waffe verliert ihren Schadensmalus.

Stufe 2 (6 TP): Immer wenn der Spieler mit dieser Waffe angreift oder wenn der Spieler sich mit dieser Waffe verteidigt, wird der entsprechende Wurf um 2 erleichtert.

Stufe 3 (8 TP): Die Waffe erhält ihren Schadensbonus.

Stufe 4 (10 TP): Hier kann eine Entscheidung auf offensive oder defensive Spezialisierung mit der Waffe getroffen werden. Spezialisierung auf die eine Art schließt Spezialisierung auf die andere Art nicht aus. Es müssen für jede Spezialisierung 5 TP ausgegeben werden. Offensive Spezialisierung gibt einen Bonus von 3 auf alle Angriffswürfe, defensive Spezialisierung gibt einen Bonus von 3 auf alle Verteidigungswürfe mit dieser Waffe.

Stufe 5 (12 TP): Auf der fünften Stufe kann die entsprechende Spezialisierung nur gewählt werden, wenn vorher die entsprechende Spezialisierung auf der 4. Stufe gewählt wurde. Offensive Spezialisierung auf der 5. Stufe lässt den Spieler mit dieser Waffe 2 Angriffe pro Aktion durchführen, defensive Spezialisierung lässt den Spieler alle Verteidigungswürfe 1x erneut werfen.

Beispiele für mögliche kämpferische Talente

Schwerter
Äxte
Bögen
Gewehre
Pistolen

Zu allgemeine Talente

Nahkampfwaffen
Fernkampfwaffen
Schlagwaffen
Wurfwaffen
Schusswaffen

Physische Talente

Dies sind Talente, die eher mit körperlicher als mit geistiger Leistungsfähigkeit verbunden sind.

Stufe 1 (4 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 2 (6 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 3 (8 TP): Der Spieler kann einen der Statuswerte STR / DEX oder STA dauerhaft um 1 Punkt erhöhen. Kein Statuswert kann auf diese Art über einen Wert von 16 gebracht werden. Mit der Erhöhung von STR oder STA müssen auch die maximalen HP eines Charakters um 1 erhöht werden.

Stufe 4 (10 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 5 (12 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, darf der SC diesen Wurf einmal erneut werfen.

Beispiele für mögliche physische Talente

Klettern
Springen
Balancieren
Sprinten
Schleichen
Verstecken
Backen
Schmieden
Schlösser Knacken
Jagen

Kognitive Talente

Dies sind Talente, die eher mit geistiger als mit körperlicher Leistungsfähigkeit verbunden sind.

Stufe 1 (4 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 1 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 2 (6 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 1 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Beispiele für mögliche kognitive Talente

Spuren suchen
Fallen erkennen
Lügen erkennen
Erste Hilfe
Spuren lesen
Schriftsprache-
identifizieren
Wundheilung
Geschichte
Politik
Pflanzen
Theorie der Medizin
Magische Artefakte

Stufe 3 (8 TP): Der Spieler kann einen der Statuswerte INT/ WIS oder CHA dauerhaft um 1 Punkt erhöhen. Kein Statuswert kann auf diese Art über einen Wert von 16 gebracht werden.

Stufe 4 (10 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, wird dieser Wurf um 2 erleichtert (d.h. es wird 2 vom Endergebnis abgezogen).

Stufe 5 (12 TP): Immer wenn ein Wurf, der auf das Talent bezogen ist, gefordert wird, darf der SC diesen Wurf einmal erneut werfen.

Zu allgemeine Talente

Logik
Aufmerksamkeit
Magie

Talentprogression

Level	TP
ab Lvl 1	2
ab Lvl 5	4
ab Lvl 10	6
ab Lvl 15	8

TP pro Levelaufstieg

Auf ihren Reisen werden die SC erfahrener und stärker. Dies äußert sich in der stärkeren Ausprägung der Talente der SC. Talente werden durch das Ausgeben von Talentpunkten (TP) verstärkt. Hierbei hat jede Talentart für jede Talentstufe TP-Kosten assoziiert. Bei Levelaufstieg erhalten die SC TP. Die SC können Talentpunkte sparen, um Talente auf höhere Stufen zu bringen.

Schwächen

Jeder Spieler kann sich bei Charaktererstellung dafür entscheiden, seinem Charakter maximal zwei Schwächen aus den folgenden Bereichen zu geben. Schwächen müssen wie auch Talente bei Charaktererstellung mit dem SL abgesprochen werden. Es ist dem SL vorbehalten, eine Schwäche als nicht geeignet zu bewerten und dem Spieler diese Schwäche damit nicht zu erlauben.

Körperliche Behinderungen

Dies sind Einschränkungen, die dem Charakter physische Aktivitäten erschweren. Hierzu zählen beispielsweise:

Fehlende oder verkrüppelte Gliedmaßen

Ein gestörter Gleichgewichtssinn

Muskelschwäche

Geistige Behinderungen

Dies sind Einschränkungen, die die geistige Leistungsfähigkeit des Charakters erschweren. Hierzu zählen beispielsweise:

Analphabetismus

Bewahrerinstinkt (Verhalten, spezifische Objekte oder Personen auch zu eigenem Nachteil beschützen zu müssen)

Mangelndes Kurzzeit- bzw. Langzeitgedächtnis

Phobien und Allergien

Phobien sind Ängste vor konkreten Objekten oder Lebewesen. Hierzu zählen beispielsweise:

Arachnophobie (Spinnenangst)

Klaustrophobie (Angst vor engen Räumen)

Nicht geeignete Schwächen

Von den folgenden Schwächen ist abzuraten, da sie entweder den Spielfluss negativ beeinflussen, oder (meiner Meinung nach) nicht ausspielbar sind. Falls ein Spieler dennoch einen Charakter mit einer Schwäche aus diesen Kategorien spielen möchte, sollte dies vorher mit allen Spielern abgesprochen werden.

Süchte aller Art

Chronische Aggression / leichte Reizbarkeit

Fanatismus

Extreme Gier / extremer Geiz

Die Vorteile von Schwächen

Immer wenn ein Spieler die Schwäche seines SC ausspielt, darf der SL dem Spieler einen Meta-Token geben, der dem Spieler erlaubt, einen beliebigen Wurf zweimal zu werfen, wobei das bessere Ergebnis gewertet wird. Der Spieler muss den Token einsetzen, bevor er den Wurf tätigt.

Diese Meta-Tokens können auch magisch begabte und magisch affine Charaktere bekommen, allerdings kann jeder SC maximal einen dieser Meta-Tokens gleichzeitig besitzen.

Charaktertod

Wenn die **HP** eines **SC auf 0** fallen, muss dessen Spieler in **jeder Runde** einen **Glückswurf** (vgl. Würfelregeln) gegen eine **Zielzahl von 10** machen. Für jeden **Erfolg** erhält der Charakter **1 Rettungsmarke**, für jeden **Misserfolg 1 Todesmarke**. Hat ein Charakter **3 Rettungsmarken**, muss der Spieler **keine Glückswürfe** mehr machen und sein **Charakter**

ist **stabilisiert** (d.h. er befindet sich außerhalb akuter Lebensgefahr, bleibt aber ohnmächtig). Hat ein Charakter **3 Todesmarken**, **stirbt** dieser **Charakter**. **Falls** ein Charakter **stabilisiert** wird, **wirft** dessen **Spieler** einen **w4**. Die **gewürfelte Zahl** entspricht der **Anzahl an Stunden**, nach denen der **Charakter** mit **1 HP erwacht**.

Ohnmächtige Charaktere, die mit Tötungsabsicht angegriffen werden, sterben unverzüglich. Wenn ein Charakter mittels Zauber (oder sonstigen sofort wirkenden Mitteln) geheilt wird, während er ohnmächtig ist, erwacht er sofort mit der Anzahl an HP, die geheilt wurden.

NSC deren HP unter 0 fallen, **sterben unverzüglich**.

Wenn ein SC außerhalb eines Kampfes tödlich verwundet wird, hängt es vom SL ab zu entscheiden, ob der Charakter gerettet werden kann oder ob er stirbt. Dies sollte auch v.a. von den Talenten der anderen SC oder helfender NSC abhängen.

Charaktererstellung

Grundsätzlich ist es wichtig, **alle Einträge** im Charakterbogen **mit Bleistift** zu machen, da kein Wert garantiert konstant bleibt. Vor allem Anfänger sollten ihren SC mit dem SL gemeinsam erstellen.

Im Anhang gibt es einige Charakterhintergründe, die Anhaltspunkte bieten. Hierbei gibt es 2 Aspekte, die kombiniert werden können. Diese sind: **Herkunft** und **Ausbildung**. Die Ausbildung ist dabei der ausschlaggebende Teil jedes Charakters, während die Herkunft des Charakters noch einige weitere Anhaltspunkte liefert.

Es ist allerdings auch möglich, seinen Charakter vollkommen ohne diese Anhaltspunkte zu erstellen. Hierfür folgt eine schrittweise Anleitung zur Charaktererstellung.

Zunächst muss sich jeder Spieler für **eine von drei Klassen** entscheiden. Es gibt **magisch sterile**, **magisch affine** und **magisch begabte** Charaktere. Magisch sterile Charaktere können keine Magie verwenden, aber verfügen über Meta-Tokens. Magisch affine Charaktere haben eine magische Superkraft, die sie mit Hilfe ihrer magischen Ausdauer jederzeit aktivieren können. Magisch begabte Charaktere verfügen über Zaubersprüche.

Alle Klassen

Zunächst ist **jeder Statuswert** jedes Charakters **gleich 9**, jeder Spieler erhält **12 TP (Talentpunkte)**, und **jeder Charakter** erhält **ein Kampftalent** auf **erster Stufe**, sowie ein **kognitives oder körperliches Talent** auf **erster Stufe**.

Jeder Charakter erhält (einen sechsseitigen Würfel)¹ **(1w6) * 100 + 200 Zykal**.

Bei Charaktererstellung können **TP in Geld eingetauscht** werden. Jeder **Talentpunkt** ist hierbei pauschal **100 Zykal** wert. Das Eintauschen von Talentpunkten in Gegenstände ist verhandelbar.

¹ 1w6 = ein sechsseitiger Würfel. Darstellung von Würfeln als NwX; Dabei ist N die Anzahl der Würfel, während X die Augenzahl der zu werfenden Würfel ist. In der Regel sind die Augenzahlen 4, 6, 8, 10, 12, 20 und 100. Ein 100-Seitiger Würfel wird mit zwei 10-Seitigen Würfeln simuliert, einer der Würfel ist dann die Zehnerstelle, der zweite Würfel ist die Einerstelle.

Nachdem jeder Spieler sein Geld erwürfelt hat, kann er davon beliebig viel **Geld ausgeben**, um **Startausrüstung** zu kaufen.

Jeder Charakter erhält auf den **Gesamtwert** seiner **Waffen** einen **Nachlass** im Wert von maximal **500 Zyk**, bevor er den Rest seiner Ausrüstung kauft.

Jeder Charakter erhält **ein** beliebiges **Milieu** (vgl. soziale Interaktion -> Milieus), zu dem er affin ist.

Magisch sterile Charaktere

Magisch sterile Charaktere haben weder magische Ausdauer noch magische Sehschärfe.

Magisch sterile Charaktere **addieren** nun **1x3, 2x2 und 1x1 Punkte auf beliebige Statuswerte**, aber auf **keinen Statuswert zweimal Punkte**.

Danach kann sich der Spieler dafür entscheiden, einen **1 Punkt** von **einem beliebigen Statuswert abzuziehen**, um auf **einen beliebigen anderen Statuswert einen weiteren Punkt zu addieren**.

Der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts ist also $9 + 3 + 1 = 13$ (falls von einem anderen Statuswert Punkte abgezogen wurden).

Magisch sterile Charaktere dürfen sich **eines der ersten Talente aus den Meta-Token Bäumen** (vgl. Meta Tokens -> Meta-Token-Bäume) aussuchen.

Magisch sterile Charaktere berechnen ihre **HP** aus **15 + Bonus auf STA + Bonus auf STR**. (Der Bonus errechnet sich aus Statuswert - 9; Hinweis: Boni können in diesem Fall auch negativ sein.)

Magisch sterile Charaktere erhalten **4 zusätzliche TP**.

Magisch sterile Charaktere erhalten **ein zusätzliches Milieu**.

Beispiel

Laura entscheidet sich, 3 Punkte auf Stärke, 2 Punkte auf Ausdauer sowie Weisheit und 1 Punkt auf Geschicklichkeit zu addieren. Die Statuswerte ihres Charakters sind demnach: STR 12; DEX 10; STA 11; INT 9; WIS 11 und CHA 9.

Nun entscheidet sich Laura, von der Stärke ihres Charakters 1 Punkt abzuziehen, um 1 Punkt auf ihre Intelligenz zu addieren. Die finalen Statuswerte von Lauras Charakter sind:

STR 11; DEX 10; STA 11; INT 10; WIS 11; CHA 9 und HP 19

Des weiteren verfügt Lauras SC über 16 TP, das erste Talent aus einem der Meta-Token-Bäume und zwei beliebige Milieus.

Magisch affine Charaktere

Magisch affine Charaktere **haben magische Ausdauer**, aber **keine magische Sehschärfe**.

Die **magische Ausdauer** eines magisch affinen Charakters **ist 5**.

Magisch affine Charaktere **addieren** nun auf **beliebige Statuswerte, außer magische Ausdauer, 1x3 2x2 und 1x1 Punkte**. Hierbei darf aber **jeder Statuswert maximal 1 mal** Punkte erhalten.

Danach kann sich der Spieler dafür entscheiden, genau einmal von **einem beliebigen Statuswert 1 Punkt abzuziehen**, um auf einen **beliebigen anderen Statuswert** (inkl. magische Ausdauer) **einen weiteren Punkt zu addieren**.

Der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts ist also $9 + 3 + 1 = 13$.

Der maximale Wert der magischen Ausdauer ist jetzt 6 (5 + 1). Wenn der Wert der magischen Ausdauer 2 ist, ist der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts lediglich 12 (weil der Punkt, der auf magische Ausdauer addiert wurde, nicht auf einen anderen Statuswert addiert wurde).

Magisch affine Charaktere berechnen ihre **HP** aus **15 + Bonus auf STA + Bonus auf STR**. (Der Bonus errechnet sich aus Statuswert -9; Boni können in diesem Fall auch negativ sein.)

Magisch affine Charaktere wählen ihr **magisches Talent**.

Magisch affine Charaktere können auf dem ersten Level **maximal 2 Punkte magische Ausdauer** für ihr **Talent ausgeben**.

Der Charakter ist zu **einem weiteren** beliebigen **Milieu** affin.

Beispiele

Karl hat 3 Punkte auf Stärke, 2 Punkte auf Ausdauer sowie Geschicklichkeit und 1 Punkt auf Charisma addiert. Die Statuswerte von Karls SC sind: STR 12; DEX 11; STA 11; INT 9; WIS 9; CHA 10 und magische Ausdauer 5.

Jetzt darf sich Karl entscheiden, von einem Statuswert 1 Punkt abzuziehen, um auf einen beliebigen Statuswert 1 Punkt zu addieren. Karl entscheidet sich, von INT 1 Punkt abzuziehen, um diesem Punkt auf STR zu addieren. Die Statuswerte seines SC sind nun:

STR 13; DEX 11; STA 11; INT 8; WIS 9; CHA 10; HP 21 und magische Ausdauer 5.

Karls SC verfügt weiterhin über 2 Milleus, kann maximal 2 Punkte zur Aktivierung seines magischen Talents ausgeben und verfügt über 12 TP.

Anja hat 3 Punkte auf Geschicklichkeit, 2 Punkte auf Intelligenz, sowie Charisma und 1 Punkt auf Weisheit addiert. Die Statuswerte ihres SC sind: STR 9; DEX 12; STA 9; INT 11; WIS 10; CHA 11 und magische Ausdauer 1.

Anja entscheidet sich, von ihrem INT-Wert 1 Punkt abzuziehen, um ihre magische Ausdauer um 1 Punkt zu erhöhen.

Die finalen Statuswerte von Anjas SC sind:

STR 9; DEX 12; STA 9; INT 10; WIS 10; CHA 11; HP 15 und magische Ausdauer 6.

Dadurch verfügt Anjas SC über 2 Milleus, kann maximal 2 Punkte zur Aktivierung ihres magischen Talents ausgeben und hat 12 TP.

Magisch begabte Charaktere

Magisch begabte Charaktere haben **sowohl magische Ausdauer als auch magische Sehschärfe**.

Die **magische Ausdauer** eines magisch begabten Charakters ist **5**.

Die **Sehschärfe** eines magisch begabten Charakters ist **1**.

Magisch begabte Charaktere können nun eine von **2 Optionen** wählen:

Option 1 (ohne, oder nur minimale magische Ausbildung):

Magisch begabte Charaktere **addieren** nun auf **beliebige Statuswerte außer magische Ausdauer und magische Sehschärfe 1x3 1x2 und 2x1 Punkte**. Sie dürfen hierbei allerdings auf **keinen Statuswert zweimal** Punkte verteilen.

Danach kann sich der Spieler dafür entscheiden, von einem **beliebigen Statuswert 1 Punkt abzuziehen**, um auf einen beliebigen **anderen Statuswert** (inkl. magische Ausdauer, **aber nicht magische Sehschärfe**) **einen weiteren Punkt** zu **addieren**.

Der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts ist also $9 + 3 + 1 = 13$.

Der maximale Wert der magischen Ausdauer ist $6 (5 + 1)$. Wenn der Wert der magischen Ausdauer 6 ist, ist der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts lediglich 12 .

Magisch begabte Charaktere berechnen ihre **HP** aus **15 + Bonus auf Ausdauer + Bonus auf Stärke**. (Der Bonus errechnet sich aus Statuswert -9 ; Hinweis: Boni können in diesem Fall auch negativ sein.)

Der Charakter erhält **2 Zauber** der **ersten Stufe**.

Der Charakter ist zu einem **weiteren beliebigen Milieu** affin.

Beispiel:

Harald addiert 3 Punkte auf Intelligenz, 2 Punkte auf Ausdauer, 1 Punkt auf Stärke und 1 Punkt auf Geschicklichkeit. Die Statuswerte seines SC sind also: STR 10; DEX 10; STA 11; INT 12; WIS 9; CHA 9; magische Ausdauer 5 und magische Sehschärfe 1.

Harald entscheidet sich, von der Ausdauer seines Charakters 1 Punkt abzuziehen, um dessen Intelligenz um 1 Punkt zu erhöhen. Dies ergibt:

STR 10; DEX 10; STA 10; INT 13; WIS 9; CHA 9; magische Ausdauer 5 magische
Sehschärfe 1 und HP 17.

Darüber hinaus ist Haralds Charakter zu zwei beliebigen Milieus affin, verfügt über 2 Zauber der ersten Stufe und hat 12 TP, um Talente zu erwerben.

Option 2 (mit magischer Ausbildung):

Magisch begabte Charaktere **addieren** nun auf beliebige **Statuswerte außer magische Ausdauer und magische Sehschärfe 2x2 und 2x1 Punkte**. Sie dürfen hierbei allerdings auf **keinen Statuswert zweimal** Punkte verteilen.

Die **Stufe magischer Sehschärfe** eines magisch begabten Charakters mit Ausbildung ist **2**.

Danach kann sich der Spieler dafür entscheiden, von einem **beliebigen Statuswert 1 Punkt abzuziehen**, um auf einen **beliebigen anderen Statuswert** (inkl. magische Ausdauer, aber **nicht die magische Sehschärfe**) **einen weiteren Punkt zu addieren**.

Nun kann sich der Spieler dafür entscheiden, **einen weiteren Punkt** von einem **beliebigen Statuswert (außer magische Ausdauer) abzuziehen** und seine **magische Ausdauer um 2 Punkte zu erhöhen**.

Der maximale Betrag eines einzelnen Statuswerts ist also $9 + 2 + 1 = 12$.

Der maximale Wert der magischen Ausdauer ist $8 (5 + 1 + 2)$.

Magisch begabte Charaktere berechnen ihre **HP** aus **15 + Bonus auf Ausdauer + Bonus auf Stärke**. (Der Bonus errechnet sich aus Statuswert -9; Hinweis: Boni können in diesem Fall auch negativ sein.)

Der Charakter erhält **2 Zauber** der **ersten Stufe** und **einen Zauber** der **zweiten Stufe**.

Der Charakter ist **automatisch zusätzlich** zum **Milieu der Magier affin**.

Beispiel

Miriam entscheidet sich, auf den CHA-Wert und INT-Wert ihres SC 2 Punkte und auf die DEX- bzw. WIS-Werte jeweils 1 Punkt zu addieren. Die Statuswerte ihres Charakters sind also: STR 9; DEX 10; STA 9; INT 11; WIS 10; CHA 11; magische Ausdauer 5 und magische Sehschärfe 2.

Miriam entscheidet sich nun, vom STR-Wert ihres SC 1 Punkt abzuziehen, um den CHA-Wert ihres SC um 1 Punkt zu steigern. Die neuen Statuswerte des SC sind nun: STR 8; DEX 10; STA 9; INT 11; WIS 10; CHA 12; magische Ausdauer 5 und magische Sehschärfe 2.

Danach beschließt Miriam, die STR-Wert ihres Charakters erneut zu senken, um ihre magische Ausdauer um 2 Punkte zu erhöhen. Die finalen Statuswerte von Miriams SC sind:

STR 7; DEX 10; STA 9; INT 11; WIS 10; CHA 12; magische Ausdauer 7; magische
Sehschärfe 2 und HP 13

Zudem ist Miriams SC zu einem beliebigen Milieu und dem Milieu der Magier affin, verfügt über 1 Zauber der zweiten Stufe sowie 2 Zauber der ersten Stufe und 12 TP.

Progression

Die SC stehen auf Level 1 am Anfang ihrer Reise und werden im Laufe ihres Abenteuers immer stärker. Diese Progression ist durch das Level-System dargestellt.

Magisch steril

Magisch sterile Charaktere haben keinen Zugriff auf Magie, jedoch mussten sie dadurch auch nicht einen Teil ihres Lebens auf das Studium eben jener Magie verwenden und haben daher andere Fähigkeiten.

Progression

Magisch sterile Charaktere erhalten ab Level 1 pro Stufe 2 TP, ab Level 5 pro Stufe 4 TP, ab Level 10 pro Stufe 6 TP und ab Level 15 pro Stufe 8 TP.

Darüber hinaus erhalten magisch sterile Charaktere noch folgende Dinge:

Level	Belohnung
1	vgl. Charaktererstellung unter "magisch steril"
2	1 Meta-Token Punkt
3	4 zusätzliche TP
4	1 Meta-Token Punkt
5	1 Meta-Token Punkt
6	4 zusätzliche TP
7	1 Meta-Token Punkt
8	1 Meta-Token Punkt
9	4 zusätzliche TP
10	1 Meta-Token Punkt
11	1 Meta-Token Punkt
12	4 zusätzliche TP
13	1 Meta-Token Punkt
14	1 Meta-Token Punkt

15	4 zusätzliche TP
16	1 Meta-Token Punkt
17	1 Meta-Token Punkt
18	4 zusätzliche TP
19	1 Meta-Token Punkt
20	1 Meta-Token Punkt
21	4 zusätzliche TP

Magisch affin

Magisch affine Charaktere haben ein spezifisches magisches Talent, das sie verbessern können. Sie können mit diesem jedoch nur ihren eigenen Körper beeinflussen.

Das magische Talent

Das magische Talent eines magisch affinen Charakters ist eine spezifische Fähigkeit, mit der die Charaktere übernatürliche Fähigkeiten oder sogar die Fähigkeit, den eigenen Körper zu verändern, bekommen. Die Definition des magischen Talents erfolgt bei Charaktererstellung und kann nicht geändert werden. Wie ausgeprägt das magische Talent eines magisch affinen Charakters ist, wird durch dessen maximale Verwendung magischer Ausdauer definiert. Hierbei gilt: **Je mehr magische Ausdauer ausgegeben wird, um das Talent zu verwenden, desto mächtiger sind die Auswirkungen des Talents.** Hierbei muss man sich an den **Stufen magischer Sehschärfe orientieren.**

Beispiele für magische Talente

Körperwärme
Geschwindigkeit
Steinhaut
Flugfähigkeit
Energiebarrieren
Magnetismus
Feuer
Wasser
Muskelmutation
Größe
Tarnung

Geschichte magischer Talente

Anders als herkömmliche Magie basieren magische Talente nicht auf der Manipulation von Trimaglaethi, sondern sind das Resultat der Mutation von Trimaglaethi im Körper des Anwenders. Diese Mutationen erlauben dem Anwender, instinktiv übernatürliche Fähigkeiten einzusetzen.

Diese Talente sind das Resultat der Vererbung der sog. Singulari-Fähigkeiten, die die Götter wenigen Kreaturen ihrer ursprünglichen Schöpfung mitgaben. Dabei gibt es noch **fünf einzigartige Singulari**, die zu jedem Zeitpunkt nur ein Mal auf Ghovannion existieren können und **nicht in der Form magischer Talente gespielt werden dürfen**. Diese sind: **Kinetik, Materie, Raum, Zeit, und Leben**.

Progression

Magisch affine Charaktere erhalten ab Level 1 pro Stufe 2 TP, ab Level 5 pro Stufe 4 TP, ab Level 10 pro Stufe 6 TP und ab Level 15 pro Stufe 8 TP.

Level	Belohnung
1	vgl. Charaktererstellung
2	
3	1 maximale magische Ausdauer
4	
5	
6	1 maximale magische Ausdauer; maximale Stufe für Talent: 3
7	
8	
9	1 maximale magische Ausdauer
10	
11	
12	1 maximale magische Ausdauer
13	

14	1 maximale magische Ausdauer; maximale Stufe für Talent: 4
15	
16	1 maximale magische Ausdauer
17	
18	1 maximale magische Ausdauer; maximale Stufe für Talent: 5
19	
20	1 maximale magische Ausdauer
21	1 maximale magische Ausdauer

Magisch begabt

Magisch begabte Charaktere sind solche, die gezielt Trimaglaethi manipulieren, d.h. Zauber wirken, können. Es gibt zwei Arten von magisch begabten Charakteren: solche, die bereits eine Ausbildung in der Magie abgeschlossen haben und Charaktere, die noch dabei sind, ihre Begabung zu entdecken.

Was Magie kann, und was sie nicht kann

Alle Magie auf Plaeneth ist grundsätzlich in zwei Kategorien einzuteilen: analytische und synthetische Magie. Der Unterschied ist hierbei denkbar simpel. Analytische Magie basiert auf dem Auflösen von Verbindungen zwischen den magischen Teilchen Trimaglaethi, während synthetische Magie das Erstellen neuer Verbindungen ist (vgl. Kapitel "Magie").

Spielercharaktere haben Zugriff auf analytische Magie. Selbst die höchsten Stufen magischer Sehschärfe sind noch kein Ansatz zum fundamental anderen Prinzip der synthetischen Magie. Im Prinzip bedeutet das, dass alle Magie, die die Spielercharaktere verwenden, auf dem einmaligen Freisetzen von Energie basiert. **Spielercharaktere können nur verbrauchen, nicht erschaffen.** Wie effizient Magie freigesetzt wird, ist wiederum eine andere Frage, und die Effekte des Entfesseln der mystischen Energie können vom traditionellen Feuerball bis zu Illusions- oder Teleportationszaubern reichen.

Dennoch gibt es einige **Dinge, die mit Hilfe analytischer Magie unmöglich sind.** Hierzu zählen: **Das Erschaffen belebter Materie** (bzw. Leben), **das Kreieren und Reparieren von magischen Artefakten**, **Beschwörungszauber** und das **Absorbieren von Magie.**

Progression ohne magische Ausbildung

Level	Belohnung
1	vgl. Charaktererstellung
2	
3	Magische Sehschärfe: Stufe 2; 1 Zauber zweiter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
4	
5	1 Zauber erster Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
6	1 Zauber zweiter Stufe
7	
8	Magische Sehschärfe: Stufe 3; 1 Zauber dritter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
9	
10	1 Zauber zweiter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
11	1 Zauber zweiter Stufe
12	1 maximale magische Ausdauer
13	
14	1 maximale magische Ausdauer
15	
16	Magische Sehschärfe: Stufe 4; 1 Zauber vierter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
17	
18	1 Zauber dritter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
19	1 maximale magische Ausdauer
20	Magische Sehschärfe: Stufe 5; 1 Zauber fünfter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
21	1 Zauber vierter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer

Progression mit magischer Ausbildung

Level	Belohnung
1	vgl. Charaktererstellung
2	
3	1 Zauber zweiter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
4	
5	Magische Sehschärfe: Stufe 3; 1 Zauber dritter Stufe; 2 maximale magische Ausdauer
6	
7	1 Zauber zweiter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
8	
9	
10	1 Zauber dritter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
11	
12	
13	Magische Sehschärfe: Stufe 4; 1 Zauber vierter Stufe; 2 maximale magische Ausdauer
14	
15	1 Zauber dritter Stufe; 1 maximale magische Ausdauer
16	
17	1 Zauber vierter Stufe; 2 maximale magische Ausdauer
18	
19	Magische Sehschärfe: 5; 1 Zauber fünfter Stufe; 2 maximale magische Ausdauer
20	
21	1 Zauber fünfter Stufe; 2 maximale magische Ausdauer

Levelaufstieg

Der Level eines SC repräsentiert dessen Erfahrung in Kampf, Interaktion und Exploration sowie Erfahrung im Umgang mit Magie, falls der SC magisch affin oder begabt ist. Um dies mechanisch abzubilden, erhält jeder Charakter bei Levelaufstieg Talentpunkte sowie zusätzliche Belohnungen, die anhand der Tabellen im Kapitel der jeweiligen Charakterklasse zu finden sind.

Die Anzahl an Talentpunkten pro Level beträgt 2 TP ab dem ersten Level, 4 TP ab dem fünften Level, 6 TP ab dem zehnten Level und 8 TP ab dem fünfzehnten Level.

Wann steige ich einen Level auf?

Der Levelaufstieg von SC wird über die Erfahrungspunkte (auch *EP*) verfolgt. Ein SC kann zu jeder Zeit seinen **aktuellen Level + 3 EP ausgeben, um einen Level aufzusteigen**.

Wie bekomme ich EP?

Am Ende jeder Session stellen sich die Spieler zusammen mit dem SL folgende Fragen:

Haben wir mindestens einen (nennenswerten) Gegner besiegt?

Haben wir mindestens einen neuen Verbündeten gewonnen?

Haben wir die Belohnung für mindestens einen Auftrag bekommen?

Haben wir mindestens einen besonderen Ort und / oder ein besonderes Artefakt entdeckt?

Haben wir neue relevante Informationen bekommen?

Für jede Frage, die die Spieler mit "Ja" beantworten, erhalten alle SC einen Erfahrungspunkt. Sollte ein Auftrag besonders aufwändig oder ein Gegner besonders mächtig gewesen sein, können dafür auch 2 Erfahrungspunkte gewonnen werden.

Würferegeln

Es wird immer dann gewürfelt, wenn der Ausgang einer Aktion ungewiss ist und die Spielercharaktere (SC) betrifft. In der Regel wird für einen Wurf ein einzelner W20 benötigt. Dabei geht es immer darum, Werte zu unterwürfeln. Ein Wurf gilt demnach als **Erfolg**, wenn der **W20** eine Zahl **kleiner oder gleich** dem **Zielwert** zeigt. **In den allermeisten Fällen würfeln in Ghovannion die Spieler.**

Vor dem Wurf definiert jeder Spieler seine **Absicht** und erklärt, was er mit dem Wurf erreichen möchte. Im Regelfall ergibt sich dies aus dem Kontext des Spiels, jedoch ist der SL dazu angehalten, im Zweifel nachzuhaken, was die Absicht des würfelnden Spielers ist. Bei einem **Erfolg** erzielt der Spieler die **gewünschte Auswirkung**. Bei **Misserfolg** bestimmt der **SL das Resultat der Aktion**.

Modifizierte Würfe

Ein Wurf gilt als modifiziert, wenn zu der gezeigten Augenzahl Werte hinzu addiert werden bzw. abgezogen werden. Dies kann durch Talente, Boni von Statuswerten und Umstände in der Spielwelt (also durch vom SL vorgegebene Werte) geschehen. Am häufigsten werden Würfe durch die Statuswerte der NSC und bei sozialer Interaktion durch die Einstellung der NSC modifiziert.

Es kann aber auch sein, dass die SC im freien Spiel in eine Situation kommen, in der Würfe erschwert bzw. erleichtert werden müssen. Hierzu zählt beispielsweise das Erklimmen einer Felswand, wenn ein anderer Charakter hilft oder der Angriff auf ein unachtsames Ziel.

Betrag	Auswirkung
-6	Die Aufgabe ist nun beinahe trivial
-3	Eine deutliche Vereinfachung
-1	Ein leichter Vorteil
1	Ein leichter Nachteil
3	Eine deutliche Erschwernis
6	Die Aufgabe ist nun beinahe unmöglich

Für solche Fälle gibt die Tabelle rechts einen Anhaltspunkt. Generell sollte der SL mit Erschwernissen bzw. Erleichterungen aber sparsam umgehen. Falls es so scheint, als müsse der Betrag der Modifikation größer als 6 sein, sollte der SL den den Absatz "Blockieren oder Durchwinken" in Erwägung ziehen. Es ist allerdings auch zu beachten, dass Charaktere höheren Levels oft schwierigere Aufgaben meistern können, die dann auch um mehr als 6 Punkte erschwert sein können. Ein anderer Anhaltspunkt für "zu schwere"

Aufgaben wäre die Schwierigkeit des Wurfs nach Verrechnung aller Boni. Sollte der Spieler eine 4 oder weniger werfen müssen, um Erfolg zu haben, ist auch zu überlegen, ob man den Wurf noch erlauben soll.

Beispiel

Hammond versucht, den NSC Leutnant Higgs anzulügen. Hammond hat einen **CHA-Wert** von **10**. Das heißt: Hammonds Spieler müsste mit einem **W20** eine **10 oder weniger** werfen, damit die Lüge gelingt. Allerdings ist Leutnant Higgs Hammond gegenüber **misstrauisch**, was den CHA-Wurf um **3 Punkte erschwert**. Hammonds Spieler muss also ein **7 oder weniger** werfen, damit die Lüge gelingt.

Traja versucht, eine Pistole vorbei am Türsteher in die Bar zu schmuggeln. Traja hat einen **DEX-Wert** von **11**. Das heißt, sie müsste eine **11 oder weniger** würfeln, damit die Aktion gelingt. Der **INT-Modifikator** des Türstehers beträgt allerdings **-1**. Dadurch muss Traja nur noch eine **12 oder weniger** würfeln, damit die Waffe nicht entdeckt wird, **da 1 vom Ergebnis des Wurfs abgezogen wird**.

Blockieren oder Durchwinken

Der SL hat eine beachtliche Macht über Erfolg oder Misserfolg der SC. Das klassische Beispiel hierfür wäre:

SL: "Plötzlich färbt sich der Himmel über euch feuerrot. Ihr schaut nach oben, es rast ein Meteor direkt auf euch zu. Was tut ihr?"

Während dieses Beispiel selbstverständlich ein Exempel für fehlerhaftes SL-Verhalten ist, (da die SC in diesem Fall wenige Optionen haben, außer zu sterben) zeigt es dennoch, dass es Situationen gibt, die für die SC aussichtslos sind. In solchen Fällen ist es die Aufgabe des SL, den Spielern keine Würfe zu erlauben und ihre Charaktere die Konsequenzen tragen zu lassen. Es ist jedoch wichtig, solche Situationen keinesfalls zu provozieren, da die Spieler sonst ein Gefühl der Machtlosigkeit bekommen und eine grundlegende Prämisse des Spiels (nämlich die Interaktion mit der Umwelt) ausgehebelt wird. Ein besseres Beispiel für eine ausweglose Situation wäre der Fall, in dem ein SC von der Stadtwache geschnappt wurde und nun gefesselt in einer Zelle auf seine Befragung warten muss.

Für manche Aktionen ist es darüber hinaus sinnvoll, ein Talent zu fordern, um einen Wurf zu erlauben. Ein Schloss zu knacken, erfordert in den meisten Fällen wenigstens ein

Grundverständnis der Vorgehensweise, weswegen einem SC ohne das Talent „Schlösser knacken“ kein Wurf erlaubt ist.

Die andere Seite der Medaille ist der Fall, in dem Spieler einen solch großen Vorteil haben, dass die Wahrscheinlichkeit eines Misserfolgs gegen 0 geht. Solche Situationen sind allerdings mit der gleichen Vorsicht wie ausweglose Situationen zu behandeln. Wenn es einem SC beispielsweise gelungen ist, sich nachts in das Gemach des Prinzen zu schleichen, ist dies noch lange kein Grund, den Mord am Prinzen durchzuwinken. Befindet sich der Charakter allerdings mit gezogenem Dolch am Bett des Prinzen und der schläft selig weiter, muss der Spieler keinen Angriffswurf gegen den Prinzen durchführen. In diesem Fall kann er dem Adelssohn einfach die Kehle durchschneiden.

Erfolgsgrade und Misserfolgsgrade

Erfolgsgrade sind in manchen Situationen für den SL wichtig, um beurteilen zu können, wie gut einem SC eine Aktion gelingt, bzw. wie schlimm die Konsequenzen des Scheiterns eines SC sind. **Erfolgsgrade** sind der **Betrag, um den ein Wurf besser ist, als benötigt**. **Misserfolgsgrade** sind der **Betrag, um den ein Wurf schlechter ist, als benötigt**. Erfolgsgrade sollen dem SL Anhaltspunkte geben, um ambivalente Resultate zu beschreiben. Intuitiv rechtfertigen schlechtere Würfe schlimmere Ausrutscher (bzw. bessere Würfe größere Erfolge), und genau diese sollen durch Misserfolgsgrade und Erfolgsgrade dargestellt werden.

Hierbei ist wichtig, dass ein **erfolgreicher Wurf immer erfolgreich** ist und ein **Misserfolg immer ein Misserfolg** bleibt. Das heißt, bei einem erfolgreichen Wurf bekommt der SC seine Absicht, bei einem Misserfolg bekommt er seine Absicht nicht. Außerdem gibt es viele Situationen, in denen Erfolgsgrade ignoriert werden sollten. Pauschal gesagt, ist die Regel immer dann anwendbar, wenn es qualitativ nennenswerte Unterschiede zwischen einem guten bzw. sehr guten oder einem schlechten bzw. sehr schlechten Ausgang einer Situation gibt. Oft gilt dieses Verhältnis auch nur in eine Richtung. Das heißt, eine Situationen kann schlecht oder sehr schlecht ausgehen, aber bei erwünschtem Ausgang gibt es wenig Ambivalenz.

Beispiele

Wenn ein SC beispielsweise eine Felswand erklimmen möchte, wäre ein Erfolg immer das schadlose Erklettern der Wand. Ein Misserfolg könnte jedoch bedeuten, dass der Charakter

nach einigen Metern keinen sicheren Halt findet und die Wand wieder hinabsteigen muss oder dass der Charakter kurz vor dem Ziel den Halt verliert und womöglich zu Tode stürzt.

Wenn ein SC versucht, antike Hieroglyphen zu entziffern, bedeutet ein Misserfolg immer die Ahnungslosigkeit des SC. Ein Erfolg könnte jedoch bedeuten, dass der SC die Bedeutung dieser spezifischen Hieroglyphen entziffert oder dass der SC die gesamte Schriftsprache dechiffrieren kann und somit bei zukünftigen Inschriften kein Wurf mehr nötig wird.

Wenn ein SC mit einem fahrenden Händler feilscht, könnte ein Misserfolg bedeuten, dass der Händler dem SC keinen Nachlass auf die feilgebotene Ware gibt oder dass der Händler komplett die Geduld verliert und dem SC die Ware komplett verweigert. Auf der anderen Seite könnte ein Erfolg den Unterschied zwischen einem Nachlass von 50 oder einem Nachlass von 150 Zykäl bedeuten.

Generell kann man sagen: **Je konkreter** die **Absicht** des SC ist, desto **weniger wahrscheinlich** ist es, dass ein **Erfolgsgrad** angewendet werden kann.

Beispiel

Jakob spielt den Charakter Rhonki. Er möchte durch eine dunkle Gasse zwischen zwei Häusern schleichen. Wenn Jakob Rhonkis Absicht folgendermaßen deklariert:

„Ich möchte unbemerkt durch diese Gasse schleichen.“

Ergeben sich Fragen, die gut durch einen Misserfolgsgrad darstellbar sind, nämlich: Wird Rhonki bemerkt? – dies ist der Wurf – und zusätzlich: Von wem wird Rhonki bemerkt bzw. nicht bemerkt? – Dies ist der Misserfolgsgrad.

Falls Jakob Rhonkis Absicht jedoch folgendermaßen deklariert:

„Ich möchte unauffällig durch die Gasse schleichen, um von den Wachen nicht bemerkt zu werden.“

Ist diese Absicht deutlich konkreter und beantwortet die Frage, die vorher der Misserfolgsgrad bestimmt hätte. Misslingt Rhonki der Wurf, wird er von den Wachen

bemerkt. Gelingt Rhonki der Wurf, bemerkt ihn keine Wache.² Selbstverständlich impliziert dies, dass Rhonkis Spieler der Meinung ist, dass Wachen diese Gasse beobachten. Misserfolgsgrade sind also ein Mittel des SL, die Spielwelt zugunsten (oder Ungunsten) der SC zu erweitern.

Berechnung von Erfolgsgraden

Ein Erfolgsgrad (bzw. Misserfolgsgrad) errechnet sich immer aus:

$$\text{Augenzahl des W20 -betreffender Statuswert des würfelnden SC -Boni}$$

Ist das Ergebnis dieser Gleichung negativ, spricht man von einem Erfolgsgrad, ist das Ergebnis positiv, spricht man von einem Misserfolgsgrad.

Beispiel:

Lara wirft beim Erklimmen der Felswand eine 12. Sie hat das Talent Klettern auf Stufe 1 trainiert und einen DEX-Wert von 11. Die Gleichung wäre also:

$$12 \text{ (Augenzahl)} - 11 \text{ (Statuswert)} - 2 \text{ (Bonus durch Talent)} = -1$$

Damit hätte dieser Wurf einen Erfolgsgrad von 1, da der Wurf insgesamt um 1 Punkt besser ist, als Lara für einen Erfolg benötigt hätte.

Nehmen wir nun Rhonkis Schleichversuch. Rhonki hat einen DEX-Wert von 9 und keine weiteren Talente oder sonstige Boni. Er wirft eine 18.

$$18 \text{ (Augenzahl)} - 9 \text{ (Statuswert)} - 0 \text{ (Da keine Boni)} = 9$$

Damit hätte dieser Wurf einen Misserfolgsgrad von 9, da der Wurf um 9 schlechter ist, als Rhonki für einen Erfolg benötigt hätte.

Im Anhang finden sich noch einige Tabellen mit Vorschlägen für verschiedene Arten von Erfolg und Misserfolg. Eine generelle Tabelle könnte man wie folgt beschreiben:

² Natürlich kann auch auf diesen Wurf ein Misserfolgsgrad angewendet werden, da es noch offene Fragen gibt, z.B. : Welche Wache bemerkt Rhonki? oder: Wann bemerkt die Wache Rhonki? etc.

Misserfolgs- bzw. Erfolgsgrad	Auswirkung
<= -10	Der SC übertrifft seine Erwartungen.
-4 bis -9	Der Spieler bekommt seine Absicht, und es passiert etwas Gutes, Schönes, „Cooles“ oder Nützliches.
0 bis -3	Der Spieler bekommt seine Absicht.
1 bis 3	Dem Spieler misslingt seine Absicht.
4 bis 8	Dem Spieler misslingt seine Absicht, und es passiert etwas Schlechtes, Peinliches oder Gefährliches.
>= 10	Die Aktion misslingt vollkommen, und es passiert etwas Schlechtes, das unter Umständen die ganze Gruppe betrifft.

Talentwürfe

Talentwürfe sind Würfe, die von einem Talent des SC modifiziert werden. Bei einem Talentwurf legt der SL fest, auf welchen Statuswert der Spieler werfen muss, damit sein Charakter bei seinem Vorhaben Erfolg hat. Der Spieler muss den betreffenden Statuswert unterwürfeln, das heißt, hat der Spieler einen **STR-Wert von 14**, muss er eine **14 oder weniger** würfeln, damit die Aktion gelingt. Es ist hierbei wichtig, dass der Spieler nicht immer das Talent braucht, um eine Aktion durchzuführen. Für manche Dinge, wie zum Beispiel *Schlösser knacken*, kann der SL jedoch verlangen, dass das entsprechende Talent mindestens auf Stufe 1 trainiert ist.

Beispiel

Giridon möchte die **Tür zum Palast aufbrechen**. Der SL legt fest, dass in diesem Fall ein Wurf auf das DEX-Talent **“Schlösser knacken”** nötig ist. Er hat das Talent “Schlösser knacken” auf **Stufe 2 trainiert** und einen **DEX-Wert** von **11**. Giridons Spieler wirft mit seinem **Talentwurf** eine **14**. Hätte Giridon das Talent nur auf Stufe 1 trainiert, wäre der Wurf somit ein Misserfolg. Da Giridon das **Talent** jedoch auf **Stufe 2** trainiert hat, werden **von** der geworfenen Augenzahl **14 vier Punkte abgezogen**. Die **Aktion** ist somit ein **Erfolg**.

In einer **alternativen Realität** war der König mit seinen Verriegelungsmechanismen weniger sparsam und hat in die Tür ein **besonders sicheres Schloss** eingebaut. Dies gibt dem SL

den Anlass, Giridons **Wurf** um **3 Punkte** zu **erschweren**. In diesem Fall würden auf das **vorläufige Ergebnis von 14** wieder **drei Punkte** dazu **addiert**, was zu einem Endergebnis von 13 und somit zum **Misserfolg** führen würde.

Abwägung von zu benutzenden Statuswerten

Es gibt Situationen, in denen nicht klar definierbar ist, welcher Statuswert für einen Wurf verwendet werden muss. In solchen Situationen hat der SL das letzte Wort. Es ist im Zweifelsfall allerdings empfehlenswert, den Spieler nach einer Konkretisierung seiner Absicht zu fragen. Oft liegt lediglich ein Kommunikationsproblem bezüglich der genauen Handlungsweise des SC vor. Ein Beispiel wäre die Aktion „*Spuren lesen*“.

SL: "Du findest einige zerbrochene Zweige und eine Schramme an einem Baum. Die Schramme befindet sich etwa auf Schulterhöhe und scheint nicht älter als 2 Stunden zu sein."

Die Reaktion des Spielers kann eine WIS-Aktion sein, wenn der SC die spezifischen Spuren kennen möchte.

*"Ich möchte wissen, von welchem Tier dieser Fußabdruck stammt!"
oder "Welches große Tier fällt mir ein, das eine Schramme auf dieser Höhe erzeugen könnte?"*

Genauso kann die Aktion allerdings eine INT-Aktion sein, wenn der SC Schlüsse aus den Spuren ziehen möchte.

"Kann ich erkennen, ob die Spuren von der Herde Bisons stammen, die wir vorhin gesehen haben, und schlussfolgern, mit welchem Tempo und in welche Richtung die Tiere gelaufen sind?"

Verknüpfte Talentwürfe

Manchmal ist eine Aktion zu komplex, um diese mit nur einem Talentwurf darzustellen. Dies tritt immer auf, wenn bei einer Aktion (qualitativ wie quantitativ) unterschiedliche Risiken entstehen. Es ist jedoch zu empfehlen, gleiche Risiken (auch wenn sie mehrmals auftreten) mit nur einem Talentwurf zu behandeln.

Ein Beispiel:

“Ich möchte in das Haus des Stadthalters schleichen und einen gefälschten Umschlag mit Schmiergeld in dessen Schreibtischfach legen”.

Diese Aktion ergibt verschiedene Fragen.

Kennt der Spieler das Haus des Stadthalters, und weiß er, wo der Schreibtisch ist?

→ Falls nein, liegt es in Abwägung des SL, hier einen INT-Wurf zu erlauben, um zu sehen, ob der SC schlussfolgern kann, wo der Schreibtisch liegt, oder aber einen Glückswurf zu erlauben, um zu sehen, wie schnell der Spieler den Schreibtisch findet. In diesem Fall wirkt sich der Glückswurf auf die Schwierigkeit (oder generell die Zulässigkeit) der folgenden Würfe aus (vgl. Erfolgsgrade).

Hinweis: Es ist in diesem Fall unter Umständen auch ein WIS-Wurf möglich, wenn der Spieler nicht das Wissen über die Struktur des Hauses des Stadthalters besitzt, aber der SC eine Chance hat, über das Wissen zu verfügen (vgl. Abwägung von Talentwürfen).

Gelingt es dem Spieler, unbemerkt in das Zimmer mit dem Schreibtisch zu schleichen?

→ Dies wird in jedem Fall durch einen DEX-Wurf entschieden. Hat der Spieler mit diesem Wurf Erfolg, hat er den Schleich-Teil seiner Aktion geschafft.

Gelingt es dem Spieler, die Tür zum Arbeitszimmer zu öffnen?

→ Dies hängt selbstverständlich davon ab, ob die Tür abgesperrt ist oder nicht. Es liegt hier beim SL, dies nach bestem Wissen und Gewissen zu entscheiden (falls er es noch nicht entschieden hat). Falls die Tür abgesperrt ist, ist ein DEX-Wurf erforderlich, um zu überprüfen, ob es dem SC gelingt, die Tür zu öffnen.

Der Sinn hierbei ist, dass der Spieler **keinen Wurf zweimal werfen** muss, solange sich die **Situation nicht in relevantem Ausmaß ändert**.

Scheitert der SC beispielsweise beim Öffnen der Tür und möchte nun wieder aus dem Haus entfliehen, ist dies allein keine Änderung der Situation in relevantem Ausmaß. Hat der Spieler seine Schleich-Aktion jedoch so geplant, dass er beim Wachwechsel in das Haus des Stadthalters eindringt, ist die Situation bei der Flucht eine andere, und es wird ein zweiter (vermutlich schwierigerer) Wurf nötig. Die Faustregel ist hierbei: Ein **Wurf** muss immer dann **neu gewürfelt** werden, wenn der **neue Wurf schwieriger** ist als der **ursprüngliche Wurf**.

Ausdauerwürfe

Ausdauerwürfe sind verknüpfte Talentwürfe, die den Statuswert „Ausdauer“ berücksichtigen. Sie sind außerdem die Art von verknüpften Talentwürfen, die am häufigsten auftritt. Diese Würfe werden immer dann nötig, wenn ein SC eine Aktion durchführt, die Konzentration oder körperliche Fitness über einen längeren Zeitraum erfordert. Hierbei wird zunächst ein Ausdauerwurf getätigt, der dann abhängig vom Misserfolgsgrad (bzw. Erfolgsgrad) den folgenden Talentwurf erschwert bzw. erleichtert.

Ausdauerwurf (negative Zahl = Erfolgsgrad)	Erschwernis / Erleichterung des Folgewurfs
<= -7	-4
-3 bis -6	-2
-1 bis -2	-1
0	0
1 bis 2	1
3 bis 6	3
>= 7	6

Beispiel

Giridon hat endlich den Anführer der Banditen in die Enge getrieben. Doch gerade als er zum finalen Schlag ansetzt, öffnet der Schurke eine Hintertür und flieht. Es entbrennt eine **Verfolgungsjagd**. Um zu sehen, ob Giridon den Banditen einholen kann, ist ein verknüpfter Talentwurf nötig. Ein **DEX-Wurf** symbolisiert Giridons Fähigkeit, sich geschickt um und über Hindernisse zu bewegen. Dieser Wurf wird von einem **STA-Wurf modifiziert**, um zu sehen, ob Giridon die Luft ausgeht, bevor er den Banditen erreichen kann. Giridon hat einen

DEX-Wert von 12 und einen **STA-Wert von 10**. Er wirft mit seinem **STA-Wurf eine 8** und mit seinem **DEX-Wurf eine 13**. Normalerweise wäre der **DEX-Wurf** damit ein **Misserfolg**, und der Bandit würde entweichen. Da Giridon aber mit seinem **STA-Wurf** einen **Erfolgsgrad von 2** erreicht hat, erhält er einen **Bonus von 1 auf den DEX-Wurf**, wodurch dieser **DEX-Wurf** als **12 gewertet** wird und somit ein **Erfolg** ist.

Glückswürfe

Glückswürfe sind immer dann nötig, wenn ein Fakt für das Spiel relevant wird, aber nur das Schicksal weiß, ob dieser Fakt den SC zum Vorteil oder zum Nachteil wird. Öffnet die Tür nach innen oder nach außen? Befindet sich am Boden des Brunnens Wasser? Steht ein Fenster des Hauses offen? Wichtig ist hierbei, dass es sich bei diesen Situationen um Dinge handelt, die wahrscheinlich sind. Es ist kein Glückswurf erlaubt, um zu überprüfen, ob um die nächste Ecke 2.000 Zykäl liegen. Glückswürfe müssen aus dem Kontext des Spiels entstehen und nicht in das Spiel hineinkonstruiert werden. Für alles andere sind Meta-Tokens vorhanden.

Meta Tokens

Meta Tokens sind die Mittel der Spieler, um bei der Exploration mit der Spielwelt zu interagieren. Magier und magisch affine Charaktere verfügen über keine Meta-Tokens, da sie die Spielwelt mittels ihrer Magie verändern können. Kurz gesagt, ist Magie das effektivste Mittel, um Fakten in der Welt zu ändern, während Meta-Tokens die effektivsten Mittel sind, um neue Fakten zu schaffen.

Anwendung

Meta-Tokens sind in drei Kategorien eingeteilt: Glück, Wissen und Charisma. Um Meta-Tokens zu erhalten, muss der Spieler Fortschritte im Meta-Token-Baum erzielen. Jeder Slot im Meta-Token-Baum gibt dem Spieler eine aktivierbare **Fähigkeit**, die genau **ein Mal einsetzbar** ist, bevor sie regeneriert werden muss.

Es gibt dabei **zwei Arten** von **Meta-Tokens**. Die eine Art sind Meta-Tokens, die **Würfe erneut werfen** lassen. In diesem Fall ist die Anwendung sehr simpel. Wenn ein **Spieler** das **Ergebnis seines Wurfs sieht**, kann er sich – **bevor** der **Spielleiter** den **Ausgang verkündet** – dafür entscheiden, den **Meta-Token anzuwenden**. Bei **automatischen Erfolgen** muss der Spieler den **Meta-Token anwenden, bevor** der **Wurf** getätigt wird.

Die **zweite Art** von Meta-Tokens sind solche, die **Fakten** in der Spielwelt **schaffen**. Hierbei gilt die Regel, dass der Spieler **einen Hauptsatz** verwenden darf, um **eine Auswahl an Fragen** (die der Meta-Token vorgibt) zu **beantworten**. Abhängig vom Meta-Token darf der Spieler eine variierende Anzahl von Fragen beantworten.

Progression

Um ein Meta-Talent freizuschalten, benötigt der Spieler Meta-Token-Punkte. Er erhält diese bei Levelaufstieg. Meta-Talente sind in 3 Stufen unterteilt. Talente der ersten Stufe kosten 1 Meta-Token-Punkt, Talente der 2. Stufe kosten 2 Meta-Token-Punkte, Talente der 3. Stufe kosten 3 Meta-Token-Punkte. Die ersten Talente eines Meta-Token-Baums kosten 5 Meta-Token-Punkte.

Um ein **Talent freizuschalten**, müssen die jeweils **vorhergehenden Talente freigeschaltet** sein. Die **Reihenfolge** läuft hierbei von **oben nach unten**. Die Äste innerhalb jedes Baumes sind hierbei eigenständig. Das heißt, hat man beispielsweise den "Informationen bekommen"-Reroll freigeschaltet, ermöglicht dies das Freischalten des "Feilschen"-Erfolgs. Um einen NSC Wissen haben zu lassen, muss man sowohl den "Informationen

bekommen“-Reroll freigeschaltet haben, als auch den “Feilschen“-Erfolg und den ersten CHA-Wurf-Erfolg freigeschaltet haben. Es ist allerdings nicht nötig, den “Bekannt sein“-Reroll oder “einen Bekannten haben” freigeschaltet zu haben.

Für die **Knotenpunkte** der Äste (also die automatischen Erfolge) ist es **nicht nötig, beide Äste freigeschaltet zu haben**, die zu diesem Knotenpunkt führen.

Um den ersten CHA-Wurf-Erfolg freizuschalten, muss man also entweder sowohl den “Informationen bekommen“-Reroll als auch den “Feilschen“-Erfolg freigeschaltet haben oder sowohl den “Bekannt sein“-Reroll als auch “Einen Bekannten haben” freigeschaltet haben.

Meta-Token-Bäume

Jeder der drei Meta-Token-Bäume ist wiederum in zwei Wege (bzw. Äste) aufgeteilt.

Sozialer Baum

Milieu festlegen erlaubt es dem Spieler, einem NSC ein beliebiges Milieu hinzuzufügen.

Ein **Cha-Wurf-Erfolg** erlaubt dem Spieler, jeden CHA-Wurf als Erfolg gelten zu lassen, bevor der Wurf getätigt wird. Der Wurf hat dann einen Erfolgsgrad von 0. Die Absicht des SC muss mit einem Hauptsatz beschrieben werden, damit ein automatischer Erfolg angewendet werden kann.

Interaktion

Oft hat man Erwartungen, wenn man ein Gespräch beginnt, aber nicht immer werden diese Erwartungen erfüllt. Wenn Malah den Kneipenwirt über den mysteriösen Reisenden befragt, den die Gruppe seit einiger Zeit verfolgt, hängen die Informationen, die die Gruppe bekommt, davon ab, dass der Wirt die Informationen preisgeben möchte. Es ist darüber hinaus auch wichtig, dass der Wirt überhaupt über Informationen zu diesem Thema verfügt. Beide Aspekte lassen sich über den Interaktions-Weg beeinflussen.

Der „**Informationen bekommen**“-**Reroll** kann immer verwendet werden, wenn der Spieler einen Wurf getätigt hat, um von einem NSC Informationen zu erhalten. Er kann nicht verwendet werden, wenn ein SC versucht, einen NSC vom eigenen Standpunkt zu überzeugen. Der Reroll bewirkt, dass der Spieler den Wurf erneut werfen darf, nachdem er das Ergebnis des eigenen Wurfs gesehen hat, aber bevor der SL die Auswirkungen beschreibt.

Der **Feilschen-Erfolg** kann immer dann verwendet werden, wenn ein SC um den Preis einer Sache verhandelt. Er muss verwendet werden, bevor der Wurf getätigt wird. Der Wurf gilt dann als Erfolg und wird als Erfolgsgrad 0 behandelt.

Das letzte Talent im Interaktions-Baum lässt einen Spieler **einem NSC Wissen geben**. Dies bedeutet nicht, dass der NSC dieses Wissen ohne weiteres preisgibt. Der Spieler nennt hierzu die Sache, zu der der NSC über Wissen verfügen soll. Der SL muss dann den NSC mindestens zwei der folgenden Fakten über die Sache wissen lassen (welche, definiert der Spieler):

- Wo befindet sich die Sache?
- Was ist ein gefährliches / nützliches Detail?
- Wie viel kostet die Sache?
- Wie benutzt man die Sache?
- Wer hat noch an der Sache Interesse?

Netzwerk

Es ist gut, jemanden zu kennen, der jemanden kennt. Aber dazu muss man zunächst jemanden kennen. Der Netzwerk-Weg lässt Spieler NSC erfinden, die bereits ein Verhältnis zum entsprechenden SC haben.

Wenn der SL von einem Spieler einen Wurf verlangt, der bestimmen soll, ob dessen Charakter **einem NSC oder einer Gruppe von NSC bekannt ist**, darf der Spieler diesen Meta-Token einsetzen, um den Wurf 1x erneut zu werfen, nachdem das Ergebnis feststeht, aber bevor der SL die Auswirkungen beschreibt.

Wenn der Spieler einen **Bekannt** hat, bleibt es dem SL vorbehalten, die Einstellung dieses Bekannten festzulegen. Sie kann jedoch in keinem Fall schlechter als misstrauisch sein. Der Spieler darf die gemeinsame Vergangenheit, die er mit dem NSC hatte, beschreiben.

Ein **Agent** ist ein NSC, zu dem der SC Kontakt hat. Dieser NSC ist Teil einer Organisation und gegenüber dem SC immer mindestens zuvorkommend eingestellt. Darüber hinaus hat der Agent immer eine der folgenden Eigenschaften (der Spieler definiert, welche):

- Er genießt innerhalb der Organisation hohes Ansehen.

- Er weiß über ein nützliches / gefährliches Geheimnis der Organisation Bescheid, das den SC nicht bekannt ist.
- Er ist in einer Position, um die Spieler in die Organisation aufzunehmen.
- Er kann den SC Zugang zu etwas verschaffen.

Der Agent darf nicht das wichtigste / höchstrangige Mitglied der Organisation sein.

Wissensbaum

Eine Sache errahnen erlaubt dem Spieler einen WIS-Wurf auf eine Sache, die der Charakter realistisch gesehen nicht wissen kann. Dies sind meist spezifische Dinge, wie beispielsweise ob dieses spezifische Haus einen Hinterausgang hat oder dieser alte Mann eine dunkle Vergangenheit hat.

Ein **Wis-Wurf-Erfolg** erlaubt dem Spieler, jeden WIS-Wurf als Erfolg gelten zu lassen, bevor der Wurf getätigt wird. Der Wurf hat dann einen Erfolgsgrad von 0. Die Absicht des SC muss mit einem Hauptsatz beschrieben werden, damit ein automatischer Erfolg angewendet werden kann.

Historisches Wissen

Das, was war, hat oft einen großen Einfluss auf das, was sein wird. Der Weg des historischen Wissens lässt die Spieler Fakten der Vergangenheit erfinden. Oft werden diese Fakten die Spielwelt, wie sie im Moment ist, verändern. Hierbei gilt jedoch die Regel: „Was geschehen ist, ist geschehen.“ Dinge, die einmal ausgesprochen wurden bzw. passiert sind, lassen sich nicht durch Meta-Tokens ändern.

Wenn ein SC über „**Historische Symbole identifizieren**“- Reroll verfügt, darf der Spieler jeden Wurf bezüglich der Identifikation historischer Schrift oder ähnlichem erneut werfen. Dies geschieht, nachdem das Ergebnis des ursprünglichen Wurfs feststeht, aber bevor der SL die Auswirkungen des Wurfs beschreibt.

Die Fähigkeit „**Artefakt definieren**“ lässt den Spieler einen Namen und Aussehen für ein Artefakt erfinden sowie bis zu zwei der folgenden Fragen mit einem Hauptsatz beantworten:

- Wo befindet sich das Artefakt?
- Was ist ein gefährlicher Fakt über das Artefakt?
- Ist das Artefakt eine Waffe oder eine Rüstung?

- Falls Ja: Was sind die Schadens- bzw. Rüstungswerte des Artefakts? (Zählt als eigene Frage.)
- Ist das Artefakt magisch?
- Falls Ja: Was sind die magischen Eigenschaften des Artefakts? (Zählt als eigene Frage; vgl. Magie -> spielmechanische Integration magischer Artefakte.)

Wenn ein Spieler „**Historische Strukturen definiert**“, darf der Spieler neben der Art (politisch, gesellschaftlich, wirtschaftlich) der Strukturen und ggf. deren Namen bis zu drei der folgenden Fragen beantworten:

- Wo befanden sich die Strukturen, was war ihr Einflussbereich?
- Wie viele Überreste der Strukturen gibt es zu finden?
- Gibt es Nachfolger dieser Strukturen?
- War der SC (oder ein Vorfahre des SC) Teil der Strukturen?
- Was war der Grund für den Untergang der Strukturen?

Zeitgenössisches Wissen

Wissen ist Macht. Der Weg des zeitgenössischen Wissens lässt die SC Fakten über die Spielwelt kennen, die davor selbst dem SL nicht bekannt waren. Hierbei geht es allerdings um Beziehungen, Organisationen und Strukturen und nicht um Objekte oder Personen. Selbstverständlich legen manche Strukturen die Existenz gewisser Objekte oder Personen nahe. Deren genaue Definition liegt dann aber außerhalb der Möglichkeiten des Meta-Tokens.

„**Zeitgenössische Strukturen**“-**Reroll** kann immer verwendet werden, wenn ein Spieler über politische, wirtschaftliche oder soziale Strukturen bezüglich einer Sache Bescheid wissen möchte. Der Spieler darf den Wurf erneut werfen, wenn das Ergebnis des Wurfs feststeht, aber bevor der SL die Auswirkungen des Wurfs beschreibt.

Um „**Zeitgenössische Strukturen**“ zu **erweitern**, definiert der Spieler eine der folgenden Fakten über politische, wirtschaftliche oder soziale Strukturen in einem Hauptsatz:

- Es gibt eine weitere Partei innerhalb der Strukturen.
- Eine Katastrophe / ein Wunder ist momentan dabei, die Sache zu ändern.
- Ein Aspekt der Struktur ist auf eine Weise zusätzlich gefährlich oder nützlich.
- Die Struktur verfügt über weitere Mitglieder oder mehr Territorium.

Um eine **Organisation** zu **definieren**, darf der Spieler, der diesen Meta-Token verwendet, neben dem Namen der Organisation bis zu drei der folgenden Fragen beantworten:

- Was ist die Motivation der Organisation?
- Wo befindet sich die Organisation, auf welches Gebiet hat sie Einfluss?
- Was ist die primäre Handlungsart (bzw. Aufgabe) der Organisation?
- Was sind Rituale und Bräuche der Organisation?
- Was sind gefährliche / nützliche Fakten über die Organisation?
- Wie sind die internen Strukturen der Organisation?
- Wer ist der Leiter der Organisation? (Dies muss ein NSC sein, der Spieler darf nicht die Beziehungen dieses NSC definieren.)
- Ist der SC (der den Meta-Token einsetzt) Teil der Organisation?

Glücksbaum

Unerlaubter Wurf erlaubt es dem Spieler, einen Wurf zu tätigen, für den ein Talent erforderlich ist, das sein Charakter nicht hat. Der Meta-Token erlaubt dem SC "einfach mal was zu probieren".

Ein „**Glücks-Wurf**“-**Erfolg** erlaubt dem Spieler, jeden Glückswurf als Erfolg gelten zu lassen, bevor der Wurf getätigt wird. Der Wurf hat dann einen Erfolgsgrad von 0. Die Absicht des SC muss mit einem Hauptsatz beschrieben werden, damit ein automatischer Erfolg angewendet werden kann.

Glück in der Zivilisation

Manchmal sucht man nach einem Ort oder einem Ereignis, der/das unwahrscheinlich ist. Hat dieses kleine Dorf einen Schmied, oder hat die Stadt eine Kanalisation? Gibt es einen Hintereingang zum Königspalast, oder findet morgen ein Fest statt? Dieser Weg gibt dem Spieler die Macht, diese Aspekte der Spielwelt festzulegen. Es ist jedoch damit zu rechnen, dass alles Komplikationen mit sich bringt.

Der „**Eine Person finden**“-**Reroll** lässt den Spieler einen Wurf erneut werfen, wenn es darum geht herauszufinden, ob eine Art von Person in unmittelbarer Nähe der SC befindet. Dies geschieht, nachdem das Ergebnis des Wurfs feststeht, aber bevor der SL die Auswirkungen der Wurfs bekannt gibt. Wichtig ist auch, dass es sich um eine Art von Person

handeln muss. Das heißt, der Wurf kann verwendet werden, um “eine Palastwache” oder “einen Angehörigen der Delegation” zu finden, aber nicht “den König” oder “meinen Freund Thommy”. Des weiteren ist es verboten, nach “jemandem, der etwas weiß” bzw. “jemandem, der etwas hat” zu suchen.

Wenn ein Spieler ein **Gebäude festlegt**, darf er neben Aussehen, Ort und Art des Gebäudes noch bis zu zwei der folgenden Fragen beantworten:

- Ist das Gebäude noch in Verwendung?
 - Falls nein: Welche Partei hat Interesse am Gebäude? (Zählt als eigene Frage.)
 - Falls ja: Welche Partei hat Kontrolle über das Gebäude? (Zählt als eigene Frage.)
- Welche Ein- und Ausgänge hat das Gebäude?
- Was ist ein nützlicher bzw. gefährlicher Fakt über das Gebäude?
- Ist das Gebäude bewacht?
- Welche interessante Sache befindet sich im Gebäude? (Kann auch 2x beantwortet werden.)

Wenn ein Spieler ein **Event festlegt**, darf er neben Art und Namen des Ereignisses noch bis zu zwei der folgenden Fragen beantworten:

- Wann findet das Ereignis statt?
- Wie bekannt und beliebt ist das Ereignis?
- Ist eine spezifische Person auf dem Ereignis anzutreffen?
- Was ist ein gefährlicher bzw. nützlicher Fakt über das Ereignis?
- Wie lange dauert das Ereignis?

Glück in der Wildnis

Spuren werden verwischt, das Wetter macht einen Strich durch die Rechnung, oder man hat sich schlicht und einfach mit seiner Ausrüstung verkalkuliert und ist irgendwo im Nirgendwo gefangen und benötigt ein Wunder, um zu überleben. Manchmal hilft – selbst in einer Zeit des technologischen Fortschritts – nur das Glück, um in der Wildnis zu überleben. Dieser Weg gibt dem Spieler die Macht, die rettende Oase oder den versteckten Höhleneingang zu finden, der nötig ist, um den Banditen zu entfliehen.

Den „**Reroll bei Suche**“ kann ein Spieler immer verwenden, wenn sein Charakter nach einer physischen Sache in der näheren Umgebung sucht. Der Spieler darf den entsprechenden Wurf ein Mal erneut werfen, nachdem das Ergebnis des ursprünglichen Wurfs klar ist, aber der SL noch nicht das Resultat des Wurfs beschrieben hat.

Wenn der Spieler **Spuren findet**, definiert der Spieler, nach welchen Spuren er sucht. Der SL beantwortet dann immer mindestens eine der folgenden Fragen, die der Spieler ihm stellt:

- In welche Richtung führen die Spuren?
- Welcher gefährlicher oder nützlicher Fakt lässt sich über die Sache, die die Spuren hinterlassen hat, folgern?
- Wie alt sind die Spuren?

Hinweis: Spuren müssen nicht immer von Tieren oder Menschen stammen. Manchmal ist es auch interessant zu wissen, in welche Richtung die letzte Regenwolke gezogen ist.

Wenn ein Spieler einen **Ort definiert**, darf er, neben dem Aussehen des Orts, immer bis zu zwei der folgenden Fragen beantworten:

- Wo befindet sich der Ort?
- Ist der Ort magisch?
 - Falls ja: Was sind die magischen Eigenschaften des Orts? (Zählt als eigene Frage.)
- Was ist ein gefährlicher Fakt über den Ort?
- Welche Partei hat noch Interesse am Ort?

Magie

Magie ist in Ghovannion die Möglichkeit, bestimmte Arten von Energie freizusetzen. Wie viel und wie präzise die Energie freigesetzt werden kann, ist von der magischen Sehschärfe des Praktizierenden abhängig. Indem er Energie seines eigenen Körpers benutzt, kann ein Magier die Energie der Verbindungen von Trimaglaethi freisetzen und somit allerlei Effekte hervorrufen.

Die potentielle Stärke und die potentielle Filigranität eines Zaubers sind damit von der magischen Sehschärfe abhängig. Die magische Sehschärfe definiert demnach, sowohl wie zerstörerisch bzw. flächendeckend ein Zauber sein kann, als auch wie detailliert und ausgefeilt die Auswirkungen des Zaubers sein können (hierzu zählt auch, wie lange der Zauber wirkt). Generell gilt: Je mächtiger ein Zauber ist, desto mehr Energie wird benötigt, um die Kettenreaktion hervorzurufen, die diesen Zauber in Gang setzt.

Zauber wirken

Um einen **Zauber** zu **wirken**, **subtrahiert** der Magier die **Stufe des Zaubers** von seiner **magischen Ausdauer**. Hat der Magier **nicht genug magische Ausdauer**, kann er sich dafür entscheiden, die **Stufe des Zaubers * 4** von seinen **HP abzuziehen**, um den Zauber dennoch zu wirken. Falls sich ein Magier für diese Option entscheidet, wird seine magische Ausdauer auf 0 gesetzt. Ein SC, der mehr HP ausgibt, als er momentan hat, stirbt unverzüglich, ohne die Regeln für Charaktertod zu beachten.

Magie widerstehen

Die **meisten Zauber** haben eine **sofortige Wirkung**. Das heißt: **Hat** das **Ziel keine** entsprechenden **Schutzzauber** oder **Artefakte**, ist er der **Wirkung** der Magie **ohne Weiteres ausgeliefert**. **Dies gilt gleichermaßen für magisches Talent und magische Begabung**. Es gibt allerdings **Zauber**, die **keine unmittelbare Auswirkung haben**. Diese sind als **Ausnahmefall** zu behandeln. Hierzu zählt beispielsweise, wie schwer es ist, eine Illusion zu durchschauen oder zu überprüfen, ob das Ziel gegen seinen Willen an der Stelle festgehalten wird.

In diesem Fall wirft das Ziel auf den Statuswert, mit dem es dem Zauber am ehesten widerstehen kann (der Spieler muss bei Erstellung des Zaubers spezifizieren, welcher

Statuswert verwendet werden muss). Der Wurf wird zusätzlich von der Stufe des Zaubers modifiziert. Eine Illusion zu durchschauen, erfordert höchst wahrscheinlich INT, sich aus magischen Fesseln zu befreien wahrscheinlich STR. Theoretisch kann auch magische Ausdauer oder magische Sehschärfe verlangt werden, um dem Zauber zu widerstehen. Verfügt das Ziel allerdings nicht über diesen Statuswert, ist der Zauber an diesem Ziel wirkungslos.

Falls magische Ausdauer (bzw. Sehschärfe) verwendet wird, muss das Ziel $9 + \text{Statuswert} + \text{Modifikator des Spruchs}$ unterwerfen. Ein Ziel mit magischer Sehschärfe auf Stufe 4 müsste bei einem Zauber der Stufe 3 also beispielsweise eine 10 oder weniger werfen, um dem Zauber zu widerstehen. $9 + 4 + (-3) = 10$

Stärke von Zaubern nach Stufe

Es gibt fünf Stufen magischer Sehschärfe. Im folgenden gibt es Anhaltspunkte für Sprüche in Abhängigkeit der magischen Sehschärfe. Es ist wichtig, dass ein **Zauber** einer **früheren Stufe nicht mit erhöhter magischer Sehschärfe stärker wird**. Das heißt: Wählt Marý auf Stufe 1 beispielsweise einen Unsichtbarkeits-Zauber, wird die Wirkung dieses Zaubers nicht verstärkt, wenn Marý die 2. Stufe magischer Sehschärfe erreicht. Sie müsste Unsichtbarkeit auf der 2. Stufe als neuen Zauber erlernen, um über eine mächtigere Version des Zaubers zu verfügen. Generell sind die Stufen von Magie mit folgenden Adjektiven zu beschreiben:

Stufe 1:	nervig	/	leicht hilfreich	/	ca. 6 Schaden im Schnitt
Stufe 2:	gefährlich	/	nützlich	/	ca. 11 Schaden im Schnitt
Stufe 3:	tödlich	/	rettend	/	ca. 17 Schaden im Schnitt
Stufe 4:			unfair		ca. 30 Schaden im Schnitt
Stufe 5:			übermächtig		ca. 50 Schaden im Schnitt

Die Tabellen geben die Effekte an, die ein Zauber der entsprechenden Stufe haben kann. Hierbei ist wichtig, dass ein Zauber nur **eine der Sachen gleichzeitig machen kann**.

Stufe 1 (Schaden: 6 oder $2w4 + 1$)

In ihrer Wirkmächtigkeit sind sie hauptsächlich nervig. Verstärkungen und Schwächungen halten maximal eine Kampfrunde (also ca. 6 Sekunden) an und betreffen ein einzelnes Ziel. Zusätzlich können Zauber ab der ersten Stufe noch triviale Effekte, wie kleine (offensichtliche) Illusionen oder eine Lichtkugel sein. Würfe, um Zaubern der ersten Stufe zu entkommen, sind um 3 erleichtert.

Schaden	Schadensbonus	Reichweite	Beeinflussung von Statuswerten
6 oder 2w4+1	1w4	20 Meter; Maximal 1 Ziel	+/- 2
Beeinflussung von Talentwürfen	Rüstungsboni	Heilungen	Widerstehen Modifikator
+/- 3	1	Nicht möglich	3 erleichtert

Unsichtbarkeit: Der Charakter wird schwieriger sichtbar. Er ist für 2 Minuten nur noch ein Schemen in der Umgebung. Innerhalb des Zeitrahmens erhält der Spieler -2 (also einen Bonus von 2) auf alle Verstecken-Würfe und Schleichen-Würfe.

Schlaf (max. 1 Ziel): Das Ziel wird schläfrig. Alle Würfe bezüglich seiner Aufmerksamkeit sind für 1 Runde um 3 erschwert.

Paralyse (max. 1 Ziel): Die Muskeln des Ziels werden geschwächt. Es hat für eine Runde einen Malus von 2 auf Stärke.

Lichtkugel: Es entsteht eine einzelne Lichtkugel, die einen kleinen Radius (~1m) mit schwachem Licht aufhellt. Der Magier kann die Lichtkugel in einem Radius von 2m kontrollieren, sie bleibt erhalten, bis der Magier sie auflöst.

Energiebarriere: Das Ziel erhält für eine Runde einen Rüstungsbonus von einem Punkt.

Innere Hitze: Der nächste Angriff mit der vom Zauber betroffenen Waffe macht zusätzlich 1w4 Schaden.

Stufe 2 (Schaden ~11 oder 2w8+2)

Um sich die Wirkmächtigkeit eines Zaubers der 2. Stufe vorstellen zu können, versetze man sich in eine PvP- Situation (Spieler gegen Spieler), in der der Gegner Zauber verwendet, die dem eigenen Charakter gefährlich werden können, aber nicht tödlich sind. Zauber der zweiten Stufe halten etwa eine Minute bzw. einen kurzen Kampf.

Schaden	Schadensbonus	Reichweite	Beeinflussung von Statuswerten
11 oder 2w8+2	1w8	100 Meter; Maximal 1 Ziel	+/- 3

Beeinflussung von Talentwürfen	Rüstungsboni	Heilungen	Widerstehen Modifikator
+/- 5	2	1w8 + 1	0

Unsichtbarkeit: Der Charakter wird schwieriger sichtbar. Er ist für eine Minute nur noch ein leichter Schemen in der Umgebung. Innerhalb des Zeitrahmens erhält der Spieler einen Bonus von 5 auf alle Verstecken- und Schleichen-Würfe.

Schlaf (max. 1 Ziel): Das Ziel wird schläfrig. Alle Würfe bezüglich seiner Aufmerksamkeit sind für eine Minute um 5 Punkte erschwert.

Paralyse (max. 1 Ziel): Die Muskeln des Ziels werden geschwächt. Es hat für eine Minute einen Malus von 3 auf Stärke.

Energiebarriere: Das Ziel erhält für eine Minute einen Rüstungsbonus von 2 Punkten.

Glühen: Die verzauberte Waffe macht für die nächste Minute zusätzlich 1w8 Schaden.

Stufe 3 (Schaden ~17 oder. 4w6+3)

Zauber der dritten Stufe sind für Menschen oft tödlich. Sie halten etwa 10 Minuten bzw. ein kurzes Gespräch. Um sich die Wirkmächtigkeit eines Zaubers der 3. Stufe vorstellen zu können, versetze man sich in eine PvP-Situation, in der der Gegner Zauber verwendet, die für den eigenen Charakter ohne Schutz oft tödlich enden würden. Darüber hinaus können Zauber ab der dritten Stufe schlecht quantifizierbare Effekte, wie beispielsweise Teleportation oder Flugfähigkeit beinhalten.

Schaden	Schadensbonus	Reichweite	Beeinflussung von Statuswerten
17 oder 4w6+3 2w6 + 1 bei mehreren Zielen	2w6	500 Meter; Maximal 2 Ziele	+/- 5; +/- 2 bei mehreren Zielen
Beeinflussung von Talentwürfen	Rüstungsboni	Heilungen	Widerstehen Modifikator
+/- 8; +/- 4 bei mehreren Zielen	3 2 bei mehreren Zielen	2w8 + 2	4 erschwert

Aufbäumen: Der Anwender des Zaubers und ein Ziel erhalten für 10 Minuten einen STA-Bonus von 2 Punkten.

Schlaf: Das Ziel wird sehr müde und verfällt unter Umständen in einen magischen Schlaf. Alle Würfe bezüglich der Aufmerksamkeit des Ziels sind für 10 Minuten um 8 Punkte erschwert.

Unsichtbarkeit: Der Anwender wird für 10 Minuten unsichtbar, hinterlässt allerdings weiterhin Spuren und macht Geräusche. Den Anwender wahrzunehmen, wird um 8 Punkte erschwert.

Energiebarriere: Der Anwender erhält für 10 Minuten einen Rüstungsbonus von 3 Punkten.

Raumsprung: Der Anwender teleportiert sich zu einem Ort innerhalb von 500 Metern Reichweite.

Bezaubern: Wenn der Anwender versucht, mit dem Betroffenen auf nicht-einschüchternde Art zu interagieren, erhält jener einen Bonus von 8 auf alle Talent-Würfe.

Stufe 4 (Schaden ~30 oder 6w6+9)

Zauber auf der 4. Stufe haben eine Reichweite von ~5 Kilometern und halten etwa 10 Minuten oder ein kurzes Gespräch. Das Ziel des Zaubers muss aber sichtbar oder auf sonstige Art identifizierbar und lokalisierbar sein. Um sich die Wirkmächtigkeit eines Zaubers der 4. Stufe vorstellen zu können, versetze man sich in eine PvP-Situation, in der der Gegner Zauber verwendet, die man für unfair hält.

Schaden	Schadensbonus	Reichweite	Beeinflussung von Statuswerten
30 oder 6w6+9 15 bzw. 3w6+4 bei mehreren Zielen	2w8 + 6	5 Kilometer; Maximal kleine Gruppen (~5 Ziele)	+/- 8; +/- 4 bei mehreren Zielen
Beeinflussung von Talentwürfen	Rüstungsboni	Heilungen	Widerstehen Modifikator
+/- 12; +/- 6 bei mehreren Zielen	5 3 bei mehreren Zielen	Volle Regeneration	8 erschwert

Teleport: Der Anwender teleportiert sich und bis zu 5 andere Ziele zu einem beliebigen Ort in einem Radius von 5 Kilometern. Ist der Ort nicht in Sichtweite, muss der Anwender sich den Ort bildlich vorstellen können. (Hierfür im Zweifelsfall Wis-Wurf)

Stufe 5 (Schaden ~50 oder $7w8+20$)

Zauber auf der 5. Stufe haben mehr oder weniger unbegrenzte Reichweite und halten maximal eine Stunde. Das Ziel der Zauber muss aber sichtbar oder auf sonstige Art identifizierbar und lokalisierbar sein. Um sich die Wirkmächtigkeit eines Zaubers der 5. Stufe vorstellen zu können, versetze man sich in eine PvP-Situation, in der der Gegner Zauber verwendet, den man für vollkommen übermächtig hält.

Zauber der fünften Stufe können darüber hinaus übermächtige Effekte, wie beispielsweise Unberührbarkeit, Gedanken-Lesen oder Auflösen unbelebter Materie sein.

Schaden	Schadensbonus	Reichweite	Beeinflussung von Statuswerten
50 oder $7w8+20$ 25 bzw. $4w8+7$ bei mehreren Zielen	$4w6 + 6$	Unbegrenzt; Große Gruppen (~50 Ziele)	+/- 12; +/- 6 bei mehreren Zielen
Beeinflussung von Talentwürfen	Rüstungsboni	Heilungen	Widerstehen Modifikator
+/- 16; +/- 8 bei mehreren Zielen	9 5 bei mehreren Zielen	Volle Regeneration	Nicht möglich

Teleport: Der Anwender teleportiert sich und alle Ziele in einem Umkreis von 2 Metern an einen beliebigen Ort, den er sich bildlich vorstellt.

Dimensionsverschiebung: Der Anwender versetzt seinen Körper in eine andere Dimension. Bis er den Zauber aufhebt, ist er nicht von materiellen Dingen der realen Welt berührbar.

Mit Magie kämpfen

Jeder Magier kann immer, wenn er im Kampf angreifen würde, stattdessen bis zu seiner maximalen Stufe magischer Sehschärfe magische Ausdauer ausgeben, um einen Schadenszauber dieser Stufe zu wirken (wie der Zauber aussieht, beschreibt der Spieler). Der Angriffswurf basiert dann auf dem INT-Wert des SC. SC verteidigen sich gegen Magie

generell mit DEX. (Gegen psychische Angriffe verteidigt man sich mit INT). Genau wie bei herkömmlichen Angriffen werden diese Angriffe vom passenden Wert des NSC modifiziert.

Magische Artefakte

Magische Artefakte sind das Herzstück der menschlichen Entwicklung auf Ghovannion. Die Produktion solcher Artefakte wurde möglich, nachdem die Menschen einen Weg gefunden hatten, magische Gegenstände zu produzieren, die andere Gegenstände mit magischen Eigenschaften versehen können. Diese magischen Werkzeuge werden verwendet, um in Fabriken magische Artefakte zu produzieren.

Das zweite Element, das die Industrialisierung vorantreibt, ist die effiziente Speicherung magischer Energie. Es gibt Energiekristalle (Rhyseilien genannt) verschiedener Größenordnungen, die verwendet werden, um kleine magische Artefakte, aber auch ganze Fabriken zu betreiben.

Beschaffenheit magischer Artefakte

Magische Artefakte sind beispielsweise Kerzen, die ohne Wachs leuchten, automatisierte Kutschen, die sich ohne Pferde bewegen, oder Pistolen, die mittels kleiner magischer Explosionen tödliche Projektile verschießen können. Aber neben diesen Objekten, die so ähnlich auch im 19. Jahrhundert der Erde existierten, kann Magie auch übernatürliche Dinge bewirken. Es gibt Objekte, die verschiedene Arten von Materie erscheinen lassen können, Rüstungen, die Kraftfelder projizieren, Ringe die die Muskelkraft oder kognitive Leistungsfähigkeit des Trägers erhöhen, oder Taschen, die mehr Objekte beinhalten können, als von außen möglich scheint.

Jedoch haben alle magischen Artefakte eine Sache gemeinsam. Sie benötigen magische Energie, um zu funktionieren. Diese Energie bekommen sie aus magischen Kristallen. Kristalle speichern wiederum verschiedene Mengen und Reinheitsstufen an Energie, wobei letztere Eigenschaft für die Verwendung der meisten Artefakte irrelevant ist. Verliert ein Kristall alle magische Energie, so zerfällt er, und es wird ein neuer Kristall benötigt, um das Artefakt weiter zu verwenden.

Spielmechanische Integration magischer Artefakte

Generell gilt für die meisten Artefakte wie auch für Munition, dass die SC in der Regel gut genug ausgerüstet sind, um die Artefakte verwenden zu können. Falls ein Artefakt aber sehr viel Energie benötigt, können die folgenden drei Fragen beantwortet werden, um das Artefakt spielmechanisch zu integrieren.

Was kann das Artefakt?

Dies ist eine Beschreibung der Funktionen des Artefakts. Generell beantwortet diese Beschreibung die Frage, was passiert, wenn das Artefakt magische Energie verwendet. Die tatsächlichen Ausprägungen können vielfältig sein (vgl. -> Beschaffenheit magischer Artefakte).

Wann verbraucht das Artefakt Energie?

Generell gilt: Artefakte verbrauchen Energie, wenn sie eingesetzt werden. Wie allerdings funktionieren dauerhaft wirkende Artefakte, die nur einmal aktiviert werden und dann dauerhaft (oder über längere Zeit) wirken?

Die Antwort auf diese Frage kann sein, dass der SL entscheidet, wann ein Spieler werfen muss. Es ist jedoch fairer, wenn ein konkreter Zeitraum bekannt ist. In der Regel ist es sinnvoll, den Wurf jedesmal zu verlangen, wenn die SC eine längere Pause einlegen. Es ist auch denkbar, Würfe immer zu Beginn einer Sitzung zu verlangen, seltener sollte dies jedoch nicht geschehen. Die konkrete Energieeffizienz eines Artefakts wird dann durch die nächste Frage beantwortet.

Wieviel Energie verbraucht das Artefakt?

Um den Energieverbrauch eines Artefakts zu simulieren, definiert man eine Anzahl von Verbrauchsmarken, sowie eine Anzahl und Qualität von Energiekristallen für das Artefakt. Das Artefakt braucht immer genau die angegebene Qualität und Quantität an Energiekristallen, um zu funktionieren. Immer wenn das Artefakt verwendet wird, wird ein festgelegter Würfel geworfen. Wenn dieser Würfel mindestens eine festgelegte Augenzahl zeigt, erhält das Artefakt eine Verbrauchsmarke. Ist die Anzahl der Verbrauchsmarken größer oder gleich der festgelegten Anzahl, werden die Energiekristalle, die das Artefakt antreiben, unbrauchbar und das Artefakt verliert seine Funktion. Wenn die Spieler neue Energiekristalle bekommen, um das Artefakt zu betreiben, werden alle Verbrauchsmarken vom Artefakt entfernt, und die entsprechenden Energiekristalle aus den Inventaren der

Spieler genommen. Die Würfe zum Energieverbrauch von Artefakten sind keine Glücks-Würfe und können nicht mit Hilfe von Meta-Tokens erneut geworfen werden (und können auch nicht automatisch gelingen).

Beispiel – Automatisierte Kutsche

Diese Kutsche fährt mit magischer Energie. Sie benötigt vier mittlere Energiekristalle, um sich zu bewegen. Nach einem Reisetag wirft der Kutscher 1w20, falls der Würfel mindestens eine 17 zeigt, erhält das Artefakt eine Verbrauchsmarke. Hat das Artefakt 3 Verbrauchsmarken, werden die Energiekristalle und das Artefakt unbrauchbar.

Beispiel – Kommunikator

Das ist ein 30cm langer Stab aus Kupfer mit einem Knopf auf einer Seite. Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Träger des Stabs einer Person, die den Stab berührt hat, im Umkreis von 50km eine Nachricht von etwa 10 Sekunden Länge übermitteln. Beim Übermitteln einer Nachricht wirft der Spieler einen w6, falls der Würfel mindestens eine 3 zeigt, erhält der Stab eine Verbrauchsmarke. Hat der Stab zwei Verbrauchsmarken, werden die Energiekristalle unbrauchbar. Der Stab benötigt zwei kleine Energiekristalle, um zu funktionieren.

Magie überladen

Magier sind in der Lage, Magie unkontrolliert freizusetzen. Dies ist sehr gefährlich, manchmal aber auch der einzige Ausweg. Gibt ein Magier einen Betrag magischer Ausdauer aus *und* zieht sich den gleichen Betrag von seinen HP ab, kann er unabhängig von seiner magischen Sehschärfe den Effekt eines Zaubers der entsprechenden Stufe verursachen.

In diesem Fall wirft der Magier 1w6. Das Resultat der Aktion ist aus der folgenden Tabelle abzulesen:

1	Der Zauber misslingt und der Magier stirbt sofort ohne Rettungswürfe.
2	Der Zauber misslingt und der Magier verliert einen Arm (oder etwas Vergleichbares).
3 und 4	Der Zauber misslingt und die HP des Magiers fallen auf 0.
5	Der Zauber misslingt, und alles im Umkreis von 10 Metern nimmt den Schaden der entsprechenden Zauberstufe * 4.
6	Der Zauber gelingt

Spielmodi

Ein Abend in Ghovannion lässt sich grob in drei Spielmodi einteilen: **Exploration**, **soziale Interaktion** und **Kampf**. Jeder Spielmodus folgt anderen Regeln, die im Folgenden erläutert werden.

Kampf

Manchmal bleibt nichts anderes übrig, als einen Konflikt gewaltsam zu lösen. Hierfür gibt es die Kampfregeln. Kämpfe können von der kleinen Schlägerei in der Kneipe bis zur epischen Auseinandersetzung zweier Magier alles bedeuten und folgen immer den gleichen Regeln. Ein Kampf beginnt, wenn eine Partei zu diesen gewaltsamen Mitteln greift, und endet, wenn entweder alle Kämpfer einer Partei kampfunfähig sind oder wenn eine Partei aufgibt.

Ablauf

Jeder Kampf ist rundenbasiert. Zu Beginn eines Kampfes (also vor der ersten Runde) wird zunächst auf Initiative gewürfelt. Dies geschieht, indem jeder Kämpfende (also alle SC und NSC) einen W20 minus ihren DEX-Bonus würfelt. Für SC errechnet sich der Bonus aus dem Statuswert minus 9. Danach sind die Kämpfenden nach der Reihe ihrer Würfelergebnisse am Zug (niedrig nach hoch). Bei Gleichstand handelt ein SC vor einem NSC, ansonsten entscheidet der SL.

Eine Runde entspricht etwa **6 Sekunden**. In dieser Zeit kann jeder Kämpfende sich **bis zu 10 Meter bewegen und eine Aktion ausführen**. In welcher Reihenfolge dies geschieht, ist irrelevant. Ein Charakter kann sich also auch erst 5 Meter bewegen, dann eine Aktion ausführen und dann nochmals 5 Meter bewegen.

Aktionen

Aktionen sind das Herzstück der Kämpfe in Ghovannion und orientieren sich (wie das gesamte Kampfsystem) weitestgehend an der fünften Edition von Dungeons & Dragons.

Generell gilt: Im Kampf würfeln die Spieler und nicht der SL.

Angriff

Angriffe unterteilen sich in Nahkampf- und Fernkampfangriffe. **Nahkampfangriffe** werden stets über **STR-Würfe**, **Fernkampfangriffe** stets über **DEX-Würfe** simuliert. **Greift** ein **SC** einen **NSC an**, würfelt der **Spieler** einen **Angriffswurf**, um zu überprüfen, ob er den NSC trifft.

Greift ein **NSC** einen **SC an**, würfelt der **Spieler** einen **Verteidigungswurf**. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er **ausweichen** (also sich **mit DEX verteidigen**) oder **blocken** (also sich **mit STR verteidigen**) möchte.

Die Angriffs- und Verteidigungswürfe der SC werden anhand der STR- bzw. DEX-Boni der NSC modifiziert. Im Falle von Angriffswürfen gegen einen NSC **entscheidet** der **SL**, wie sich der **NSC** (bzw. die Kreatur) **verteidigt**. Falls der **NSC blockt**, wird der Wurf durch den **STR-Bonus** des NSC modifiziert. Falls der **NSC ausweicht**, wird der Wurf durch den **DEX-Bonus** des NSC modifiziert.³ Falls der **NSC** mit einer **Fernkampfwaffe angreift** und der **Spieler blocken möchte**, muss der **Spieler** den **STR-Wert** seines Charakters **unterwerfen**, wobei der **Wurf** vom **DEX-Wert** des **NSC modifiziert** wird.

Zusätzlich werden die Würfe durch Schlüsselwörter auf den Waffen modifiziert. Diese Schlüsselwörter sind im Anhang gemeinsam mit den Waffen erklärt. Wenn ein Charakter zwei Waffen (wie beispielsweise ein Schwert und ein Schild) benutzt, kann er sich entscheiden welche Waffe er zum Angreifen bzw. Verteidigen benutzt. Es ist also möglich, mit dem Schwert anzugreifen und danach mit dem Schild zu blocken.

Falls der SC sich allerdings entscheidet auszuweichen, haben Mali höhere Wirkungspriorität als Boni. Das heißt: Wenn eine Waffe einen Bonus auf Ausweichen bringt, während eine andere Waffe einen Malus auf Ausweichen bringt, gilt immer der Malus und der Spieler kann nicht die andere Waffe verwenden, um den Malus zu vernachlässigen.

Bewegen

Der Charakter kann sich zusätzlich zur kostenlosen Bewegung bis zu 15m bewegen. Diese Aktion kann 2mal ausgeführt werden, wenn der Charakter einen DEX-Wurf schafft. Schafft

³ Der finale Wurf errechnet sich hierbei aus:

Würfelergebnis - Waffentalentboni des SC + DEX (bzw. STR) Bonus des NSC

der SC den DEX-Wurf nicht, ist es dem SL vorbehalten, je nach Misserfolgsgrad den SC in verzwickte Lagen zu bringen.

Entfliehen

Befinden sich zwei Charaktere im Nahkampf miteinander, können die Kämpfenden es ausnutzen, falls ihr Kontrahent ihnen den Rücken kehrt. In diesem Fall kann ein Charakter einen Angriff ausführen, ohne dafür eine Aktion zu benötigen. Um dies zu verhindern, kann ein Charakter fliehen. Wenn ein Charakter flieht, kann er sich für einen Zug ungestraft aus einem Nahkampfduell bewegen. Falls dem Charakter ein DEX-Wurf gelingt, kann er danach zusätzlich maximal 1 mal die Bewegungen-Aktion durchführen.

Ausweichen / Parieren

Wenn sich ein NSC darauf konzentriert, den Angriffen des Gegners zu entkommen, anstatt selbst Schaden auszureichen, müssen alle Angriffe, die in der nächsten Runde gegen diesen NSC erfolgen, 2 mal geworfen werden. Es wird das höhere der beiden Ergebnisse gewertet. Im Falle von SC darf dieser SC dann jeden Verteidigungswurf 2 mal werfen, wobei das niedrigere der beiden Ergebnisse gewertet wird.

Einen Angriff vorbereiten

Wenn ein SC einen Angriff vorbereitet, muss er die Konditionen nennen, unter denen dieser Angriff ausgeführt wird. Treten diese Konditionen ein, darf der SC einen Angriff durchführen, ohne eine Aktion dafür zu benötigen. Jeder SC kann gleichzeitig maximal einen Angriff gleichzeitig vorbereiten. Es kann statt einem Angriff auch ein Zauber vorbereitet werden.

Weitere Aktionen

Einen Zauber wirken (vgl. Magie -> Mit Magie kämpfen)

Einen Heiltrank schlucken

Jemanden zu Boden werfen (STR-Wurf)

Jemanden festhalten (STR-Wurf)

Sich befreien (STR- oder DEX-Wurf)

Sich verstecken (DEX-Wurf)

Den Kronleuchter herunterschließen (DEX-Wurf)

Eine Schwachstelle finden (INT-Wurf)

Die Leiter hochklettern

Tätigkeiten, die keine Aktion sind

Nachladen

Seine Waffe ziehen bzw. die Waffe wechseln

- Etwas aus dem Rucksack holen
- Kommunizieren
- Die Allgemeinsituation überblicken
- Ein Objekt weitergeben (u.U. DEX-Wurf)
- Details über den Raum erkennen (INT-Wurf)
- Über den Stein springen (u.U. DEX-Wurf)
- Aufstehen (DEX-Wurf)

Soziale Interaktion

Die Grundlage für soziale Interaktion kann dreierlei sein: entweder die Interaktion der SC untereinander, die Interaktion von NSC untereinander oder die Interaktion der SC mit NSC. Für die ersten beiden Fälle gibt es keine festen Regeln. Bei Interaktion der SC untereinander sind mögliche Meinungsverschiedenheiten durch Rollenspiel zu lösen. Im Falle von Interaktion unter NSC legt der SL den Ausgang der Interaktion fest. In wenigen Ausnahmefällen können NSC wie SC behandelt werden. In diesen Fällen nennt der SL den Spielern den zu unterwürfelnden CHA-Wert des NSC, und tätigt den Wurf. Dieses Kapitel erklärt dementsprechend, wie die Interaktion zwischen SC und NSC funktioniert. Der SL ist angehalten, die Einstellung eines NSC klar mit den Spielern zu kommunizieren.

Einstellung

Anders als viele traditionelle Sword & Sorcery-Systeme legt *Ghovannion – Das fünfte Zeitalter* mehr Wert auf die mechanische Abbildung sozialer Interaktion, weil zwischenmenschliche Konflikte, wie sie in *Ghovannion* hauptsächlich stattfinden, nicht immer gewaltsam sind. Es gibt einen Kampf mit Charisma und Reputation, der durch das Einstellungs-System simuliert wird. Im Zentrum dieses Systems steht die Einstellung eines NSC. Diese kann mit den rechts abgebildeten Adjektiven beschrieben werden.

Empfindet ein NSC für einen SC mehr als Bewunderung, ist er im positiven Sinne sozial k.o. Das heißt, der NSC wird nahezu alles für den SC tun, ohne es zu hinterfragen. Ist ein NSC einem SC gegenüber mehr als aggressiv, ist der NSC in negativem Sinne sozial k.o. Das heißt, dass es das primäre Ziel des NSC ist, dem SC zu schaden.

Stufen der Einstellung
Bewundernd / Vertrauend
Freundlich
Zuvorkommend
Neutral
Misstrauisch
Verschlossen
Feindlich
Aggressiv

Die Auswirkungen der Einstellung

Die Einstellung eines NSC wirkt sich direkt auf die Effektivität der Charismawürfe der SC aus. Hat ein SC eine positive Einstellung, werden Charismawürfe leichter, hat er eine negative Einstellung, werden Charismawürfe schwerer. Folgende Werte werden je nach Einstellungsstufe des NSC zum CHA-Wurf des SC dazu addiert (bzw. davon abgezogen). Hat der SC das Talent, durch das er mit dem NSC interagiert, mindestens auf Stufe 3 gebracht, wird der Malus ignoriert, falls der NSC misstrauisch ist.

Stufe	Auswirkung
Bewundernd / Vertrauend	-9
Freundlich	-6
Zuvorkommend	-3
Neutral	0
Misstrauisch	+3
Verschlossen	+5
Feindlich	+7
Aggressiv	+9

Die meisten NSC sind, wenn sie die SC das erste Mal treffen, diesen gegenüber entweder neutral oder misstrauisch eingestellt. Diese Einstellung kann auf verschiedene Arten beeinflusst werden.

Ressourcen der Spieler

Die Ressourcen der Spieler sind ihre sozialen Werkzeuge, mit denen sie die Einstellung der NSC beeinflussen können.

Milieus

Die verlässlichste Ressource der Spieler sind ihre Milieus. Milieus definieren Gemeinsamkeiten im sozialen Umfeld von Charakteren. Hierbei ist wichtig, dass das Umfeld und nicht die Aktivität an sich wichtig ist. **Nur weil jemand gerne und viel klettert, gehört er noch nicht zum Milieu der "Kletterer"**. Generell lässt sich sagen, dass jedem Talent

auch ein Milieu zugeordnet werden kann. **Es ist allerdings kein Talent nötig, um einem Milieu anzugehören.**

Jedes **gemeinsame Milieu**, das ein SC mit einem NSC hat, **verbessert** dessen **Einstellung um eine Stufe**. Jeder **NSC hat** in der Regel **ein bis zwei Milieus**, denen er angehört ist.

Stimmung

Die grundlegende Stimmung der NSC kann deren Einstellung gegenüber den SC ebenfalls beeinflussen. Stimmung kann entweder positiv, negativ oder neutral sein. Positive Stimmung ist auf Festen, ausgelassenen Kneipenfeiern oder nach einer besonders guten Ernte anzutreffen. Negative Stimmung kann man dagegen vorfinden, wenn mangelnde Sicherheit herrscht, sich das Land in einem politischen Umbruch befindet oder wenn das Wetter nun den zehnten Tag in Folge miserabel war. **Positive Stimmung verbessert die Einstellung von NSC um eine Stufe, negative Stimmung verschlechtert die Einstellung von NSC um eine Stufe.**

Beispiele für Milieus

Magier
Kräutersammler
Ärzte
Kletterer
Bauern
Adelige
Hofstaat
Fahrende Händler
Händler
Schmiede
Abenteurer
Tierforscher
Architekten
Fabrikarbeiter
Forscher
Seefahrer

Zu allgemeine Milieus

Elben
Stadtbevölkerung
Landbevölkerung
Schurken

Reputation

Wenn sich die SC länger in einem Gebiet aufhalten oder in Vorfälle verwickelt sind, durch die ihnen ihr Ruf weit vorausseilt, kann die Reputation der SC ebenfalls die Einstellung von NSC beeinflussen. Wie stark – und ob überhaupt – die Einstellung von NSC beeinflusst wird, entscheidet der SL. In der Regel sind Varianzen von mehr als einer Stufe unwahrscheinlich. Es ist allerdings auch wichtig, die Persönlichkeit des jeweiligen NSC zu berücksichtigen. Manche Leute beeindruckt Ruf mehr als andere.

Auftreten

Der erste Eindruck ist oftmals entscheidend. Deswegen ist das Auftreten der SC auch wichtig für die Einstellung der NSC. Hierbei geht es um das Aussehen und Verhalten der SC im Bezug auf die Situation. Je nachdem wie die SC gekleidet sind bzw. aussehen, kann die Einstellung der NSC um bis zu eine Stufe in positive Richtung und bis zu zwei Stufen in negative Richtung beeinflusst werden. Wenn die SC beispielsweise in der Tracht der lokalen

Oberschicht ins Arbeiterviertel gehen, kann sich dies je nach Ansehen ebenjener Oberschicht sowohl in Misstrauen als auch Vertrauen äußern.

Rollenspiel

Das was Charaktere sagen und wie sie sich verhalten, ist der ausschlaggebende Punkt für deren Ansehen in einer Gesellschaft. Deswegen ist der SL dazu angehalten, die Einstellung von NSC bei gutem Rollenspiel seitens der Spieler (z.B. beim zum Ort passender Ausdrucksweise) in positive Richtung zu beeinflussen.

In kleinerem Stile kann dies auch bedeuten, einzelne CHA-Würfe zu erleichtern. Schlechtes Rollenspiel sollte Interaktion allerdings nur selten schwerer machen.

Beispiel

Elaine und ihre Kameraden sind auf ein nobles Fest im Hause eines reichen Händlers eingeladen. Obwohl die **Stimmung in der Stadt** aufgrund eines **Arbeiteraufstands** in letzter Zeit **angespannt** ist (Durchschnittliche **Einstellung -1 Stufe**), macht die **ausgelassene Feier** diese Probleme vergessen (Durchschnittliche **Einstellung +1 Stufe**). **Elaine hat sich für die Feier herausgeputzt** und ein prächtiges dunkelrotes Kleid angezogen (**Einstellung gegenüber Elaine +1 Stufe**). Sie kommt mit Frhasim Ikleidon, einem alten Kosmologen ins Gespräch. Da beide das **Milieu der Wissenschaftler** gemeinsam haben, **erhöht** sich Frhasims **Einstellung** gegenüber Elaine um **eine weitere Stufe**. **Frhasims Einstellung** gegenüber Elaine **beträgt** also **+2**. Damit sind **alle CHA-Würfe**, die Elaine bei Interaktion mit diesem NSC tätigt, **um 6 erleichtert**.

Exploration

Der Modus der Exploration ist der am wenigsten reglementierte Modus im System *Ghovannion*. Dieser Modus ist immer dann aktiv, wenn keiner der anderen beiden Modi benötigt wird. Exploration kann von der Reise durch eine unwegsame Wüste bis hin zum Abstieg in die Kanalisation einer Großstadt alles bedeuten. Im Prinzip läuft Exploration immer auf ähnliche Art ab. Der SL beschreibt eine Situation, und die Spieler beschreiben, wie ihre Charaktere darauf reagieren. In vielen Fällen wird die Interaktion mit der Umgebung Talentwürfe erfordern. Meta-Tokens sind in diesem Modus für die Spieler die Möglichkeit, Ressourcen proaktiv einzusetzen.

Meta-Tokens

Prinzipiell gilt: Meta-Tokens dürfen nur im Explorations-Modus eingesetzt werden. Die restlichen Regeln sind je nach Token unterschiedlich. Eine Ausnahme sind die CHA-Wurf-Rerolls und Erfolge im sozialen Baum. Diese können selbstverständlich während der Interaktion eingesetzt werden. Die anderen Fähigkeiten (wie z.B. einen NSC Wissen haben lassen) müssen allerdings im Explorations-Modus verwendet werden. Das heißt: Hat eine Konversation (oder auch ein Kampf) einmal begonnen, können Meta-Tokens nicht verwendet werden, um dessen Verlauf zu ändern.

Das Abenteuer

Im fünften Zeitalter ist *Ghovannion* von menschlichen Konflikten geprägt. Ob diese die jahrhundertelange Feindschaft zweier benachbarter Reiche oder lediglich Madamé Jolas Streit mit ihrem Nachbarn sind, ist unwichtig. Gut, zugegeben, für häusliche Ruhe sorgen können NSC auch selbst, aber wenn Madamé Jola eine Magierin ist, die im Haus nebenan regelmäßig mächtige magische Erschütterungen beobachtet, gibt es dort einen Konflikt, dessen Lösung möglicherweise außerhalb Madamé Jolas Macht liegt.

In einer Zeit, in der Bürokratie und Zweifel an der staatlichen Kompetenz bzw. staatliche Disorganisation und Misstrauen dominieren, hat sich die Lösung dieser Probleme als lukrativ erwiesen. Die Abenteurergilde Rhys'yhoku als Gruppierung von Problemlösern ist der Hauptgewinner dieser Umstände, während die Drewi'dulaethi versuchen, die Ordnung auf möglichst diplomatische Art wiederherzustellen.

Die Spielercharaktere gehören zu einer dieser Parteien. Manchmal sind die Probleme einfacher Natur, dann gilt es lediglich, die Ursache der magischen Erschütterungen zu finden und zu beseitigen. Oft sind die Probleme aber nicht so einfach zu lösen.

Problem -> ... -> Lösung

Wenn man als SL ein Abenteuer in der Welt Ghovannion vorbereitet, sind die ersten Fragen, die man sich stellen sollte, was das Problem und was dessen Lösung ist. Jedes Problem hat mindestens zwei Ausgänge, nämlich seine Lösung und seine Nicht-Lösung. Als SL sollte man vor allem für den zweiten Fall eine Vorstellung von den möglichen Folgen haben. Oft entsteht aber aus beiden Fällen ein neues Problem. Sogenannte „Fronts“ (die ich aus *Dungeon World* kenne, die aber in *Apocalypse World* ihren Ursprung haben) sind ein praktisches Werkzeug, das es dem SL ermöglicht, für den Fall der Nicht-Lösung von Konflikten zu planen. Hierzu definiert der SL Eskalationsstufen des Problems. Je länger die SC das Problem ignorieren, desto schwieriger wird die Lösung des Problems und desto weitreichender werden die Konsequenzen. Für kleine Probleme sind hier 2 bis 3 Eskalationsstufen empfehlenswert, für größere Probleme 3 bis 5 Stufen.

Falls ein Konflikt gelöst wird, ist es oft schwieriger, die Konsequenzen zu kennen, da die Probleme, die aus der Lösung des ursprünglichen Problems erwachsen, von der Art und Weise abhängen, wie die Spieler das ursprüngliche Problem lösten.

Alles, was dazwischen kommt

Ein Problem, dessen Lösung und die Folgen daraus sind allerdings kein Abenteuer. Selbst das simple Problem, das Madamé Jola mit ihrem Nachbarn hatte, bestand bereits aus zwei Teilen. Erstens aus dem Problem, die Ursache der magischen Erschütterungen zu finden, und zweitens, die Ursache der magischen Erschütterungen zu beseitigen. Beide Teile können wiederum zu neuen Problemen führen, die wiederum zu Problemen führen und so weiter ... Diese Spirale ist das Abenteuer. Und nein, der SL muss und sollte nicht von vornherein den genauen Ablauf dieser Problemketten kennen. Dies ist der Teil, den alle Spieler gemeinsam erleben und erfinden; und oft wird dadurch auch die Lösung des Problems geändert.

Dennoch ist es wichtig, Stationen zu planen, die die Spieler auf der Lösung des Problems erreichen können.

Stationen sind oft an Hindernisse gekoppelt. Diese Hindernisse können NSC, Monster, Naturphänomene oder Informationen sein. Sind alle Hindernisse überwunden, wurde die Station des Abenteuers erreicht. Diese Stationen eines Abenteuers müssen nicht zwangsweise nacheinander erreicht werden. Sie sollen lediglich eine Hilfe sein, um Abenteuer zu strukturieren. Nehmen wir nun Madamé Jolas Problem mit ihrem Nachbarn.

Beispiel für das Gerüst eines Abenteuers

Achtung, falls Du Spieler (und nicht Spielleiter) bist, beinhaltet dieser Abschnitt unter Umständen Spoiler.

Das Problem

Madamé Jola ist eine alte Magierin aus der Stadt Shifra'cun im Reich Iohrin. Die Zeiten, in denen sie ihre Dienste anbot, sind vorbei und ihre magische Ausdauer ist aufgrund ihres Alters am schwinden. Seit einiger Zeit spürt Jola jedoch magische Erschütterungen vom Haus gegenüber.

Eine Untersuchung der Stadtwache ergab, dass das Haus leer steht und sie warfen der alten Dame vor, sich die Erschütterungen aus Senilität einzubilden. Nun beauftragt Madamé Jola eine Gruppe Abenteurer mit der Lösung ihres Problems, da dies ihr bereits einige schlaflose Nächte gebracht hat.

Die Lösung

Die wichtigste Frage, die man sich für die Lösung eines Problems stellen muss, ist, was dessen Ursache ist. Im Falle des Mysteriösen Hauses befindet sich in dessen Keller ein Teleporter. Jedes mal, wenn jemand oder etwas teleportiert wird, gibt es eine magische Erschütterung. Das Abschalten des Mechanismus ist die Lösung des Problems.

Die Nicht-Lösung

Falls die Spieler Madamé Jolas Problem nicht lösen, nimmt die Frau ihr Problem selbst in die Hand und verschwindet beim Versuch, den Teleporter zu deaktivieren, spurlos (Sie wird wegteleportiert). Ein Nachbar hat gesehen, wie sie das Haus betrat und seitdem nicht mehr aufgetaucht ist.

Die Hindernisse

Das erste Hindernis ist in unserem Beispiel, den Mechanismus zu finden. Der Generator ist hinter der Speisekammer im Keller des Hauses versteckt. Eine magische Illusion verbirgt einen Türgriff an der Wand der Speisekammer. Der Türgriff kann durch eine sehr gründliche Untersuchung des Raumes (mit Erfolgsgrad 5 oder mehr) gefunden werden. Madamé Jola sagt, dass die Erschütterungen von unter der Erde kommen. Alternativ kann der Bauplan des Hauses im Stadtarchiv gefunden werden, auf dem der Raum eingezeichnet ist.

Das zweite Hindernis wäre, den Mechanismus funktionsunfähig zu machen. Dies kann durch Zerstören des Mechanismus geschehen oder indem ein Magier den Generator funktionsunfähig macht. Hierzu wird mindestens die dritte Stufe magischer Sehschärfe benötigt.

Entscheiden sich die Spieler dafür, Gewalt anzuwenden, gibt es eine kleine magische Explosion (1w4+2 Schaden) und die Schmuggler, die den Teleporter benutzen, werden darauf aufmerksam.

Das Setting

Die Stadt Shifra'cun liegt im Zentrum Iohrins und ist die Heimat der Glaskünstler des Reiches. An allen Ecken gibt es Geschäfte, die (zum Teil magische) Glasskulpturen verkaufen. Es gibt hier die Residenz einer der Konsuln des Reichs Iohrin, der gleichzeitig der Herrscher der Stadt ist.

Ansonsten hat Shifra bereits über 50.000 Einwohner, weil immer mehr der Bauern der umliegenden Dörfer in die Stadt ziehen, um in den Fabriken zu arbeiten. Dort werden

Glaswolle (ein funkelnder Stoff, der reißfest ist) und magische Leuchtkugeln (etwa Glühbirnen) hergestellt. Ein Kanal, der den Fluss Shimro mit dem Fluss losu verbindet, fließt durch die Stadt und wird zusätzlich zu den zeppelin-artigen Luftschiffen für den Transport von Waren benutzt.

Das Abenteuer ausfüllen

Das oben beschriebene Abenteuer ist ein sehr simples Gerüst und selbstverständlich noch nicht vollständig. Aber es ergeben sich daraus einige Fragen, die das Abenteuer interessant machen können:

Wer benutzt den Teleporter?

→ Z.B.: Banditen, Schmuggler, Geheimdienst, Niemand (der Teleporter ist defekt und aktiviert sich ab und zu selbst).

Wohin führt der Teleporter?

→ Z.B.: In ein Versteck, auf eine Lichtung, an einen zufälligen Ort (der 1w8 *10 km entfernt liegt)

Kann Madamé Jola den Teleporter selbst deaktivieren, oder braucht man einen externen Magier?

→ Falls man einen externen Magier braucht, könnte dieser einen Gefallen verlangen, bevor er hilft (einen besonderen Stein aus dem nahen Sandsteinbruch holen).

Wird der Teleporter bewacht?

→ Eine menschliche oder magische Wache könnte sich den SC in den Weg stellen.

Was ist noch im Haus?

→ Dies hängt auch damit zusammen, wer den Teleporter benutzt. Gibt es irgendeine Verbindung zum letzten Besitzer des verlassenen Hauses?

All diese Fragen können im Abenteuer vorher angedeutet werden. Entscheidet man sich beispielsweise dafür, dass der Teleporter als Geheimversteck für Schmuggler verwendet wird, sind diese Schmugglerbanden sicher ein Thema in der Stadt und die Wachen bekommen die geschmuggelte Ware trotz sehr strenger Kontrollen an den Stadttoren nicht in den Griff.

Vielleicht hat jemand dubiose Menschen das Haus verlassen sehen. Vielleicht ist im versteckten Keller geschmuggelte Ware, wie beispielsweise illegal produzierte magische Artefakte mit starken Nebenwirkungen, gelagert.

Nicht-Spieler-Charaktere

Da die Spieler in der Regel diejenigen sind, die würfeln und die Würfe von den entsprechenden Statuswerten der NSC erschwert bzw. erleichtert werden, ist es empfehlenswert, die Statuswerte der NSC als Beträge dieser Erschwernisse bzw. Erleichterungen darzustellen. Das Ergebnis des Wurfs wird dann vom entsprechenden Statuswert des NSC modifiziert. Welcher Statuswert dann verwendet wird, um einen Wurf zu modifizieren, hängt von der Situation ab.

Angenommen das Abenteuer beinhaltet den alten Magier *Erwin Gleeson*, könnten dessen Statuswerte wie folgt aufgebaut sein:

STR: -1; DEX: -1; STA: -1; INT: 1; WIS: 3; CHA: 0; HP: 13

Für menschliche Charaktere errechnen sich die HP aus $15 + STR + STA$. Da Erwin Magier ist, kommen noch Werte für magische Ausdauer und magische Sehschärfe hinzu:

Magische Sehschärfe: 3; Magische Ausdauer: 10

Dies reicht allerdings in der Regel noch nicht, um einen NSC zu definieren. Es ist zu empfehlen, mindestens zwei Adjektive zur Beschreibung von dessen Persönlichkeit sowie eine Sache, die der NSC haben will und eine Sache, die der NSC vermeiden will, festzulegen. Außerdem hat jeder NSC ein oder zwei Milieus. Für Erwin könnte dies folgendermaßen aussehen:

Milieus: Magier, Forscher

Charakter: Neurotisch, verplant; Er will: Gestein (Gormium) für ein Experiment;

Er will nicht: Dass seine Forschungsarbeiten verloren gehen

Sollte es nötig werden, dass der SL für Erwin einen Wurf tätigt, lassen sich dessen grundlegende Statuswerte mit $9 + \text{Statuswert}$ ausrechnen. Erwins Statuswerte sind also:

STR: (9-1) = 8; DEX: 8; STA: 8; INT: (9+1) = 10; WIS: 12; CHA: 9

Darüber hinaus kann man natürlich noch viel mehr Zeit in die Ausarbeitung einer Hintergrundgeschichte und die Beziehungen des NSC stecken.

Eine Frage des Pacing

Die wichtigste Aufgabe des SL ist neben dem Beschreiben einer konsistenten und glaubhaften Welt, die SC mit Problemen zu konfrontieren. Die Kunst ist hierbei, die richtige Qualität und Quantität an Problemen zu wählen. Diese Aspekte sind je nach Gruppe unterschiedlich, und ich selbst habe als Spielleiter noch nicht genügend Erfahrung, um dafür verbindliche Tipps geben zu können. Ich kann allerdings die Werkzeuge präsentieren, die *Ghovannion – Das fünfte Zeitalter* dem SL an die Hand gibt, um das Pacing zu beeinflussen.

Gleichheit von Mechaniken

Ein entscheidender Faktor ist, dass in *Ghovannion* Kampf und soziale Interaktion gleichermaßen mechanisch im System verankert sind. Die Einstellung eines NSC kann hierbei als eine Art soziale HP betrachtet werden, die es im Laufe eines Gesprächs zu seinen Gunsten zu verändern gilt. Auch im Bereich der Exploration stehen der Party (über Meta-Tokens) Ressourcen zur Verfügung, die diesen Aspekt des Spiels mechanisieren. Dies gibt dem SL die Freiheit, den Fokus auf jeden dieser Aspekte zu legen – anders als beispielsweise bei *Dungeons & Dragons*, wo der Hauptfokus immer auf Kampf liegt.

Allerdings ist hier zu sagen: **Die Mischung macht's!** Denn während *Ghovannion* zwar jeden Bereich (Exploration, Kampf und soziale Interaktion) mechanisch unterstützt, ist keiner der Bereiche tief genug, um alleine ein Abenteuer zu füllen.

Aber wie kann man als SL den Fokus auf die einzelnen Bereiche legen? Prinzipiell ist die Antwort: Die SC die Ressourcen, die sie in diesem Bereich haben, verwenden lassen.

Kampf fokussieren

- Viele Würfe auf Kampftalente verlangen
- Abwechslungsreiche Konstellationen und Arten von Gegnern verwenden
- Unterschiedliche Situationen für Kämpfe wählen
- Exploration und Interaktion verwenden, um Kämpfe zu ermöglichen
- Spieler mit Waffen und Rüstungen belohnen

Exploration fokussieren

- Spielern viele Gelegenheiten geben, ihre Meta-Tokens einzusetzen

- Physische und kognitive Talentwürfe verlangen
- Charakteristische Umgebungen beschreiben
- Probleme an unterschiedlichen Orten stattfinden lassen
- Interaktion und Kampf verwenden, um Exploration zu ermöglichen
- Die Spieler mit Gegenständen zur Exploration belohnen (Kompass, Fernrohr, Reittiere etc.)

Soziale Interaktion fokussieren

- Viele Würfe auf Talente zur sozialen Interaktion verlangen
- Die Spieler durch bekannte und unbekannte Milieus schicken
- Die Einstellung von NSC explizit erwähnen
- Die SC sich einen Ruf aufbauen lassen
- Informationen auf mehrere Informationsträger verteilen
- Die Spieler ihr soziales Standing spüren lassen
- Exploration und Kämpfe zu sozialer Interaktion führen lassen

Ein Sandkasten

Ghovannion – *Das fünfte Zeitalter* ist auf Sandbox oder sandbox-artige Kampagnen ausgelegt. Da das System alle Bereiche des Spiels zu einem gewissen Grad mechanisiert, haben die Spieler in allen Bereichen Werkzeuge, um im Umgang mit der Spielwelt kreativ zu werden. Der Bereich der Exploration ist hierbei der am wenigsten unterstützte Bereich. Hier können die Spieler v.a. auf niedrigen Levels lediglich reaktiv handeln, was dem SL die Macht gibt, ein Setting zu etablieren. Auf späteren Levels können die Spieler die Spielwelt allerdings frei mitgestalten, was ein durchgeplantes Abenteuer nur schwer realisierbar macht.

Nachwort und Danksagung

Ghovannion – Das fünfte Zeitalter war mein Abschlussprojekt im Rahmen des Bachelors Medienwissenschaft und Medienpraxis an der Universität Bayreuth. Es war ein 1-Mann-Projekt eines 21-jährigen Studenten. Daher mag nicht alles in diesem System perfekt gepolished und sehr originell sein. Ich hoffe aber, dass das Interaktions-System und die Meta-Tokens *Ghovannion* zu einem interessanten Regelwerk machen, das Abenteuer abseits des üblichen Dungeon-Dudeln ermöglicht. Dennoch ist das gesamte Regelwerk stark von *Dungeons & Dragons* und *Numenera* beeinflusst. Content ist nicht viel vorhanden, da mir hierfür im Rahmen meines Abschlussprojekts die Ressourcen fehlten. Falls jemand jedoch daran interessiert ist, dieses Regelwerk zu erweitern oder Feedback hat, kann er mich gerne unter p_redetzky@t-online.de kontaktieren.

Zum Schluss möchte ich mich noch bedanken: Erstens bei meinen Eltern, die nicht nur als Lektoren für den Erfolg dieses Projekts sehr wichtig waren, zweitens bei Daniel Hessler, meinem Projektbetreuer, der mir gerade bei der Recherche und in den frühen Stadien des Projekts wichtige Tipps gab, drittens bei meinem guten Freund Michael Hochmuth, der gemeinsam mit mir die Welt *Ghovannion* geschaffen hat. Leider ist dieses Regelwerk nicht das richtige Medium, um *Ghovannion* als Ganzes in die Wildnis zu entlassen, da die Welt zum Großteil immer noch Work in Progress ist. Aber was nicht ist, kann ja noch werden! Viertens bedanke ich mich bei allen Testern, konkret sind das: Stephanie Dietzel, Nika Andrzejewska, Jonas Hüsges, Tim Schmude, Robin Rüter, Daniel Heß, Daniel Hessler, Fabian Fauser, Yannic Andersen, Cyrus Mobasheri, Andreas Pflaum, Matthias Seiler, Justin Schwab, Marlene Seliger und Julian Kolb. Danke für Eure Geduld und dafür, dass Ihr so oft auch um 2 Uhr nachts noch eine Stunde dageblieben seid, um nach der Session noch eine Runde Feedback zu geben.

Ghovannion – Das fünfte Zeitalter ist fertig und war ein tolles und vor allem lehrreiches Erlebnis. Falls Du – lieber Leser – ein (zukünftiger) Student der Medienwissenschaft bist und wissen möchtest, was hinter diesem Projekt steckt(e), kannst Du mich auch gerne unter der oben genannten E-Mail Adresse erreichen. Ansonsten war's das. Einen wunderschönen Tag und fröhliches Looten, Leveln und Erzählen!

Anhang

Misserfolgs- bzw. Erfolgsgrade

Anmerkung: Diese Tabellen sind vorgeschlagene **Orientierungswerte**, die ignoriert werden sollten, falls das Ergebnis narrativ keinen Sinn ergibt. Es ist daran zu denken, dass ein Wurf nur dann gemacht werden muss, wenn er vom SL verlangt bzw. erlaubt wird. **Negative Werte**, sind **Erfolgsgrade**, **positive Werte** sind **Misserfolgsgrade**.

Zeitbegrenzung

<= -10	Die Zeitprobleme werden irrelevant.
-4 bis -9	Der SC schafft die Aufgabe, sodass er 30% Zeit übrig hat, bevor nennenswerte Konsequenzen eintreten.
0 bis -3	Der SC schafft die Aufgabe, sodass keine nennenswerten Konsequenzen aufgrund von Zeitmangel entstehen, wenn der SC sofort handelt.
1 bis 3	Der SC schafft die Aufgabe nicht rechtzeitig, aber die Konsequenzen sind rettbar.
4 bis 10	Der SC schafft die Aufgabe nicht rechtzeitig und muss die Konsequenzen tragen.
>= 10	Der SC schafft die Aufgabe nicht rechtzeitig, und die Situation ist unvorhergesehen eskaliert.

Athletische / körperliche Aktivitäten

<= -10	Dem SC gelingt die Aktion problemlos, und der Spieler darf eine weitere Aktion durchführen, die ihm automatisch gelingt
-5 bis -9	Dem SC gelingt die Aktion besonders schnell, bzw. er bringt sich dadurch in eine unerwartet vorteilhafte Position.
0 bis -4	Dem SC gelingt die Aktion.
1 bis 3	Dem SC gelingt die Aktion nicht, aber es gibt keine weiteren Konsequenzen.
4 bis 9	Dem SC gelingt die Aktion nicht, und er bringt sich dadurch in eine schlechte Position.
>= 10	Dem SC gelingt die Aktion nicht, und er verletzt sich dabei.

Über etwas Bescheid wissen

<= -13	Der SC kennt alle Fakten über die Sache.
-9 bis -12	Der SC weiß unter Umständen über 1 oder 2 Fakten nicht Bescheid.
-4 bis -8	Der SC weiß die meisten oberflächlichen Fakten über die Sache inklusive eines direkt anwendbaren Tipps.
0 bis -3	Der SC weiß grundlegende Fakten über die Sache.
1 bis 2	Der SC hat zwar von der Sache gehört, weiß aber keine Details.
>= 3	Der SC hat noch nie von der Sache gehört.

Dinge suchen / den Raum erkunden

<= -14	Der SC weiß immer alles über die inspizierte Sache.
-10 bis -13	Der SC bemerkt auffällige und unauffällige Details und kann ggf. Schlüsse daraus ziehen.
-4 bis -9	Der SC bemerkt auffällige und unauffällige Details, kann aber keine Schlüsse daraus ziehen.
0 bis -3	Der SC bemerkt auffällige Details, kann aber keine Schlüsse daraus ziehen.
1 bis 5	Der SC bemerkt keine Details, aber erkennt offensichtliche Dinge.
>= 6	Der SC übersieht offensichtliche Dinge.

Jemanden überzeugen

<= -13	Der SC schafft es, den NSC zu überzeugen und gewinnt dessen Vertrauen dauerhaft.
-9 bis -12	Der SC schafft es, den NSC zu überzeugen und gewinnt dessen Vertrauen für diese Konversation.
-4 bis -8	Der SC schafft es, den NSC zu überzeugen und erhält einen Vorteil von +2 auf den nächsten Charisma-Wurf bei Interaktion mit diesem NSC.
0 bis -3	Der SC schafft es, den NSC zu überzeugen, aber nicht mehr.
1 bis 2	Der SC schafft es nicht, den NSC zu überzeugen.
3 bis 12	Der SC schafft es nicht, den NSC zu überzeugen, und der NSC misstraut dem SC für den Rest der Konversation.
>= 13	Dr NSC bricht die Konversation ab und misstraut dem SC von nun an.

Lügen

<= 0	Die Lüge gelingt, ohne dass der NSC Wind davon bekommt.
1 bis 4	Der NSC glaubt dem SC nicht, glaubt aber nicht an eine böse Absicht.
4 bis 8	-1 Stufe Einstellung
>= 9	-2 bis 3 Stufen Einstellung

Waffen

Schlüsselwörter

Die Schlüsselwörter, die das Wort „**erschwert**“ beinhalten, können auch **stattdessen** das Wort „**erleichtert**“ beinhalten. In diesem Fall wird der **Wurf um 3 erleichtert** statt um 3 erschwert.

Reichweiten: Nahkampf = ~2m; Kurze Reichweite = ~20m; Mittlere Reichweite = ~ 100m; Lange Reichweite = ~500m.

Kein Blocken: Es kann nicht STR verwendet werden, um sich mit der Waffe zu verteidigen.

Kein Ausweichen: Es kann nicht DEX verwendet werden, um sich mit der Waffe zu verteidigen.

Blocken erschwert: Wenn man sich mit dieser Waffe mit STR verteidigt, wird der Wurf um 3 Punkte erschwert.

Ausweichen erschwert: Wenn man sich mit dieser Waffe mit DEX verteidigt, wird der Wurf um 3 Punkte erschwert.

Nahkampf erschwert: Wenn sich ein Gegner innerhalb von ~2 Metern Reichweite befindet, müssen alle Angriffs- und Verteidigungswürfe bezüglich dieses Gegners 2x geworfen werden, und es wird das schlechtere Ergebnis gewertet.

Zweihand: Man kann zusätzlich zu dieser Waffe keine andere Waffe halten.

Waffenname	Schaden	Schadens malus	Schadens bonus	Wert	Reichweite & Sonstiges
Kurzschwert	2w6	3	4	200	Nahkampf
Unbewaffnet	1w4	0	5	-	Nahkampf, kein Blocken, Ausweichen erleichtert
2-Händer	2w8	4	4	300	Zweihand, Nahkampf
Kurzbogen	1w10	10	1w10	300	Zweihand, mittlere Reichweite, Nahkampf erschwert
Pistole	2w4 + 1	1	2w4 + 1	600	Kurze Reichweite
Gewehr	2w6	4	2w6	800	Zweihand, lange Reichweite, Blocken erschwert, Ausweichen erschwert
Langbogen	1w12	12	1w12	500	Zweihand, lange Reichweite, Nahkampf erschwert, kein Blocken, Ausweichen erschwert,
Dolch	2w4	2	5	100	Nahkampf

Armbrust	$2w4 + 1$	3	$2w6$	400	Zweihand, mittlere Reichweite
Stab	$2w4$	0	3	50	Zweihand, Nahkampf, Blocken erleichtert
Schild	$2w4$	0	2	400	Nahkampf, Blocken erleichtert, Ausweichen erschwert
Säbel	$2w4 + 1$	2	4	200	Nahkampf
Rapier	$2w6 - 1$	3	3	250	Nahkampf, Angriff mit DEX

Objekte und Artefakte

Name	Preis	Beschreibung
Heiltrank	50	Ein Trank, der nach 1w4 Stunden 1w6 + 2 HP heilt.
Wundtrank	200	Ein Trank, der nach wenigen Minuten 1w6 + 2 HP heilt.
Adrenalintrank	400	Ein Trank, der sofort 1w6 + 2 HP heilt.
Festes Seil (5m)	10	Der Klassiker
Fackel	3	Noch ein Klassiker
Beutel mit praktischen Dingen	100	Ein Beutel, den man vorsorglich mit grundlegenden Dingen gefüllt hat, die man auf einem Abenteuer brauchen könnte, kann verwendet werden, um bis zu drei Objekte im Wert von bis zu 25 Zykäl aus dem Beutel zu ziehen. Das entsprechende Objekt muss erst genannt werden, wenn der Beutel verwendet wird. Meta-Gaming erlaubt!
Ration	5	Eine konservierte, sättigende Mahlzeit
Dietrich	5	Wenn man wo rein will, wo man nicht rein soll ...
Magische Kerze	50	Eine Kerze, die nicht brennt, sondern magisches Licht ausgibt.
Kleiner Energiekristall	25	Ein kleines (etwa fingerkuppengroßes) Kristallfragment, das magische Energie speichert, die verwendet werden kann, um magische Artefakte zu betreiben.
Mittlerer Energiekristall	200	Ein faustgroßer Kristall, der verwendet wird, um magische Energie zu speichern. Die meisten mittelgroßen bis großen magischen Artefakte benötigen mittlere Energiekristalle.
Großer Energiekristall	10.000	Ein Energiekristall in Größe eines menschlichen Rumpfs. Große Energiekristalle werden verwendet, um Fabriken zu betreiben oder sehr energiehungrige Artefakte zu versorgen.
Automatisierte Kutsche	20.000	Eine Kutsche, die sich mit Hilfe magischer Energie fortbewegt. Sie benötigt vier mittlere Energiekristalle, um sich zu bewegen. Nach einem Tag des Reisens wirft der Kutscher 1w20, falls der Würfel mindestens eine 17 zeigt, erhält das Artefakt eine Verbrauchsmarke. Hat das Artefakt 3 Verbrauchsmarken, werden die Energiekristalle und das Artefakt unbrauchbar.

Lederrüstung	200	Eine einfache Lederrüstung (+1 Rüstung).
Gehärtete Lederrüstung	400	Eine von Experten gefertigte Rüstung, die die Bewegung trotz ihrer Härte kaum einschränkt (+2 Rüstung).
Plattenrüstung	1000	Eine Rüstung aus Stahlplatten (+3 Rüstung; -1 DEX).
Mythrilrüstung	15.000	Eine Rüstung aus dem edelsten Metall Ghovannions (+4 Rüstung).
Edelkristallrüstung	10.000	Eine Lederrüstung, die mit magischen Kristallen verstärkt ist. (+2 Rüstung); mit 2 kleinen Energiekristallen +5 Rüstung; bei jedem Treffer, den der Träger erleidet: 1w12; falls der Würfel eine 12 zeigt, sind die Kristalle unbrauchbar und der Rüstungsbonus beträgt nur noch +2. Wenn die Energiekristalle aktiv sind und der Träger das direkte Ziel von Magie wird, muss der Magier einen um 3 erschwerten INT-Wurf schaffen, damit der Zauber gelingt.
Einfacher magischer Schutzring	800	Ein Ring, der den Träger vor Magie schützt. Magische Schutzartefakte wirken nicht kumulativ. Immer wenn der Träger direkt von Magie getroffen wird, muss der Magier einen um 2 erleichterten INT-Wurf schaffen, damit der Zauber gelingt.
Magisches Schutzamulett	4000	Ein Amulett, das den Träger vor Magie schützt. Magische Schutzartefakte wirken nicht kumulativ. Immer wenn der Träger direkt von Magie getroffen wird, muss der Magier einen um 3 erschwerten INT-Wurf schaffen, damit der Zauber gelingt.

Beispiele für NSC

Da die Interaktion mit NSC ein Erschweren bzw. Erleichtern von Würfeln der Spieler ist, ist es empfehlenswert, die Statuswerte der NSC (wie in der Tabelle) als Erschwernis bzw. Erleichterung darzustellen. Das Würfelergebnis wird also (falls der NSC dem SC Widerstand leistet) vom entsprechenden Statuswert des NSC modifiziert. Falls eine **Stadtwache** beispielsweise versucht, einen Angriff zu **blocken**, werden zum **STR-Wurf** des Spielers **2 Punkte dazu addiert**, da die **Stadtwache** einen **STR-Modifikator** von **2** hat. Wenn die **Stadtwache versucht auszuweichen**, wird nur **1 auf das Würfelergebnis addiert**, da der **DEX-Modifikator** der Stadtwache **1** beträgt. Falls dennoch die regulären Statuswerte benötigt werden, sind diese mit 9 plus dem angegebenen Wert auszurechnen.

Name	Schaden / Rüstung	Statuswerte	Beschreibung
Stadtwache	Schaden Schwert / Hellebarde 2w6 + 2 Rüstung Plattenrüstung 3 RÜS	HP: 19 STR: 2 DEX: 1 STA: 2 INT: 0 WIS: 0 CHA: 0	Stadtwachen sind in der Regel organisierte Milizen, die in größeren Städten für Recht und Ordnung sorgen. Sie haben eine ausführliche Kampfausbildung genossen und verfügen über solide Ausrüstung.
Wegelagerer / Bandit	Schaden Keule / Axt 2w6 Rüstung Lederrüstung 1 RÜS	HP: 18 STR: 1 DEX: 1 STA: 2 INT: 0 WIS: 0 CHA: -1	Banditen sind Ausgestoßene, die von Plündererei leben oder aus der Achtlosigkeit unvorbereiteter Reisender Profit schlagen wollen.
Henighonischer Holzschlinger	Schaden Zangen w8 + 2 Rüstung Chitinpanzer 2 RÜS	HP: 25 STR: 3 DEX: 2 STA: 6 INT: -3 WIS: -5 CHA: -5	Der Henighonische Holzschlinger ist ein insektenartiges Wesen, das aufgrund seiner Bewegungsgeschwindigkeit in unwegsamem Gelände auf Henighon als Reittier verwendet wird. Es reißt mit seinen krabbenartigen Greifzangen Holz aus Bäumen und ernährt sich davon. Henighonische Holzschlinger sind hauptsächlich in den gebirgsnahen Wäldern Henighons zu finden.
Sandschwimmer	Schaden 2 Angriffe pro Runde Schwanzschlag w6+1	HP: 21 STR: 1 DEX: 0 STA: 1 INT: -2 WIS: -5 CHA: -5	Sandschwimmer lauern in Dünen und Stränden unter dem Sandboden. Mit Hilfe ihres geschuppten Körpers können die Kreaturen sich mühelos durch trockenen Sand bewegen.

	<p>Biss w4</p> <p>Rüstung Keine Rüstung</p>		<p>Oft lauern die Fleischfresser unter einer Sanddecke auf ihre Beute. Sie verfügen über ein starkes Nervengift, um ihre Beute zu lähmen.</p> <p>Richtet der Biss eines Sandschwimmers Schaden an, so erleidet das Ziel zusätzlich 1w8 + 3 Schaden. Falls das Ziel einen Ausdauerwurf besteht, erleidet es die Hälfte des zusätzlichen Schadens.</p>
Ferfanne	<p>Schaden Stachel w4 + 1</p> <p>Rüstung Keine Rüstung</p>	<p>HP: 13 STR: -1 DEX: 1 STA: 0 INT: -3 WIS: -5 CHA: -5</p>	<p>Ferfannen sind (mit Beinen) etwa 1 Meter große, spinnenartige Wesen, die in borealen Nadelwäldern leben. Sie spinnen keine Netze, sondern jagen ihre Beute in kleinen Rudeln von 3 bis 5 Tieren.</p> <p>Richtet der Stachel einer Ferfanne Schaden an, stößt das Tier Gift aus, welches zusätzlich 1w4 + 2 Schaden verursacht. Falls das Ziel einen Ausdauerwurf besteht, erleidet es die Hälfte des zusätzlichen Schadens.</p>
Vhrak	<p>Schaden Schnabel / Kralle w6 + 1</p> <p>Rüstung Keine Rüstung</p>	<p>HP: 15 STR: -1 DEX: +4 STA: 0 INT: -2 WIS: -4 CHA: -4</p>	<p>Vhrak sind Vögel, die hauptsächlich auf Hochebenen und am Gebirgsrand zu finden sind. Sie fressen Aas, das sie mit ihren scharfen Schnäbeln und Krallen fleddern. Aufgrund der Schärfe ihrer Werkzeuge ignorieren Vhrak 1 Rüstungspunkt.</p>
Bär	<p>Schaden 2 Angriffe pro Runde</p> <p>Tatzenhieb 2w8 + 1</p> <p>Biss 2w4 + 1</p> <p>Rüstung Dickes Fell 1 RÜS</p>	<p>HP: 35 STR: 7 DEX: 1 STA: 6 INT: -2 WIS: -3 CHA: -4</p>	<p>Ein mächtiger Gegner, der aber in der Regel passiv bleibt, wenn man ihn nicht zuerst angreift. Der Biss eines Bären ignoriert 1 Rüstungspunkt.</p>
Wolf	<p>Schaden Biss 1w6 + 1</p> <p>Rüstung Keine Rüstung</p>	<p>HP: 17 STR: 3 DEX: 3 STA: 4 INT: -1 WIS: -3 CHA: -4</p>	<p>Ein Klassiker der RPG-Gegner. Wie üblich, jagen Wölfe in Rudeln, meistens von 3 bis 5 Tieren. Der Biss eines Wolfs ignoriert 1 Rüstungspunkt.</p>

<p>Kornschrecke</p>	<p>Schaden Schlag 2w6 + 1</p> <p>Rüstung Chitinpanzer</p>	<p>HP: 15 STR: 1 DEX: 3 STA: 2 INT: -3 WIS: -5 CHA: +5</p>	<p>Kornschrecken sind eine überdimensionale Mischung aus Gottesanbeterin und Heuschrecke. Einem Schwarm der Tiere sollte man besser aus dem Weg gehen. Früher kam es häufig vor, dass ein Schwarm Kornschrecken über ganze Städte die Hungersnot brachte. Inzwischen gibt es magische Artefakte, die mittels psychischer Magie die Tiere von den Feldern fernhalten, weshalb Schwärme selten geworden sind. Stattdessen bewegen sich die Tiere in Kleingruppen und ernähren sich hauptsächlich von Aas.</p>
<p>Bohrwurm</p>	<p>Schaden Biss 2w8 + 3</p> <p>Rüstung Brilliante Hornhaut 3 RÜS</p>	<p>HP: 60 STR: 9 DEX:0 STA: 8 INT: -5 WIS: -4 CHA: -5</p>	<p>Bohrwürmer sind Monstrositäten, die sich durch die Gesteinsschichten der Gebirge Kyr'cans und Henighons beißen. Sie sind etwa 10-15 Meter lang und zwei breit. Im fünften Zeitalter sind die Tiere zwar selten, aber es gibt immer wieder Gerüchte von unglücklichen Wanderern, die einem Bohrwurm zum Opfer fielen.</p> <p>Ihr Biss ignoriert 2 Rüstungspunkte.</p>

Ausbildungen

Die Ausbildung eines SC ist das, was den Charakter definiert. Falls eine schnelle Charaktererstellung gewünscht ist, kann jeder Charakter erstellt werden, indem eine Ausbildung und eine Herkunft kombiniert wird. Die Ausbildungen und Herkünfte dieses Regelwerks beziehen sich ausschließlich auf den Kontinent Kyr'can.

Es ist daran zu denken, dass die Charaktere den Ort ihrer Herkunft hinter sich gelassen haben, um sich den Drewi'dulaethi oder Rhys'yhoku anzuschließen.

Schmied

Magisch steril

Milieus: Schmiede + 1 beliebiges

Waffentalent: Einhändige Axt / Schwert o.Ä. (Stufe 1)

Talente: Schmieden (Stufe 2),

Magische Artefakte Identifizieren (Stufe: 1),

Feilschen (Stufe: 1), 2 Übrige TP

1w6 * 100 + 200 Zykai Startgeld + 500 Zykai Nachlass auf Waffen

STR	12	DEX	10	STA	11	INT	9	WIS	9	CHA	11
-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	---	-----	----

Schon immer war der Beruf des Schmiedes eine der wichtigsten Tätigkeiten für die Menschen Ghovannions. Die Fähigkeit, Metall zu bearbeiten, ermöglichte es ihnen, sich über den Rest der Schöpfung der Fhui zu erheben. In der jüngeren Zeit hat der Beruf des Schmiedes allerdings nochmals eine besondere Bedeutung erlangt. Dadurch, dass die industrielle Fertigung metallene Güter für die breite Masse zugänglich macht, steht der Beruf des Schmiedes nun für die Fertigkeit, wertvolle (magische) Artefakte zu fertigen, die v.a. als Schmuck gehandelt werden.

Bibliothekar

Magisch begabt, keine Ausbildung

Milieus: Bibliothekare + 1 beliebiges

Waffentalent: Rapier / Degen (Stufe 1)

Talente: Geschichte Kyr'cans (Stufe 2) oder Magische Orte kennen (Stufe 2)

6 Übrige TP

1w6 * 100 + 200 Zykäl Startgeld + 500 Zykäl Nachlass auf Waffen

STR	9	DEX	9	STA	10	INT	11	WIS	12	CHA	10
-----	---	-----	---	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----

Magische Ausdauer: 5

Magische Sehschärfe: 1

Als die Menschen begannen, die Magie zu entdecken, bekam Wissen einen neuen Stellenwert. Sammlungen von Zauberbüchern, in denen Muster für die verschiedensten Sprüche notiert waren, waren mitunter die begehrtesten Güter des dritten Zeitalters. Wissen war buchstäblich Macht und wurde deswegen wenig geteilt, was die raren Almanache mächtiger Magier umso wertvoller machte. Während Magie und Zauber-Muster zwar nach wie vor nur für eine kleine Elite nützlich sind, wird diese Nützlichkeit von der immer besser werdenden Technik relativiert. Dennoch finden sich in den alten Schriften immer wieder Zauber, die auch im fünften Zeitalter noch weitestgehend unbekannt sind.

Vorschläge für Zauber:

Gedächtnisbibliothek (Stufe 1) → Der nächste WIS-Wurf ist um 3 Punkte erleichtert.

Energieschlingen (Stufe 1) → Das Ziel ist für die nächste Runde bewegungsunfähig, falls es nicht eine STR-Probe besteht, die um 3 Punkte erleichtert ist.

Krieger

Magisch steril

Milieus: Soldaten + 1 Beliebige

Waffentalent: Schwert / Speer (Stufe 3)

Talente: Zu Fuß reisen (Stufe 1)

1w6 * 100 + 200 Zykäl Startgeld + 500 Zykäl Nachlass auf Waffen

STR	12	DEX	11	STA	11	INT	10	WIS	9	CHA	9
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	---

Das dritte und vierte Zeitalter bedeuteten Krieg. Menschen gegen Menschen und Menschen gegen Elben. Als die große Katastrophe zum Ende des vierten Zeitalters geschah, hörten auch die großen Schlachten auf. Dennoch wollte kein Reich seine Deckung fallen lassen, und so wurden aus den großen Schlachten kleine, heimliche Scharmützel angeblich unparteiischer Halunken mit der lokalen Stadtwache. Krieger braucht jedes Reich, immer.

Assassine

Magisch affin

Milieus: Assasinen oder Schmuggler + 1 Beliebige

Waffentalent: Armbrüste oder Dolche (Stufe 2)

Talente: Schleichen (Stufe 2)

1w6 * 100 + 200 Zykäl Startgeld + 500 Zykäl Nachlass auf Waffen

STR	10	DEX	12	STA	9	INT	11	WIS	9	CHA	11
-----	----	-----	----	-----	---	-----	----	-----	---	-----	----

Magische Ausdauer: 5

Die Kunst, heimlich zu morden, ist im fünften Zeitalter so gefragt wie noch nie. Magisch affine Assassinen sind die gefährlichsten ihrer Zunft. Dadurch, dass ihr Talent in Fleisch und Blut übergegangen ist, verfügen sie über alle Tricks ihrer Berufsgenossen und dann noch etwas mehr. Jemand, der über Mauern schweben, magische Fallen erspüren oder sich unsichtbar machen kann, hat selbstverständlich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz.

Weitere Vorschläge für das magische Talent: Schattenkontrolle, Eisenmorphose (die Fähigkeit, seinen Körper in Metall zu verwandeln), Temposchub (die Fähigkeit, sich über sein Limit hinaus schnell zu bewegen)

Heiler

Magisch begabt, mit Ausbildung

Milieus: Magier + Heiler

Waffentalent: Schild (Stufe 1)

Talente: Wundheilung (Stufe 2)

Erste Hilfe (Stufe 1), 2 übrige TP

1w6 * 100 + 200 Zykäl Startgeld + 500 Zykäl Nachlass auf Waffen

STR	8	DEX	11	STA	9	INT	10	WIS	11	CHA	10
-----	---	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----	-----	----

Magische Ausdauer: 7

Magische Sehschärfe: 2

Heilung ist in Ghovannion seit jeher etwas Magisches. Zwar gibt es Menschen, die sich der Kunst gewidmet haben, ohne Magie Wunden zu schließen, aber bereits im zweiten Zeitalter war es die Aufgabe des Magiers des Stammes, alle ernsthaften Verletzungen mit Magie zu versorgen. Ein Dorf ohne Magier war deshalb spätestens dann dem Untergang geweiht, wenn eine Epidemie ausbrach.

Im fünften Zeitalter ist dies allerdings weniger problematisch. Magische Medizin ist zwar teuer, aber dennoch ausreichend erhältlich. Wenn ein Nichtmagier gut darin ist, Symptome zu erkennen, gibt es beinahe für jede Krankheit oder Verletzung eine passende Tinktur. Mithilfe magischer Visualisierungsschirme können Nichtmagier sogar Verletzungen am magischen Konvergenzsystem eines Patienten erkennen.

Dennoch ist aus historischen aber auch praktischen Gründen der Beruf des Heilers weitestgehend Magiern vorbehalten. Vor allem, weil die Drewi'dulaethi in ihren Akademien deren Ausbildung fördern.

Vorschläge für Zauber (maximal 1 Zauber 2. Stufe und 2 Zauber 1. Stufe)

Heilung (Stufe 2) → Das Ziel regeneriert sofort 1w8 + 1 HP

Leuchtkugel (Stufe 1) → Es erscheint eine Kugel dimmen Lichts, die einen Radius von 20 Metern erhellt, bis der Magier den Zauber auflöst.

Adrenalinschub (Stufe 1) → Ein Ziel erhält für eine Runde +2 auf STA

Jäger

Magisch affin

Milieus: Jäger + 1 Beliebigen

Waffentalent: Kurzbögen (Stufe 2)

Talente: Spuren lesen (Stufe 1)

In der Wildnis Nahrung finden (Stufe 1), 2 Übrige TP

1w6 * 100 + 200 Zykals Startgeld + 500 Zykals Nachlass auf Waffen

STR	11	DEX	12	STA	10	INT	11	WIS	9	CHA	9
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	---

Magische Ausdauer: 5

Die Zeit, in der Menschen jagen mussten, um zu überleben, ist vorbei. Dennoch genießt das Amt des Jägers vor allem in den nördlichen Gegenden Kyr'cans und in Henighon großes Ansehen. Rhys'yhoku war nicht die einzige einflussreiche Jagdgilde des zweiten und dritten Zeitalters. Jäger waren die Helden dieser vergangenen Tage und hatten auch damals schon oft magische Talente, um den Gefahren der Wildnis trotzen zu können.

In den Gebirgen und tiefen Wäldern Ghovannions gibt es nach wie vor Gefahren, um selbst den erfahrensten Jäger mit der besten Ausrüstung auf eine tödliche Probe zu stellen.

Vorschläge für das magische Talent: Feuermanipulation, Sechster Sinn (die Fähigkeit, in einem gewissen Umkreis nach lebenden Dingen zu suchen, ohne diese mit den herkömmlichen Sinnen wahrnehmen zu müssen), Steinhaut

Zauberer

Magisch begabt, mit Ausbildung

Milieus: Zauberer + Magier

Waffentalent: Dolche (Stufe 1)

Talente: Schmeicheln (Stufe 2)

1w6 * 100 + 200 Zykla Startgeld + 500 Zykla Nachlass auf Waffen

STR	9	DEX	10	STA	10	INT	11	WIS	9	CHA	11
-----	---	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---	-----	----

Magische Ausdauer: 5

Magische Sehschärfe: 2

Zauberer sind Artisten, die ihr Publikum mit echter Magie beeindrucken. Sie beherrschen Illusionen und Gefühlsmanipulation, aber auch gefährlichere Magie. Oft reisen sie von Stadt zu Stadt, um immer wieder ein neues Publikum zu finden. Andere sind von wohlhabenden Menschen eingestellt, um am Hof für Unterhaltung zu sorgen. Der höhere Lohn, den man einem Zauberer zahlen muss, hat den Vorteil, dass der Magier nicht nur beste Unterhaltung bieten kann, sondern auch im Falle eines Angriffs eine ernstzunehmende Hilfe darstellt.

Vorschläge für Zauber:

Trugbild (Stufe 2) → Der Magier erschafft ein maximal menschengroßes Trugbild, das für jeden Betrachter, der keinen INT-Wurf besteht, echt wirkt. Das Trugbild hält maximal eine Minute.

Funkelnde Augen (Stufe 1) → Das nächste mal, wenn der Magier auf freundliche Art mit einem NSC interagiert, ist der Charisma-Wurf um 3 erleichtert.

Kraftschild (Stufe 1) → In der nächsten Runde umgibt das Ziel ein Schleier aus Kraft. Das Ziel erhält für diese Runde 1 Rüstung.

Fahrender Händler

Magisch begabt, keine Ausbildung

Milieus: Fahrende Händler + 1 Beliebigen

Waffentalent: Pistolen (Stufe 1)

Talente: Feilschen (Stufe 2)

 Navigieren (Stufe 1)

1w6 * 100 + 200 Zykals Startgeld + 500 Zykals Nachlass auf Waffen

STR	9	DEX	10	STA	9	INT	10	WIS	11	CHA	12
-----	---	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----	-----	----

Magische Ausdauer: 5

Magische Sehschärfe: 1

Früher gehörten fahrende Händler neben Jägern und Künstlern zu den Wenigen, die regelmäßig die Ferne suchten, und verbreiteten damit nicht nur materielle Güter sondern auch Informationen. Mittlerweile werden diese Händler jedoch immer weniger konkurrenzfähig, da der Transport von Waren per Luftschiff oder magie-getriebenem Schiff deutlich effizienter ist, als ein einzelner Händler mit seinem Wagen.

Daher bieten fahrende Händler die Waren feil, die die streng regulierte Infrastruktur nicht - oder nur selten - an den Mann bringt. Neben illegalen Gütern sind fahrende Händler oft eine gute Anlaufstelle für Informationen, die nicht Propaganda der Königreiche Kyr'cans sind.

Vorschläge für Zauber:

Reflexschub (Stufe 1) → Das Ziel erhält für eine Runde einen Bonus von 2 auf DEX.

Einsicht (Stufe 1) → Der nächste Wurf, um Gefahren zu erkennen, ist um 3 erleichtert.

Forscher

Magisch begabt, mit Ausbildung

Milieus: Forscher + Magier

Waffentalent: Kampfstäbe (Stufe 1)

Talente: Magische Artefakte identifizieren (Stufe 2)
Beeindrucken (Stufe 1)

1w6 * 100 + 200 Zykäl Startgeld + 500 Zykäl Nachlass auf Waffen

STR	9	DEX	10	STA	9	INT	11	WIS	11	CHA	9
-----	---	-----	----	-----	---	-----	----	-----	----	-----	---

Magische Ausdauer: 7

Magische Sehschärfe: 2

Forscher haben mit der Industrialisierung einen neuen Standeswert bekommen. Während Forscher in den vergangenen Zeitaltern bestenfalls von einem wohlwollenden Herrscher ein kleines Kämmerchen bekamen, ist die Forschung mittlerweile essenziell für den menschlichen Fortschritt geworden. Forschung heißt hierbei die Entwicklung neuer magischer Prinzipien und Artefakte. Die Effizienz mit der magische Artefakte Energie verbrauchen, hat dabei die höchste Priorität.

Zwar lassen gewisse Artefakte auch Nichtmagier magische Teilchen sehen und damit zumindest theoretisch an der Forschung teilhaben, jedoch stehen diese Instrumente oft im Weg und provozieren Ungenauigkeiten, weswegen auch der liberalste Herrscher sich quasi ausschließlich auf magisch begabte Menschen verlässt.

Vorschläge für Zauber:

Energieschild (Stufe 2) → Das Ziel erhält für 1 Minute +2 Rüstung.

Leuchtkugel (Stufe 1) → Es erscheint eine Kugel dimmen Lichts, die einen Radius von 20 Metern erhellt, bis der Magier den Zauber auflöst.

Magieblockade (Stufe 1) → Das Ziel kann nächste Runde keine Magie wirken, sofern es nicht eine Probe auf INT, die um 3 erleichtert ist, schafft.

Herkünfte

Zwar werden die Fertigkeiten eines Charakters hauptsächlich durch dessen Ausbildung festgelegt, dessen Identität kommt jedoch aus der Gesellschaft, in der dieser Charakter aufgewachsen ist. Die folgenden Länder Kyr'cans sind als Herkunftsländer der SC möglich. Es ist jedoch zu beachten, dass das Leben als Abenteurer bedeutet, dass man diese Gesellschaft (aus welchem Grund auch immer) hinter sich gelassen hat und nun dem Abenteuer folgt, um sein Leben zu machen.

Iohrin

Namen aus Iohrin: *Nigel Hawfinch, Humphrey Bannon, Roland Vinge, Lucius Pendlebury, Anna McGurry, Clemente Koll, Rynd Myer, Hanna Eggleton, Jephtha Brassell, Nicholas Dickinson*

Die Menschen Iohrins sind einen hohen Lebensstandard gewohnt. Sie sind Händler, wohlhabende Bauern und zufriedene Arbeiter. Darüber hinaus gibt es die respektierten und talentierten Glas- bzw. Holzkünstler und Ingenieure. Menschen aus Iohrin haben -1 STA und +1 INT.

Merion

Namen aus Merion: *Nazario Rinaldi, Taddeo Favia, Remo Albanese, Siriano Solimine, Filiberto Andreini, Rachele De Carli, Doda Segalla, Olinda Pardo, Lorella Garofolo, Luce Borruso*

Merion verlässt sich beinahe ausschließlich auf seinen Handel, um den eigenen Lebensstandard zu erhalten. Dabei ist ein beträchtliches Verhandlungsgeschick gefragt, das die meisten Menschen aus Merion auch mitbringen. Diejenigen, die nicht handeln, verarbeiten die eingekauften Güter. Menschen aus Merion haben -1 STR und +1 CHA.

Hilmar

Namen aus Hilmar: *Haraimir Kjarikson, Ingmlius Hararnesson, Gjukar Djaldersson, Ennil Argeldsen, Hewndic Demarman, Aete Bjoornedottir, Edista Fjaroksdottir, Beitid Malitqen, Sofita Sanrodotir, Helali Fenransdottir*

Die widrigen Umstände Hilmars machen dessen Bewohner zur rauen Sorte. Der überwiegende Teil der Bevölkerung lebt als Vasallen in ärmlichen Verhältnissen. Hat man ein Talent, muss man sich früher oder später entscheiden, in den direkten Dienst der Adelligen zu treten oder weit reichende Konsequenzen in Kauf nehmen. Menschen aus Hilmar haben -1 WIS und +1 STR.

Aluan

Namen aus Aluan: *Lysander Sarno, Bjorn Zeitler, Bindo Vallone, Terzo Troise, Basil Lella, Annie Dutoit, Alicia Besson, Caitlyn Auvray, Isolda Dimit, Linda Vuillemin*

Während die Verhältnisse im Norden des Landes denen der Unterschicht Hilmars ähnlich sind, ist der Süden Aluans ein blühendes subtropisches Land, dessen Bewohner die wohlhabendsten Menschen ganz Ghovanniens sind. Bildung ist selbstverständlich und notwendig, um die technische Innovation, welche diesen Wohlstand ermöglichte, weiter voranzutreiben. Menschen aus Aluan haben -1 STA und +1 WIS.

Doria

Namen aus Doria: *Tobias Malmon, Reginar Duitrech, Fredegar Amalam, Adeldas Somrin, Meriamond Hollin, Tyra Sirmante, Celestia Iawig, Abigail Flederhelm, Hodierna Wiela, Rowan Culnin*

Doria profitiert vor allem vom Wohlstand und technischen Fortschritt seiner beiden Nachbarländer Aluan und Iohrin. Darüber hinaus sind die Bewohner Dorias ehrliche Arbeiter und Bauern, die hauptsächlich in Frieden leben möchten und den heimischen Hof und die eigene Familie mehr schätzen als alles Geld der Welt. Die Repräsentanten des Reiches teilen diese Einstellung und versuchen, Konflikte frühzeitig diplomatisch zu entschärfen, selbst wenn das oft Nachteile hat. Menschen aus Doria haben -1 INT und +1 STA

Zaruan

Namen aus Zaruan: *Oswald Biel, Roland Kilinski, Bernard Lisiewski, Antonius Szymkowiak Hieronim Rokita, Maria Golab, Wiara Kasza, Ludwika Lewicki, Donata Smola, Stefania Brajczewska*

Die Handwerker Zaruans sind vom Rückgang ihres Wohlstands betroffen. Auch der kürzlich (vor etwa 100 Jahren) beendete Krieg und damit verbundene Verlust der eigenen Hauptstadt hat die Bewohner Zaruans zu einem misstrauischen Volk gemacht. Man hat hier schon immer mehr auf das handwerkliche Geschick als auf rohe Gewalt Wert gelegt. Diese Einstellung wandelt sich allerdings langsam in einen gewissen nationalistischen Stolz, der eine Schutzreaktion der Gesellschaft auf die aktuelle Krise ist. Menschen aus Zaruan haben -1 STR und +1 DEX.

Khiliov

Namen aus Khiliov: *Iosif Maximov, Shelyapin Grigorievich, Vikentiy Leonidovich, Korchagin Timurticz, Yurievich Kalyagin, Miloslav Vladislavovich, Slavena Artemievna, Rema Engalycheva, Inga Stanislavovna, Zaslavskaya Selena Aleksandrovna, Raina Nabatova, Dasha Olegovna*

Die magisch begabten, stolzen Krieger Khiliov wissen einen ebenbürtigen Gegner oder Mitstreiter ebenso zu schätzen, wie sie einen unterlegenen Mitmenschen zu verachten wissen. Man kann hier zwar nicht mit dem Reichtum Aluans konkurrieren, ist jedoch trotzdem - dank der diversen gewonnenen Kriege - zu einem wohlhabenden Volk geworden. Menschen aus Khiliov haben -1 CHA und +1 Magische Ausdauer (falls magisch begabt oder magisch affin). Ansonsten -1 CHA und +1 STR.

Gerladia

Namen aus Gerladia: *Anand Desai, Amitabha Bail, Pumeet Baral, Ganesh Mane, Naraka Sarkar, Sakra Luthra, Nitara Nishad, Amhika Brar, Vairocana Wagle, Jaganmata Persaud*

Die einstige Abenteuerlust des Volkes von Gerladia ist einer grundlegenden Skepsis gegen Magie, magische Artefakte und generell alles Unbekannte gewichen. Kriminalität überschattet die Spiritualität, die im letzten Zeitalter das Land prägten. In den Klöstern wird die Suche nach sich selbst zwar noch immer gelehrt und moralische "Perfektion" angestrebt, jedoch ist es nicht unüblich, dass diese Perfektion auch das Überwinden von Hindernissen, die auch Menschen sein können, beinhaltet. Menschen aus Gerladia erhalten -1 CHA und +1 INT

Altrico

Namen aus Altrico: *Muxtar Jabrayilov, Teymur Jamilov, Urxan Xalidoglu, Eyyub Ibragimov, Cahan Ahmadov, Ayla Jamalova, Nübar Behbudli, Flora Tahirsoy, Sona Hesensoy, Zemfira Ramizli*

Die Gesellschaft Altricos hat nur wenig der elbischen Kultur, die einst das Königreich Lilithin durchzog, erhalten. Hier und da gibt es einen mystischen Brunnen, eine Höhle mit funkelnden Kristallen oder einen ewig wachsender Baum. Generell hat jedoch ein rauer Alltag Einzug gehalten, wobei es hauptsächlich darauf ankommt, die Forderungen des benachbarten Khiliov zu erfüllen. Menschen aus Altrico erhalten -1 WIS und +1 STR.

Magisch steril

Name		Level	
-------------	--	--------------	--

STR		DEX		STA		INT		WIS		CHA	
------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--

HP	___ / ___	Geld		EXP	___ / ___
-----------	-----------	-------------	--	------------	-----------

Milieus

Herkunft / Hintergrundgeschichte

Inventar

Talente

Kampftalent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 1 (6 TP) = Kein Schadensmalus auf Waffe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 2 (6 TP) = Angriffs und Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 3 (8 TP) = Waffe bekommt ihren Schadensbonus
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 4.1 (10 TP) = Angriffswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 4.2 (10 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 5.1 (12 TP) = 1 zusätzlicher Angriff pro Runde mit dieser Waffe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 5.2 (12 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe dürfen einmal neu geworfen werden

Anmerkung zu Kampftalenten: Für die Stufen 4 und 5 gilt, dass Stufe 5.1 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.1 freigeschaltet wurde und Stufe 5.2 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.2 freigeschaltet wurde. Stufe 4.1 und 4.2 dürfen beide freigeschaltet werden, wenn Stufe 3 des entsprechenden Talents erreicht wurde.

Soziales Talent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 2 (8 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 3 (8 TP) = Misstrauen hinsichtlich dieser Interaktionsart ignorieren.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Physisches Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf STR / DEX oder STA

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Kognitives Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf INT oder WIS

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Schwächen

Schwäche	Auswirkung

Meta-Tokens

Meta-Token Punkte	
--------------------------	--

MTP	Soziale Interaktion	Wissen	Glück																	
5	<input type="checkbox"/> Milieu festlegen	<input type="checkbox"/> Eine Sache erahnen	<input type="checkbox"/> Unerlaubter Wurf																	
1	Obere Boni zuerst freischalten, um Zugang zu		unteren Boni zu bekommen																	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;"><u>Interaktio</u></th> <th style="width: 50%;"><u>Netzwerk</u></th> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Informationen bekommen Reroll </td> <td> <input type="checkbox"/> Bekannt sein Reroll </td> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Feilschen Erfolg </td> <td> <input type="checkbox"/> Einen Bekannten haben </td> </tr> </table>	<u>Interaktio</u>	<u>Netzwerk</u>	<input type="checkbox"/> Informationen bekommen Reroll	<input type="checkbox"/> Bekannt sein Reroll	<input type="checkbox"/> Feilschen Erfolg	<input type="checkbox"/> Einen Bekannten haben	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;"><u>Historisch</u></th> <th style="width: 50%;"><u>Zeitgenöss.</u></th> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Hist.Symbol identifizieren Reroll </td> <td> <input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen kennen Reroll </td> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Artefakt definieren </td> <td> <input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen erweitern </td> </tr> </table>	<u>Historisch</u>	<u>Zeitgenöss.</u>	<input type="checkbox"/> Hist.Symbol identifizieren Reroll	<input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen kennen Reroll	<input type="checkbox"/> Artefakt definieren	<input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen erweitern	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;"><u>Zivilisation</u></th> <th style="width: 50%;"><u>Wildnis</u></th> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Eine Person finden Reroll </td> <td> <input type="checkbox"/> Reroll bei Suche </td> </tr> <tr> <td> <input type="checkbox"/> Gebäude festlegen </td> <td> <input type="checkbox"/> Spuren finden </td> </tr> </table>	<u>Zivilisation</u>	<u>Wildnis</u>	<input type="checkbox"/> Eine Person finden Reroll	<input type="checkbox"/> Reroll bei Suche	<input type="checkbox"/> Gebäude festlegen
<u>Interaktio</u>	<u>Netzwerk</u>																			
<input type="checkbox"/> Informationen bekommen Reroll	<input type="checkbox"/> Bekannt sein Reroll																			
<input type="checkbox"/> Feilschen Erfolg	<input type="checkbox"/> Einen Bekannten haben																			
<u>Historisch</u>	<u>Zeitgenöss.</u>																			
<input type="checkbox"/> Hist.Symbol identifizieren Reroll	<input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen kennen Reroll																			
<input type="checkbox"/> Artefakt definieren	<input type="checkbox"/> Zeitgenöss. Strukturen erweitern																			
<u>Zivilisation</u>	<u>Wildnis</u>																			
<input type="checkbox"/> Eine Person finden Reroll	<input type="checkbox"/> Reroll bei Suche																			
<input type="checkbox"/> Gebäude festlegen	<input type="checkbox"/> Spuren finden																			
2	<input type="checkbox"/> Cha- Wurf Erfolg	<input type="checkbox"/> Wis-Wurf Erfolg	<input type="checkbox"/> Glückswurf Erfolg																	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Einen NSC Wissen haben lassen </td> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Einen Agent haben </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Einen NSC Wissen haben lassen	<input type="checkbox"/> Einen Agent haben	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Hist. Verhältnisse definieren </td> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Organisation definieren </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Hist. Verhältnisse definieren	<input type="checkbox"/> Organisation definieren	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Ein Event festlegen </td> <td style="width: 50%;"> <input type="checkbox"/> Einen Ort definieren </td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Ein Event festlegen	<input type="checkbox"/> Einen Ort definieren											
<input type="checkbox"/> Einen NSC Wissen haben lassen	<input type="checkbox"/> Einen Agent haben																			
<input type="checkbox"/> Hist. Verhältnisse definieren	<input type="checkbox"/> Organisation definieren																			
<input type="checkbox"/> Ein Event festlegen	<input type="checkbox"/> Einen Ort definieren																			
3	<input type="checkbox"/> Cha-Wurf Erfolg	<input type="checkbox"/> Wis-Wurf Erfolg	<input type="checkbox"/> Glückswurf Erfolg																	

Magisch Affin

Name		Level	
-------------	--	--------------	--

STR		DEX		STA		INT		WIS		CHA	
------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--

HP	___ / ___	Geld		EXP	___ / ___
-----------	-----------	-------------	--	------------	-----------

Milieus

Herkunft / Hintergrundgeschichte

Inventar

Talente

Kampftalent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 1 (6 TP) = Kein Schadensmalus auf Waffe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 2 (6 TP) = Angriffs und Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 3 (8 TP) = Waffe bekommt ihren Schadensbonus
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 4.1 (10 TP) = Angriffswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 4.2 (10 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 5.1 (12 TP) = 1 zusätzlicher Angriff pro Runde mit dieser Waffe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4.1 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>	Stufe 5.2 (12 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe dürfen einmal neu geworfen werden

Anmerkung zu Kampftalenten: Für die Stufen 4 und 5 gilt, dass Stufe 5.1 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.1 freigeschaltet wurde und Stufe 5.2 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.2 freigeschaltet wurde. Stufe 4.1 und 4.2 dürfen beide freigeschaltet werden, wenn Stufe 3 des entsprechenden Talents erreicht wurde.

Soziales Talent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 2 (8 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 3 (8 TP) = Misstrauen hinsichtlich dieser Interaktionsart ignorieren.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Physisches Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf STR / DEX oder STA

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Kognitives Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf INT oder WIS

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Schwächen

Schwäche	Auswirkung

Magisches Talent

Talentname	
------------	--

Magische Ausdauer	___ / ___
-------------------	-----------

Max. Magische Ausdauer	
------------------------	--

Beschreibung

Magisch Begabt

Name		Level	
-------------	--	--------------	--

STR		DEX		STA		INT		WIS		CHA	
------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--

HP	___ / ___	Geld		EXP	___ / ___
-----------	-----------	-------------	--	------------	-----------

Milieus

Herkunft / Hintergrundgeschichte

Inventar

Talente

Kampftalent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 1 (6 TP) = Kein Schadensmalus auf Waffe
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 2 (6 TP) = Angriffs und Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 2 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 3 (8 TP) = Waffe bekommt ihren Schadensbonus
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 4.1 (10 TP) = Angriffswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 4.2 (10 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe sind um 3 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 5.1 (12 TP) = 1 zusätzlicher Angriff pro Runde mit dieser Waffe
	1 □ 2 □ 3 □ 4.1 □ 5.1 □ 4.2 □ 5.2 □	Stufe 5.2 (12 TP) = Verteidigungswürfe mit dieser Waffe dürfen einmal neu geworfen werden

Anmerkung zu Kampftalenten: Für die Stufen 4 und 5 gilt, dass Stufe 5.1 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.1 freigeschaltet wurde und Stufe 5.2 nur freigeschaltet werden darf, wenn Stufe 4.2 freigeschaltet wurde. Stufe 4.1 und 4.2 dürfen beide freigeschaltet werden, wenn Stufe 3 des entsprechenden Talents erreicht wurde.

Soziales Talent	Talentstufe	Bedeutung der Talentstufen
	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □	Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □	Stufe 2 (8 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □	Stufe 3 (8 TP) = Misstrauen hinsichtlich dieser Interaktionsart ignorieren.
	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □	Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert
	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □	Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Physisches Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf STR / DEX oder STA

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Kognitives Talent	Talentstufe
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>

Bedeutung der Talentstufen

Stufe 1 (4 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 2 (6 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 3 (8 TP) = 1 Bonus auf INT oder WIS

Stufe 4 (10 TP) = Würfe um 2 erleichtert

Stufe 5 (12 TP) = Würfe hinsichtlich dieser Interaktionsart einmal erneut werfen.

Schwächen

Schwäche	Auswirkung

