



Nebenwelten Engine für das Omniversum

System Referenzdokument (SRD)

Version: 0.7.3

Impressum

Author

Bruno Pierucki

Satz und Layout

Bruno Pierucki

Lizenz

Das Systemreferenzdokument 0.7.3 („N.E.O. SRD 0.7.3“) wird unter den Bedingungen der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License („CC-BY-4.0“) kostenlos zur Verfügung gestellt.

Die Inhalte dieses Dokuments dürfen auf jede nach CC-BY-4.0 gestattete Weise verwendet werden, sofern folgender Hinweis gegeben wird:

kompatibel mit N.E.O. Version 0.7.3



Copyright © since 2026 by Bruno Pierucki

Inhaltsverzeichnis

Kernmechanik	5	Telepathie	14	Fertigkeiten auswählen	21
Die Würfel	5	Domäne des Lebens	14	Erfahrene Charaktere	21
W12	5	Körpermagie	14	Zeitrechnung	22
W6	5	Heilmagie	14		
Rechenregeln	5	Naturmagie	15	Fertigkeiten	22
Vergleichende Probe	5	Domäne der Struktur	15	Struktur einer Fertigkeit	22
Gesamt Fertigkeitswert	5	Dimensionale Magie	15	Kategorien	22
Einsatzwert berechnen	6	Runenmagie	15	Richtlinien zur Erstellung	22
Kritischer Erfolg / Patzer	6	Schutzmagie	15	Attributssteigerung	23
		Manifestation	16	Besonderheit bei Intelligenz	23
		Geschoss	16	Steigerung der Fertigkeiten	23
		Aura	16		
Kampf	6	Falle	16	Abstammung	23
Die Abwicklung	6	Welle	16	Struktur einer Spezies / Volk	23
Initiative	6	Wand	16	Richtlinien zur Erstellung	24
Hinterhalt	6	Kette	16		
Kampfhandlung	7	Resonanzen	16	Kulturen	24
Aktionsauswahl	7	Dauer	16	Struktur einer Kultur	24
Bewegung im Kampf	8	Intensität	16	Richtlinien zur Erstellung	24
Angriff ausführen	8	Reichweite	16		
Zielauswahl	8	Einsatzwert berechnen	17	Professionen	24
Einsatzwert berechnen	8	Arkane Kosten	17	Struktur einer Profession	24
Nahkampf- / Distanzwaffe	8	Regeneration	17	Richtlinien zur Erstellung	24
Fernkampf- / Distanzwaffe	9	Erschließung neuer Domänen / Fokusse	17	Arkanist	25
Schadensermittlung	9	Schadensermittlung	18	Diplomat	25
Die Differenz	9	Anhaltender Schaden	18	Druide	25
Schadensermittlung	10	Steigerung der Arkanen Stufe	18	Mediziner	25
Schadensregulierung	10			Hexe	25
Überlebenswille	10	Charaktergenerierung	18	Schurke	25
Fernkampf- / Distanzwaffe	11	Spezies / Volk auswählen	19	Soldat	26
Sprengstoffe und Zonen	11	Kultur auswählen	19	Schausteller	26
Regeneration und Heilung	11	Profession auswählen	19	Überlebenskünstler	26
Schadenskonvertierung	11	Professionen	19		
Rüstungsschutz	11	Attribute	19	Kleidung und Rüstungen	26
		Abgeleiteten Grundwerte	20	Rüstung	27
Ablauf einer arkanen Formel	12	Arkane Stufe (AS)	20	Bluse / Hemd	27
Domäne der Elemente	12	Bewegungsradius (BWR)	20	Helm	27
Antimagie	12	Reaktion (Rkt)	20	Hose	27
Elementarmagie [Element]	12	Psychische Resistenz	20	Jacke	27
Telekinese	13	Physische Resistenz	20	Mantel	27
Domäne der Form	13	Geistige Ermüdung	20	Schuhe	27
Illusionsmagie	13	Menschlichkeit und Wahnsinn	20	Stiefel	27
Traummagie	13	Nachteile	20	Stahlhelm	27
Verwandlungsmagie	13	Geistige Regeneration	20		
Domäne des Geistes	14	Lebensenergie	20	Waffen	27
Beherrschungsmagie	14	Überlebenswille (ÜLW)	21		
Seelenmagie	14	Vor- und Nachteile	21		

Nahkampfwaffen	27	Gründlich	34	Arkane Wissen	41
Knüppel	27	Hilfsbereit	34	Domäne der Elemente	41
Kriegshammer	27	Humorvoll	34	Antimagie	41
Kurzschwert	27	Kreativ	34	Elementarmagie [Element]	41
Lanze	27	Lebensfroh	34	Telekinese	41
Peitsche	27	Leidenschaftlich	34	Domäne des Lebens	41
Pike	27	Loyal	35	Körpermagie	41
Messer / Dolch	27	Nachdenklich	35	Heilmagie	41
Schwert	27	Optimistisch	35	Naturmagie	41
Distanzwaffen	27	Resilient	35	Domäne der Form	41
Hellebarde	27	Ruhig	35	Illusionsmagie	41
Fernkampfwaffen	27	Selbstbewusst	35	Traummagie	42
Armbrust	27	Verantwortungsbewusst	35	Verwandlungsmagie	42
Blasrohr	27	Visionär	35	Domäne des Geistes	42
Bogen	28	Wissbegierig	35	Beherrschungsmagie	42
Gewehr	28	Zielstrebig	36	Seelenmagie	42
Pistole	28	Negative Eigenschaften	36	Telepathie	42
Schleuder	28	Arrogant	36	Domäne der Struktur	42
		Bitter	36	Dimensionale Magie	42
NSC's	28	Eifersüchtig	36	Runenmagie	42
Arkanistische Gegner	28	Einfältig	36	Schutzmagie	42
Arkanist	28	Enttäuscht	36	Kampffertigkeiten	42
Mediziner	28	Faul	36	Waffenloser Nahkampf	42
Mentalist	29	Geizig	37	Bewaffneter Nahkampf	42
Druide	29	Impulsiv	37	Fernkampf	42
Seher	29	Inkonsequent	37	Künstlerische Fertigkeiten	43
Nicht arkanistische Gegner	30	Introvertiert	37	Geschichten erzählen	43
Attentäter	30	Jähzornig	37	Holzarbeit	43
Bogenschütze	30	Kalt	37	Illustration	43
Bürger	30	Kritisch	37	Kochkunst	43
Jäger	30	Lügen	38	Kunsth Handwerk [Material]	43
Krieger	31	Nachtragend	38	Malerei	43
Schläger	31	Negativ	38	Metallverarbeitung	43
Soldat	31	Nervös	38	Modedesign	43
Tiere	31	Passiv	38	Musikkomposition	43
Wolf	31	Resistent	38	Papierkunst	43
Bär	32	Rücksichtslos	38	Schreibkunst	43
Pferd	32	Sarkastisch	39	Tanz	43
Rabe	32	Schüchtern	39	Theaterkunst	43
Falke	32	Selbstsüchtig	39	Naturverbundene Fertigkeiten	44
Hai	33	Starr	39	Botanik	44
Krake	33	Stur	39	Forstwirtschaft	44
		Trotzig	39	Fossilienkunde	44
		Unordentlich	40	Klima	44
Eigenschaften	33	Unsensibel	40	Kräuterkunde	44
Positive Eigenschaften	33	Unzuverlässig	40	Landwirtschaft	44
Anpassungsfähig	33	Verträumt	40	Meteorologie	44
Aufrichtig	33	Verurteilend	40	Naturbeobachtung	44
Ehrgeizig	33	Verzweifelt	40	Ökologie	44
Eigenständig	33	Wankelmütig	40	Stein- und Erdkunde	44
Einfühlsam	33	Wütend	41	Tierkommunikation	44
Fantasievoll	34	Zynisch	41	Tierzähmung	44
Freundlich	34			Umweltbewusstsein	44
Generös	34	Fertigkeiten	41	Umweltschutz	45

Waldläufersinn	45
Wasserbewirtschaftung	45
Soziale Fertigkeiten	45
Aktives Zuhören	45
Diplomatie	45
Führungskompetenz	45
Höflichkeit und Etikette	45
Konfliktlösung	45
Kulturelles Verständnis	45
Mentale Stärke	45
Mentoring	45
Netzwerken	45
Präsentieren	46
Verhandlungsgeschick	46
Vertrauensaufbau	46
Überreden	46
Technische Fertigkeiten	46
Alchemie	46
Mechanische Konstruktion	46
Uhrmacherei	46
Metallurgie	46
Ingenieurwissenschaften [Fach]	46
Chemische Experimentation	46
Löttechnik	46
Ressourcenmanagement	46
Fahrzeugbau	46
Kraftübertragung	47
Magie-Mechanismen	47
Materialanalyse	47
Fahrzeug lenken	47
Überlebensfertigkeiten	47
Orientierung	47
Überlebensstrategie	47
Nahrungssuche	47
Wasseraufbereitung	47
Unterkunftsbau	47
Tarnung	47
Klettern und Abseilen	47
Fallenstellen	47
Wettervorhersage	48
Feldmedizin	48
Zelt- und Lageraufbau	48
Kampfsonderfertigkeiten	48

Glossar 48

Lizenzen 49

Creative Commons Attribution 4.0

International Public License 49

SIL Open Font License (OFL) Vers. 1.1 51

Die Würfel

Es werden zwei unterschiedliche Würfel in bestimmten Situationen eingesetzt.

W12

Der W12 wird eingesetzt wenn ein Charakter seine Fertigkeit unter Beweis stellen muss. Hierzu werden 2W12 gewürfelt. Um solch eine Probe erfolgreich zu bestehen, muss das Ergebnis des Würfelwurfes kleiner oder gleich dem des Einsatzwert (EW) sein.

EW	Chance	Erfolgschance
2	0.69 %	0.69 %
3	1.39 %	2.08 %
4	2.08 %	4.17 %
5	2.78 %	6.94 %
6	3.47 %	10.42 %
7	4.17 %	14.58 %
8	4.86 %	19.44 %
9	5.56 %	25.00 %
10	6.25 %	31.25 %
11	6.94 %	38.19 %
12	7.64 %	45.83 %
13	8.33 %	54.17 %
14	7.64 %	61.81 %
15	6.94 %	68.75 %
16	6.25 %	75.00 %
17	5.56 %	80.56 %
18	4.86 %	85.42 %
19	4.17 %	89.58 %
20	3.47 %	93.06 %
21	2.78 %	95.83 %
22	2.08 %	97.92 %
23	1.39 %	99.31 %
24	0.69 %	100.00 %

W6

Die sechsseitigen Würfel kommen dann zum Einsatz, wenn Schaden ermittelt werden muss. Jede gerade Zahl ergibt einen Erfolg und jede sechs kann noch einmal gewürfelt werden um weitere Erfolge zu erzielen.

Rechenregeln

Alle Berechnungen werden kaufmännisch gerundet. Das bedeutet: Werte ab 0,5 werden aufgerundet, darunter abgerundet.

Vergleichende Probe

Eine vergleichende Probe dient der Feststellung eines Erfolgs. Das Gesamtergebnis des Wurfs wird mit dem EW verglichen. Hierfür werden folgende Schritte durchlaufen.

1. Gesamt Fertigkeitswert (GFW) ermitteln

Zuerst wird der GFW ermittelt. Dieser besteht aus Basisattribut (BA) und Fertigkeitswert (FW) und Modifikatoren

2. Einsatzwert (EW) berechnen

Anwendung verschiedener Modifikatoren auf den GFW

2. Würfelwurf: Das Ergebnis des Wurfs wird mit dem zu erreichendem Zielwert verglichen. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem EW, so ist die Probe gelungen, andernfalls ist sie missglückt.

Gesamt Fertigkeitswert

Der GFW ist die Basis für jede Probe. Als erstes wird der Unerfahrenheit-Malus im Bezug zum FW berechnet.

Unerfahrenheit-Malus

$$UNM = \text{Komplexität} - FW$$

UNM Der Unerfahrenheit-Malus

KOMPLEXITÄT Die Komplexität der einzusetzenden Fertigkeit oder Waffe

FW Der einzusetzende Fertigkeitswert

Hinweis

Hinweis für Kampffertigkeiten: Bei Fertigkeiten wie Fernkampf oder Bewaffneter Nahkampf entspricht die Stufe in dieser Formel immer der Waffenstufe der aktuell geführten Waffe.

Sollte der Unerfahrenheit-Malus (UNM) unter 0 sinken, dann wird der Modifikator bei der Probe missachtet.

Anschließend wird der GFW mittels des UNM ermittelt.

Gesamtfertigkeitswert (GFW)

$$\text{GFW} = \text{BA} + \text{FW} - \text{UNM} (> 0)$$

GFW Der zu ermittelnde Gesamtfertigkeitswert.

BA Das Basisattribut der Fertigkeit.

FW Der aktuell einzusetzende Fertigkeitwert.

UNM Der Unerfahrenheitsmalus wenn > 0

Einsatzwert berechnen

Um den EW zu berechnen werden die notwendigen Modifikatoren auf den GFW angewendet. Folgende Modifikatoren können auf den GFW angewendet werden.

Allgemeine Modifikatoren

Modifikator	Beschreibung
Einsatzfähigkeit	Malus durch Erschöpfung, Wunden oder erlittene Verletzungen.
Gelände	Malus durch unebenen Boden, Enge oder Hindernisse.
Trefferzone	Malus durch das Anvisieren kleiner oder geschützter Körperbereiche.
Reaktion	Malus durch die aktive Verteidigung und Ausweichbewegung des Ziels.
Sichtverhältnis	Malus durch Dunkelheit, Nebel oder fehlende Sichtlinie.

Die Modifikatoren beeinflussen direkt den EW einer Probe. Ein positiver Modifikator erhöht den EW und steigert die Erfolgswahrscheinlichkeit. Ein negativer Modifikator senkt den Schwellenwert und erschwert das Gelingen der Handlung.

Pos. & Neg. Modifikatoren Folgende Schwierigkeiten können auf alle oben genannten Modifikatoren angewendet werden.

Schwierigkeit	Modifikator
Trivial	+4
Sehr Einfach	+3
Einfach	+2
Begünstigt	+1
Standard	0
Anspruchsvoll	-1
Schwierig	-2
Sehr Schwierig	-3
Extrem	-4

Kritischer Erfolg / Patzer

Bei der Probe werden zwei Würfelerggebnisse besonders hervor gehoben. Ist das Ergebnis des Wurfes eine 2 (beide Würfel zeigen eine 1), gilt die Probe als erfolgreich, selbst wenn der modifizierte EW < 2 ist.

Ist das Ergebnis des Wurfes jedoch eine 24 (beide Würfel zeigen eine 12) ist die Probe missglückt, selbst wenn der modifizierte EW > 24 ist.

Kampf

Beim Erkunden der Welt begegnen den Charakteren Kreaturen und Personen die nicht immer freundlich gesinnt sind. In solchen Situationen entscheidet ein Kampf über das Weiterkommen der Charaktere.

Die Abwicklung

Das Kampfsystem wird in Kampfrunden zu je sechs Sekunden unterteilt. In dieser Zeit hat jeder Charakter die Möglichkeiten zu agieren. In welcher Reihenfolge welcher Charakter zu welcher Zeit agiert wird durch die Initiative festgelegt. Im Spiel agieren immer alle Charaktere einer Fraktion gleichzeitig. Erst wenn alle Spieler ihren Zug gemacht haben beginnt die nächste Kampfrunde oder beendet den Kampf.

Ein Kampf folgt folgender Abwicklung.

1. Initiative Vor Beginn des Kampfes wird die Priorität festgelegt, wer in dem Kampf den ersten Zug machen kann.

2. Kampfhandlung Nachdem die Initiative ermittelt wurde führt die Gruppe die an der Reihe ist ihre Kampfhandlung aus.

3. Schadensregulierung Nachdem alle Kampfrunden durchgeführt sind, wird der Schaden für diese Kampfrunde ermittelt und die Priorität wird an die gegnerische Fraktion abgegeben.

Initiative

Die jeweiligen Fraktionen die sich im Kampf gegenüberstehen werden als Einheit gesehen und handeln gleichzeitig. Um festzustellen, welche Fraktion beginnt, wird eine vergleichende Probe zwischen den Fraktionen genutzt. Die Fraktion mit dem niedrigeren Würfelwurf beginnt den Kampf.

Hinterhalt

Bei einem Hinterhalt erhält die initiiierende Gruppe einen ersten Angriff. Erst nach Abschluss dieser Kampfrunde

wird die Initiative für den Kampf ausgewürfelt. hierdurch kann es vorkommen, dass die Gruppe, die den Hinterhalt ausgeführt hat einen weiteren Angriff erhält.

Kampfhandlung

Jeder Charakter ist bei seinen Handlung zeitlich limitiert. Die Koordination der Bewegungen und Aktion wird bei jeder Runde neu ermittelt.

Aktionsauswahl

Innerhalb einer Aktionsphase stehen dem Charakter verschiedene Handlungen zur Verfügung, die er innerhalb einer Kampfphase von sechs Sekunden ausführen kann. Hierfür wird die Kampfphase in drei Segmente zu je zwei Sekunden unterteilt.

Innerhalb dieser Zeit können folgende Aktionen ausgeführt werden.

Einfache Handlung

Jedes der drei Segmente wird für eine Einfache Handlung (einf. Hdlg) genutzt. Dies erlaubt die maximale Anzahl bei geringer Einzeltiefe. Es können auch mehrere Einfache Handlungen miteinander kombiniert werden zu einer einzigen einf. Hdlg. Das setzt allerdings voraus, dass die einzelnen einf. Hdlg sich nicht gegenseitig ausschließen. (handzeichen geben und Tür aufdrücken schließen sich aus während Waffe ziehen und Sich umdrehen als eine einfache Handlung zusammengefasst werden kann.)

Standard Kombination

Die Belegung erfolgt durch eine Normale Handlung (norm. Hdlg) (beansprucht zwei Segmente) und eine einf. Hdlg (beansprucht ein Segment). Die Reihenfolge, kann beliebig festgelegt werden.

Fokussierte Handlungen

Eine einzige Komplexe Handlung (komp. Hdlg) belegt sämtliche Segmente und beansprucht somit die volle Dauer der Phase für eine einzige, hochkonzentrierte Durchführung.

Mehrphasige Aktionen

Bestimmt Handlungen, besonders das Weben von arkanischen Formeln, oder das betreiben von großen Maschinen erfordert häufig mehrere Kampfunden bis diese ausgelöst werden können. Diese Anzahl an komplexen Handlungen führt dazu, dass der Charakter über mehrere Kampfphasen nicht aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen kann.

Unterbrechung: Wird ein Charakter während einer mehrphasigen Handlung durch äußere Einwirkung (z.B. schwerer Schaden oder Betäubung) neutralisiert oder

zur Bewegung gezwungen, gilt die Handlung als gescheitert. Die investierte Energie oder das Material ist in diesem Fall verloren.

Übersicht der Handlungen

Folgend eine Übersicht der Möglichkeiten welche Handlung in welchem Bereich zugeordnet ist.

Einfache Handlungen
Waffe ziehen oder stecken
Gegenstand fallen lassen oder aufheben
Munition griffbereit halten
Helm aufsetzen
Umfang zur Seite werfen
In Deckung ducken
Position leicht korrigieren
Sich umdrehen
Aufstehen (wenn nicht schwer verwundet)
Handzeichen geben
Gegner kurz provozieren
Umgebung scannen
Blickkontakt suchen
Geräusch lokalisieren
Wunden kurz inspizieren
Atem anhalten
Tür aufdrücken (wenn unverriegelt)
Hebel umlegen
Lichtschalter betätigen
Einfachen Mechanismus bedienen
Arkane Formeln

Normale Handlungen
Standard-Angriff (Nah/Fern)
Gezielter Wurf (Messer/Granate)
Unbewaffneter Schlag oder Tritt
BWR Meter rennen/sprinten
Über niedriges Hindernis klettern
Rollende Landung
Gadget aktivieren
Einfache Falle entschärfen
Erste Hilfe (stabilisieren)
Spur kurz verfolgen
In volle Deckung springen
Gegner festhalten
Verriegelte Tür aufbrechen (Kraft)
Entwaffnungsversuch

Fahrzeug starten (vorbereitet)
Arkane Formeln

Komplexe Handlungen
Gezielter Schwachstellen-Treffer
Sprungangriff aus dem Lauf
Schuss auf bewegtes Ziel
Wand hochklettern (mit Anlauf)
Durch Gefahrenzone stürmen (2BWR)
Schwierige Kletterpartie
Geheime Tür entdecken & öffnen
Komplette Deckungsposition aufbauen
Area-Effect-Angriff abwehren (z. B. Granate wegwerfen)
Arkane Formeln

Bewegung im Kampf

Die Bewegung während des Kampfes ist ein wichtiger Bestandteil. Hierfür wird die Bewegungsradius (BWR) jedes Charakters genutzt.

Bewegungsradius (BWR)

$$BWR = \left\lceil \frac{GES + MUS}{4} \right\rceil$$

BWR Der resultierende Bewegungsradius

GES Die Geschicklichkeit des Charakters

MUS Die Muskelkraft des Charakters

Last der Ausrüstung

Das Gewicht, welches ein Charakter bei sich trägt, hat einfluss auf seine BWR. Zu dem Gewicht zählen Kleidung, Rüstung, Waffen und alle anderen Gegenstände den ein Charakter während des Kampfes bei sich trägt.

Gewicht	Einschränkung
$\leq (MUS \times 2)$	Keine Einschränkung.
$\leq (MUS \times 3)$	BWR – 1
$\leq (MUS \times 4)$	$\frac{BWR}{2}$
$> (MUS \times 4)$	BWR = 1

Geländebeschaffenheit

Das Gelände auf welchem sich der Kampf befindet hat einfluss auf die BWR der einzelnen Charaktere. Der

Spielleiter gibt an, welche Geländeart gerade vorrangig ist.

Gelände	Einschränkung
Normales gelände	Keine Einschränkung.
Schwieriges Gelände	BWR – 1
Sehr schwieriges Gelände	$\frac{BWR}{2}$

Hinweis

Die BWR wird nacheinander berechnet. Zuerst wird die BWR, der einzelnen Charaktere Berechnet. Anschließend fließt das Gelände in die Berechnung mit ein.

Angriff ausführen

Ein Angriff wird durch das individuelle Können und die äußeren Umstände bestimmt. Um einen Angriff auszuführen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Zielauswahl Als erstes wird ein Ziel ausgewählt, welches angegriffen werden kann. hierbei spielt die Reichweite eine entscheidende Rolle.

2. EW berechnen Nun werden die Modifikatoren festgelegt. (Gezielter Angriff, Sichtverhältnisse etc) Hieraus ergibt sich der EW für die vergleichende Probe.

3. Angriff ausführen Zuletzt wird der Angriff ausgeführt und die vergleichende Probe ermittelt, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht.

4. Schadensermittlung Nach erfolgreichem Angriff, wird der zugefügte Schaden ermittelt.

Zielauswahl

Um einen Gegner angreifen zu können muss dieser sich innerhalb der Reichweite der aktuellen Waffe des Charakters befinden. Je nach eingesetzter Waffe variiert die Reichweite für den Angriff.

Einsatzwert berechnen

Bevor die vergleichende Probe über Erfolg oder Misserfolg des Angriffs Aufschluss gibt, muss zuerst der EW für den Angriff ermittelt werden.

Nahkampf- / Distanzwaffe

Bei der Nahkampfwaffe wird der EW folgendermaßen berechnet.

Zuerst wird der Unerfahrenheits-Malus ermittelt:

Unerfahrenheit-Malus

$$UNM = \text{Komplexität} - FW$$

UNM Der Unerfahrenheit-Malus

KOMPLEXITÄT Die Komplexität der einzusetzenden Fertigkeit oder Waffe

FW Der einzusetzende Fertigkeitswert

Sinkt der UNM nach der Berechnung unter 0, dann wird dieser vernachlässigt und als 0 betrachtet.

Ist dieser Berechnet wird der GFW berechnet.

Gesamtfertigkeitswert (GFW)

$$GFW = BA + FW - UNM (> 0)$$

GFW Der zu ermittelnde Gesamtfertigkeitswert.

BA Das Basisattribut der Fertigkeit.

FW Der aktuell einzusetzende Fertigkeitswert.

UNM Der Unerfahrenheit-Malus wenn > 0

Zuletzt werden die Modifikatoren auf den GFW angewendet. Dadurch erhält man den Einsatzwert für die vergleichende Probe.

Folgende Modifikatoren können auf den GFW angewendet werden.

Modifikator	Beschreibung
Einsatzfähigkeit	Modifikator ist abhängig von der Lebensenergie
Reaktion	Reaktion des Verteidigers
Trefferzone	Welches Körperteil so getroffen werden

Für die Einsatzfähigkeit werden folgende Modifikatoren eingesetzt.

Status	Malus
Ausdauer ≤ 20	kein Mod.
Ausdauer ≤ 30	-1
Schaden ≥ 5	-3
Schaden ≤ 10	-4
Kritisch ≥ 3	-5
Kritisch ≤ 5	-6

Für die Trefferzone werden folgende Modifikatoren angewendet.

Trefferzone	Mod
Torso	0
Arme / Beine	-1
Hand / Fuß	-2
Kopf / Sensorik	-4
Schwachstelle	-4

Fernkampfwaffe

Der EW wird genauso berechnet, wie er auch beim Nahkampf berechnet wird. Es kann zusätzlich ein weiterer Modifikator hinzugezogen werden, der die Reichweite zum Ziel mit einbezieht.

Distanz	Reichweite der Waffe	Modifikator
Nah	Bis 25 % der Maximalreichweite	+2
Mittel	26 % bis 50 % der Maximalreichweite	0
Weit	51 % bis 75 % der Maximalreichweite	-2
Sehr weit	76 % bis 100 % der Maximalreichweite	-4

Schadensermittlung

Der Schaden wird direkt nach erfolgreichem Angriff ermittelt. Die Höhe des Schadens ergibt sich aus der Präzision des Treffers, der verwendeten Waffe und der Schutzwirkung der Rüstung des Ziels.

Die Differenz

Die Differenz zwischen dem (EW) und dem Wurf (2W12) bestimmt Härte des Treffers. Hieraus wird ermittelt, wie viele der geworfenen 5W6 für den Schaden addiert werden.

Differenz

$$D = GFW - \text{Würfelwurf}$$

D Die berechnete Differenz

GFW Der zuvor berechnete Gesamt Fertigkeitswert

WÜRFELWURF Das zuvor gewürfelte Ergebnis

Die finale Würfelanzahl

Es werden immer 5W6 gewürfelt. Die Tabelle zeigt, wie viele der Würfel zur Ermittlung des Schadens eingesetzt werden. Dabei wird immer in absteigender Reihenfolge ausgewählt.

Differenz	Effektive W6
0 – 4	1
5 – 9	2
10 – 14	3
15 – 19	4
20+	5

Schadensermittlung

Waffenstufe, Munition und gezielte Angriffe werden als feste Boni auf die Summer der ausgewählten W6 addiert.

Schaden ermitteln

$$\text{Boni} = \text{WS} + \text{MS} + \text{Körperzone}$$

BONI Der ermittelte Bonuswert.

WS Die Stufe der eingesetzten Waffe

MS Die Stufe der eingesetzten Munition

KÖRPERZONE Die zu treffende Körperzone

Zuletzt wird die Anzahl der Trefferpunkte ermittelt.

Trefferpunkt

$$\text{TP} = \text{Summe(W6)} + \text{Boni} - \text{RS}$$

TP Die Gesamttrefferpunkte.

SUMME(W6) Die Summer der eingesetzten W6.

BONI Der zuvor berechnete Bonus

RS Der Rüstungsschutz des Ziels.

Schadensregulierung

Bevor der Schaden verrechnet wird, wird der Rüstungsschutz des Gegners von der Anzahl der Erfolge abgezogen. Die Restlichen Erfolge werden direkt mit der Lebensenergie verrechnet. Dabei werden die Erfolge wie folgt von der Lebensenergie abgezogen.

Erfolge	Effekt auf Vitalitätsschichten
1 – 5	körperliche Ermüdung

6 – 10	Die ersten 5 Erfolge reduzieren die körperliche Ermüdung (ERM). Jeder weitere Erfolg (ab dem 6.) verursacht 1 Punkt Schaden (SCH).
11+	Ab dem 11. Erfolg wird jeder weitere Erfolg als 1 Punkt Schwerer Schaden eingetragen.
15+	Terminale Vernichtung des Primärziels

Überlebenswille

Sobald die fünfte Markierung des Traumaschadens gesetzt ist, fällt der Charakter in eine tödliche Bewusstlosigkeit. In dieser Situation entscheidet der Überlebenswille über Leben und Tod.

Der Überlebensintervall

Zu Beginn jeder Kampfrunde ist eine Stabilisierungsprobe erforderlich um sicherzustellen, dass der Charakter weiterhin am Leben bleibt.

Stabilisierungsprobe

$$\text{EW} = \text{WIL} + \text{ÜLW}$$

EW Der Einsatzwert, der für die Probe unterboten werden muss.

WIL Die Willenskraft des Charakters

ÜLW Der Überlebenswille des Charakters

Jeder Misserfolg reduziert den Überlebenswille um einen Punkt und somit auch den EW.

Eintretender Tod

Erreicht der Überlebenswille den Nullpunkt, erlischt das Leben des Charakters und kann nicht wieder regeneriert werden.

Hinweis

Spezifische Wiederbelebung innerhalb eines Settings überschreiben diese Regel.

Wurfaffen und Wurfkraft (WK)

Die Reichweite eines Objekts wird durch das Gewicht und die Muskelkraft des Charakters bestimmt. Als erstes muss die WK des Charakters ermittelt werden.

Wurfkraft (WK)

$$WK = \left\lceil \frac{MUS}{3} \right\rceil$$

WK Die Resultierende Wurfkraft

MUS Die Muskelkraft des Charakters

Der Reichweitenmodifikator (RWM) wird wie folgt definiert.

Kategorie	Gewicht	RWM
Optimal	≤ 0,5 kg	10
Handlich	> 0,5 – 2,0 kg	6
Schwer	> 2 – 5,0 kg	3
Massiv	> 5,0 kg	1

Die letztendliche Reichweite wird folgendermaßen berechnet.

Reichweite

$$RW = WK \times RWM$$

RW Die ermittelte Reichweite des Charakters

WK Die zuvor ermittelte Wurfkraft

RWM Der ermittelte Reichweitenmodifikator abhängig von dem Gewicht des Objektes welches geworfen werden soll.

Fernkampfschaden

Der resultierende Schaden, der angewendet wird ist abhängig von der Entfernung des Ziels.

Distanz	Bereich	Mod.
Optimal	Bis $\frac{1}{2}$ Reichweite	Volle Kapazität
Fern	> $\frac{1}{2}$ bis Max.	$\frac{3}{4}$ der Würfel (aufgerundet)

Sprengstoffe und Zonen

Die Sprengkraft eines Sprengstoffes nimmt mit steigender Entfernung aus dem Mittelpunkt seiner Detonation ab.

Druckzone	Distanz	Schaden
Epizentrum	< $\frac{1}{3}$ Radius	kpl. Schaden
Druckwelle	< $\frac{2}{3}$ Radius	Halber Schaden
Splitterzone	< max. Radius	Viertel Schaden

Regeneration und Heilung

Die Regeneration der Geistige Ermüdung (GEM) und der körperliche Ermüdung (ERM) ist während eines Kampfes nicht möglich.

Die ERM ist an die KON gekoppelt, die GEM an die WIL. Die Regeneration ist nur während einer Ruhephase möglich.

Die Dauer der Rast und das jeweilige Basisattribut bestimmen die Höhe der Regeneration der GEM und der ERM.

Kurze Rast (ca. 2 Stunden): Regeneriert Erschöpfung/Ermüdung in Höhe des einfachen Attributwertes (1x Attribut).

Mittlere Rast (ca. 4 Stunden): Regeneriert Erschöpfung/Ermüdung in Höhe des zweifachen Attributwertes (2x Attribut).

Lange Rast (ab 6 Stunden): Regeneriert Erschöpfung/Ermüdung in Höhe des dreifachen Attributwertes (was bei durchschnittlichen Attributen einer vollständigen Erholung entspricht)

Schadenskonvertierung

Natürliche Heilung von Verletzungen (Schaden & Trauma) Echte Wunden erfordern Zeit und heilen unabhängig von der Rast in einem festen Tagesrhythmus:

Art	Effekt auf Vitalitätsschichten
Schaden	1 Punkt Schaden wird in 10 Punkte ERM umgewandelt
Trauma	1 Punkt Traumaschaden wird in 5 Schadenspunkte umgewandelt

Schaden(Stufe II): Sobald 10 Plätze in der ERM frei sind, wird ein Schadenspunkt automatisch in ERM umgewandelt. Durch diesen Mechanik können max. 2 Schaden am Tag regeneriert werden.

Trauma (Stufe III): Sobald im Schaden 5 Plätze frei sind, wird ein Traumaschaden automatisch in 5 Schadenspunkte umgewandelt.

Rüstungsschutz

Die Panzerung eines Charakters wird über die Rüstungsstufe (RS) definiert. Diese absorbiert Schaden in Höhe ihrer Stufe.

Tilgungsprotokoll

Der RS wird unmittelbar von der Gesamtzahl der Erfolge abgezogen. Verbleibende Erfolge werden als Schaden gewertet.

Zonenbasierter Schutz

Die Panzerung ist abhängig von der getroffenen Stelle des Körpers. Jede Körperzone (Torso, Extremitäten) verfügen über eine eigenständigen RS.

Rüstungsverschleiß

Ist die Anzahl an Erfolgen größer als die Rüstungsstufe, so verliert die Rüstung permanent 1 Rüstungsstufe. Der verlorene Rüstungsschutz kann nur durch eine Reparatur wieder gesetzt werden.

Ablauf einer arkanen Formel

Das Wirken arkaner Formeln folgt einem festen Ablauf. Um eine Formel zu weben, werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchlaufen:

Fokus auswählen: Es wird der Fokus aus einer Domäne bestimmt, der die grundlegende Wirkung der Formel vorgibt.

Manifestation festlegen: Die geometrische Form der Entladung wird gewählt. Dies definiert die Basis-Komplexität und die benötigte Webdauer.

Resonanz festlegen: Die Formel wird durch Modifikatoren wie Dauer, Intensität und Reichweite an die Situation angepasst.

Einsatzwert berechnen: Aus dem Arkanen Gesamtwert und den Abzügen durch Komplexität ergibt sich der finale Zielwert für die vergleichende Probe.

Arkane Kosten berechnen: Die investierte Zeit und geistige Anstrengung wird in Geistige Ermüdung umgerechnet und vom Pool des Wirkenden abgezogen.

Domäne der Elemente

Befreundete Domäne: Form, Geist

Antimagie

Antimagie hebt bestehende magische Effekte auf. Sie erzeugt keine eigene Wirkung, sondern stört die arkane Struktur einer fremden Manifestation, bis diese zusammenbricht.

Was Antimagie neutralisieren kann

Antimagie kann ausschließlich gegen Formeln eingesetzt werden, die sich gerade im Aufbau befinden, oder schon gewirkt wurden.

Darunter fallen: Anhaltende Manifestationen (z.B. eine Aura, eine magische Falle oder eine Wand), die durch die Resonanz Dauer weiterhin aktiv bleiben.

Mehrphasige Formeln, die über mehrere Kampfunden gewirkt werden müssen, können noch während dieser Zeit neutralisiert werden.

Was Antimagie nicht neutralisieren kann

Schnelle Formeln (einfache, normale oder reguläre komplexe Handlungen) können nicht durch Antimagie neutralisiert werden, solange sie gewirkt werden. Um solch eine Formel zu neutralisieren ist eine einfache Ablenkung oder ein erfolgreicher Angriff notwendig.

Bann-Probe

Um eine bestehende Manifestation zu neutralisieren, legt der Arkanist eine Fertigungsprobe auf Antimagie ab. Der negative Modifikator für diese Probe berechnet sich wie folgt:

Malus

$$\text{Malus} = (\text{Komplexität} - \text{FW}) + \text{Intensitätsstufe}$$

MALUS Der berechnete Modifikator

KOMPLEXITÄT Die Komplexität der zu neutralisierenden Formel.

FW Der Fertigkeitswert von Antimagie.

INTENSITÄTSSTUFE Die Intensitätsstufe der zu neutralisierenden Formel.

Ist der eigene FW gleich oder höher als die Komplexität der Manifestation, entfällt der erste Teil des Malus.

Elementarmagie [Element]

Elementarmagie ermöglicht die kinetische Manipulation der vier elementaren Urkräfte: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Die Magie bündelt, entzündet oder verdichtet ausschließlich Elemente, die in der direkten Umgebung bereits physisch vorhanden sind.

Materiallimitierung

Elemente werden nicht aus dem Nichts erschaffen. Ist das gewünschte Element in der unmittelbaren Umgebung absolut nicht vorhanden (z. B. Erde auf einem offenen Holzschiff auf hoher See), kann die Formel nicht gewoben werden.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt die physische Dichte der Manifestation und den verursachten Schaden:

- **Niedrige Intensität:** Erzeugt Konstrukte mit geringer Dichte (z. B. durchlässige Staubschleier oder leichten Nebel) und minimalem Schaden.
- **Hohe Intensität:** Manifestiert massive, undurchdringliche Materie (z. B. Felsmauern) und verursacht Folgeschaden.

Dauer und Folgeschaden

Wird eine elementare Manifestation mit der Resonanz Dauer gewoben, erleidet das Ziel in den folgenden Runden fortlaufenden Schaden. Die genaue Auswirkung (z. B. Erstickung durch Wasser, Verbrennung, Verschüttung) ergibt sich aus dem logischen Kontext und obliegt der Entscheidung des Archivars.

Spezialregel: Luft-Manifestationen

Das Bündeln enormer Luftmengen erzeugt einen physikalischen Nebeneffekt: Für einen Sekundenbruchteil entsteht ein spürbarer Sog in Richtung des Wirkenden.

Telekinese

Telekinese definiert sich als die Bewegung von Objekten und die Ausübung von physischem Druck durch reine Willenskraft. Ein Telekinet erschafft keine neuen Elemente, sondern manipuliert die reine kinetische Kraft, um vorhandene Materie als Werkzeug, Waffe oder Barriere zu nutzen.

Wirkung der Intensität

Die Intensität skaliert den kinetischen Druck der Formel:

- **Niedrige Intensität:** Verschiebt leichte Objekte, absorbiert kinetische Energie (z. B. das sanfte Abbremsen von Stürzen) oder wirbelt Staub auf.
- **Hohe Intensität:** Erzeugt extremen Druck, der Rüstungen zerquetscht, massive Baustrukturen aus dem Fundament reißt und durch pure Wucht Zerstörungen verursacht.

Domäne der Form

Befreundete Domäne: Elementar, Struktur

Illusionsmagie

Grundprinzip

Illusionsmagie ermöglicht die Manipulation der sensorischen Wahrnehmung. Die erschaffenen Konstrukte besitzen keine physische Masse und verursachen keinen direkten physischen Schaden. Sie dienen ausschließlich der Täuschung, Desorientierung und psychologischen Manipulation.

Gegenwehr

Da Illusionen direkt in die Wahrnehmung eingreifen, erfolgt die Gegenwehr unwilliger Ziele über die Psychische Resistenz. **Wirkung der Intensität**

Die Intensität bestimmt bei der Illusionsmagie nicht die Zerstörungskraft, sondern die multisensorische Glaubwürdigkeit des Konstrukts:

- **Niedrige Intensität:** Erzeugt rudimentäre, oft flackern- de Trugbilder. Klangliche, temperaturabhängige und geruchliche Aspekte fehlen, was die Illusion bei genauer Betrachtung leicht entlarvt.

- **Hohe Intensität:** Erschafft vollwertige Konstrukte. Integriert täuschend echte Geräusche, Gerüche und spürbare Temperaturveränderungen zur absoluten Realitätstäuschung.

Traummagie

Traummagie definiert sich als die Manipulation des Unbewussten. Der Arkanist löst sich von der physischen Realität, um in die Welt der schlafenden Geister einzudringen, dort Geheimnisse zu lüften oder den Verstand durch falsche Visionen zu manipulieren.

Gegenwehr

Da dieser Kampf gänzlich im Reich des Geistes ausgetragen wird, erfolgt die Gegenwehr unwilliger Ziele über die Psychische Resistenz.

Wirkung der Intensität

Die Intensität skaliert die Eindringtiefe und den mentalen Realismus der Vision:

- **Niedrige Intensität:** Implementiert oberflächliche Träume und subtile Eingebungen. Das Opfer nimmt dies oft nur als unruhigen Schlaf wahr; die Erinnerung an den Eingriff verblasst unmittelbar nach dem Erwachen.
- **Hohe Intensität:** Erzwingt greifbare, luzide Albtraumwelten. Bricht den Willen des Ziels, hält es im Schlaf gefangen oder erzeugt totalen Realitätsverlust, da das Gehirn den Traum nicht mehr von der echten Wirklichkeit unterscheiden kann.

Verwandlungsmagie

Verwandlungsmagie ermöglicht die grundlegende anatomische Veränderung von Lebewesen und physischer Materie. Der Arkanist ist nicht an sein ursprüngliches Gefäß gebunden und vermag es, die eigene Anatomie drastisch zu wandeln oder fremde Substanzen neu zu formen.

Gegenwehr

Richtet sich diese formende Kraft gegen ein unwilliges Lebewesen, um dessen Körper gewaltsam zu manipulieren, erfolgt die Gegenwehr über die Physische Resistenz.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt das Ausmaß und die anatomische Perfektion der physischen Veränderung:

- **Niedrige Intensität:** Erlaubt lediglich kosmetische Anpassungen der Gesichtszüge oder die Verformung von marginalen, leblosen Objekten. Stoßen schnell an anatomische Grenzen.
- **Hohe Intensität:** Erzwingt die vollständige anatomische Rekonstruktion in fremde Spezies (inklusive aller spezifischen physischen Eigenschaften). Modifiziert massiven anorganischen Stoff oder den Körper von Feinden gegen deren Willen permanent.

Domäne des Geistes

Befreundete Domäne: Elementar, Leben

Beherrschungsmagie

Beherrschungsmagie zielt auf die mentale Kontrolle über fremde Lebewesen ab. Der freie Wille des Ziels wird durch arkane Zwänge gebrochen, um es zu Handlungen zu zwingen, die es aus eigenen Stücken niemals tun würde. In vielen zivilisierten Kulturen gilt diese Disziplin als absolutes Tabu.

Gegenwehr

Da diese Magie den Geist direkt angreift, leisten unwillige Ziele Widerstand über ihre Psychische Resistenz.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt den Grad des mentalen Zwangs:

- **Niedrige Intensität:** Erlaubt lediglich subtile Suggestionen, kurze Ablenkungen oder das Einpflanzen flüchtiger Gedanken. Das Ziel folgt keinen Befehlen, die gegen die eigene Natur oder den Selbsterhaltungstrieb verstoßen.
- **Hohe Intensität:** Der Wille des Ziels wird vollständig gebrochen. Es handelt als willenlose Marionette und führt selbst komplexe oder selbstmörderische Befehle ohne Zögern aus, da der eigene Verstand in die absolute Isolation gedrängt wurde.

Seelenmagie

Seelenmagie manipuliert direkt den metaphysischen Lebensfunken eines Lebewesens. Sie greift tiefer als reine Gedankenkontrolle ein, um Erinnerungen zu verändern, die Persönlichkeit zu verschieben oder die Essenz des Ziels zu beschädigen.

Gegenwehr

Angriffe auf die eigene Essenz werden über die **Psychische Resistenz** abgewehrt.

Wirkung der Intensität

Die Intensität skaliert die Tiefe des Eingriffs in den Lebensfunken:

- **Niedrige Intensität:** Beeinflusst nur die Oberfläche des Lebensfunken. Dämpft rohe Emotionen, erzeugt künstliche Beruhigung oder ein diffuses Gefühl der Verbundenheit. Tiefgreifende Manipulationen oder das Löschen von Erinnerungen sind auf diesem Niveau nicht möglich.
- **Hohe Intensität:** Durchdringt den Lebensfunken bis in den Kern. Ermöglicht das dauerhafte Umschreiben von Erinnerungen, die fundamentale Veränderung des Charakters oder die zerstörerische Attacke auf die Essenz, bis der Lebenswille des Ziels zusammenbricht.

Telepathie

Telepathie ermöglicht die lautlose Kommunikation und das Lesen fremder Gedankenströme über beliebige Distanzen. Sie hinterlässt keine physischen oder hörbaren Spuren und eignet sich daher ideal für Infiltration und Spionage.

Gegenwehr

Das einfache Senden oder Empfangen bei willigen Zielen benötigt keine Gegenwehr. Wird jedoch versucht, in den Geist eines unwilligen Ziels einzudringen, greift dessen Psychische Resistenz.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt die Klarheit und Schärfe der telepathischen Verbindung:

- **Niedrige Intensität:** Der Kontakt ist fragil und veräuscht. Es werden lediglich rohe Emotionen (wie akute Angst) oder einfache, gerade erst gedachte Worte aufgefangen. Das Senden beschränkt sich auf kurze Impulse oder Bilder.
- **Hohe Intensität:** Der Kontakt ist kristallklar und unerschütterlich. Erlaubt das tiefe Eindringen in den Verstand, um lang verborgene Geheimnisse präzise zu lesen, sowie das Führen komplexer Echtzeit-Unterhaltungen.

Domäne des Lebens

Befreundete Domäne: Geist, Struktur

Körpermagie

Körpermagie definiert sich als die interne Kanalisierung der eigenen Lebensenergie zur temporären Steigerung körperlicher und geistiger Attribute. Eine Manipulation der Umwelt oder anderer Personen ist ausgeschlossen; die Wirkung entfaltet sich ausschließlich im eigenen Gefäß.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt den Grad der biologischen Übersteuerung:

- **Niedrige Intensität:** Optimiert die innere Balance. Erhöht Ausdauer, Atemkontrolle und physische Reflexe auf moderate Weise.
- **Hohe Intensität:** Übersteuert biologische Grenzen. Gewährt temporär übermenschliche Muskelkraft, Schnelligkeit und absolute Präzision.

Heilmagie

Heilmagie ermöglicht das arkane Schließen von Wunden. Sie heilt ausschließlich physische Schaden und kritische Traumaschäden. Körperliche Ermüdung (ERM) lässt sich auf diesem Wege nicht regenerieren.

Mechanik der Heilpunkte

Die Resonanz Intensität generiert zusätzliche W6 zur Errechnung von Heilpunkten. Die Umwandlungsrate ist starr:

- **3 Heilpunkte** heilen 1 Punkt Schaden.
- **5 Heilpunkte** heilen 1 Punkt Trauma.

Der Kaskaden-Schock

Heilmagie erschafft kein gesundes Gewebe aus dem Nichts, sondern zwingt den Körper zu rasender Zellreproduktion. Wunden werden in darunterliegende Erschöpfungszustände „heruntergestuft“:

- Die Heilung von 1 Punkt Trauma generiert sofort 5 Punkte Schaden.
- Die Heilung von 1 Punkt Schaden generiert sofort 10 Punkte Körperliche Ermüdung.

Magische Blockade

Die Heilung schlägt fehl und prallt wirkungslos ab, wenn die darunterliegende Leiste des Patienten nicht ausreichend Kapazität bietet:

- Schaden kann nicht geheilt werden, wenn die Körperliche Ermüdung des Ziels bereits bei 21 oder höher liegt (da die 10 neuen Punkte das Maximum von 30 überschreiten würden).
- Trauma kann nicht gewandelt werden, wenn die Schadensleiste nicht mindestens 5 freie Kästchen aufweist.

Heilungspools (Flächen- und Dauerzauber)

Wird die Heilung durch Modifikatoren auf Flächen oder Zeiträume ausgeweitet, sammeln sich die erwürfelten Heilpunkte in einem stationären oder beweglichen Pool. Verletzte Charaktere im Wirkungsbereich entziehen dem Pool automatisch die benötigten Punkte. Ungenutzte Heilpunkte verpuffen mit Ende der Manifestation.

Naturmagie

Naturmagie ermöglicht die Interaktion und Kontrolle über Flora, Fauna und organische Ökosysteme. Der Arkanist tritt in direkte Resonanz mit dem Lebensfluss der natürlichen Welt, anstatt diese durch rohe Gewalt zu manipulieren.

Wirkung der Intensität

Die Intensität skaliert die Tiefe der Verbindung und den Grad der Einflussnahme:

- **Niedrige Intensität:** Empfängt rudimentäre Instinkte. Beruhigt Tiere, baut einfache empathische Verbindungen auf oder spürt das langsame Wachstum der umgebenden Flora.
- **Hohe Intensität:** Erzwingt extremes Pflanzenwachstum zur direkten taktischen Nutzung. Ermöglicht komplexe Kommunikation mit Tieren und das Lesen ganzer Ökosysteme.

Domäne der Struktur

Befreundete Domäne: Form, Leben

Dimensionale Magie

Dimensionale Magie ermöglicht die direkte Manipulation von Raum und Zeit sowie die Öffnung von Portalen im geometrischen Gefüge der Realität. Da diese Magie die kosmische Ordnung verzerrt, erfordert sie ein makellooses arkanes Verständnis.

Wirkung der Intensität

Die Intensität bestimmt die Stabilität und das Ausmaß der Raumkrümmung:

- **Niedrige Intensität:** Öffnet instabile, flüchtige Risse. Erlaubt Teleportationen mit kurzer Reichweite, die zwingend direkten Sichtkontakt auf das Ziel erfordert.
- **Hohe Intensität:** Erschafft stabile, langanhaltende Portale für massive Materialtransporte. Ermöglicht die Beschwörung von Wesenheiten aus fremden Dimensionen in die eigene Realität.

Runenmagie

Runenmagie dient der Bindung flüchtiger arkaner Energie in dauerhafte materielle Träger wie Stein, Stahl oder Fleisch. Anstatt einen Zauber nur für den Augenblick zu wirken, werden mystische Codes und komplexe Glyphen in feste Materie graviert, um als stetige Ankerpunkte zu dienen.

Wirkung der Intensität

Die Intensität skaliert die Durchschlagskraft und die Verankerung der Bindung in der Materie:

- **Niedrige Intensität:** Generiert oberflächliche Siegel (z. B. mit Tinte auf Pergament). Gewährt temporäre Verstärkungen oder dient als einmaliges Zaubersiegel, das nach seiner Auslösung sofort zerfällt.
- **Hohe Intensität:** Graviert nahezu unzerstörbare Glyphen tief in Stahl, Stein oder Fleisch. Modifiziert Waffen und Panzerungen mit permanenten arkanen oder kinetischen Eigenschaften, die selbst schwersten Schlägen widerstehen.

Schutzmagie

Schutzmagie fokussiert sich auf die Konstruktion defensiver Barrieren und Schutzkreise gegen kinetische, arkane und umweltbedingte Angriffe. Sie bildet das wichtigste Werkzeug, um in den gnadenlosen Gefechten der mechanischen Welt zu überleben.

Wirkung der Intensität

Die Intensität definiert die Härte, Dichte und Widerstandskraft der erzeugten Barriere:

- **Niedrige Intensität:** Erschafft fragile, temporäre Puffer. Dämpft extreme Umweltbedingungen und fängt

leichte Streifschüsse ab; zersplittert jedoch unter schwerem Beschuss rasch.

- **Hohe Intensität:** Generiert eine statische, undurchdringliche Festung aus reiner arkaner Kraft. Absorbiert das Feuer schwerer Schusswaffen mühelos und blockiert elementare Naturgewalten vollständig.

Manifestation

Geschoss

Ein gebündeltes Projektil, das auf ein einzelnes Ziel in Sichtweite gelenkt wird. Der Angriff wird nach den normalen Regeln für den Fernkampf und die Trefferzonen abgehandelt.

Komplexität: 2

Zauberdauer: Eine einf. Hdlg

Aura

Ein arkanes Feld, das den Körper des Wirkenden umgibt und sich mit ihm mitbewegt. Die Wirkung betrifft nur den Wirkenden selbst oder seinen allernächsten Bereich.

Komplexität: 4

Zauberdauer: Eine einf. Hdlg

Falle

Die arkane Energie wird ruhend in einem Objekt oder an einem Ort verankert. Die Wirkung entfesselt sich erst, wenn eine vorher festgelegte Bedingung eintritt, wie etwa eine Berührung, das Nähern eines Ziels oder das Verstreichen einer bestimmten Zeit.

Komplexität: 5

Zauberdauer: Eine norm. Hdlg

Welle

Eine kegelförmige Entladung, die sich vom Wirkenden aus in eine bestimmte Richtung ausbreitet und alle Ziele in diesem Bereich trifft.

Komplexität: 6

Zauberdauer: Eine komp. Hdlg

Wand

Eine feststehende Barriere mit einer bestimmten Breite und Höhe. Sie dient als Hindernis im Raum und kann als Deckung vor körperlichen oder magischen Angriffen genutzt werden.

Komplexität: 8

Zauberdauer: Eine komp. Hdlg

Kette

Ein arkaner Impuls, der ein erstes Ziel trifft und von dort aus auf weitere Ziele in der Nähe überspringt. Jedes zusätzliche Ziel erfordert mehr Konzentration vom Wirkenden.

Komplexität: 9

Zauberdauer: Eine einf. Hdlg für das erste Ziel.

Für jedes weitere Objekt, das in die Kette aufgenommen wird, verlängert sich die Dauer um eine einf. Hdlg

Modifikator Je mehr Ziele der Arkanist gleichzeitig fokussiert, desto schwerer wird es, die Kontrolle zu behalten. Ab dem zweiten Ziel erhält der Arkanist einen kumulativen negativen Modifikator auf seine Fertigkeitsprobe:

Anzahl	Mod.
1	0
2	-1
3	-2
n	-(n-1)

Resonanzen

Dauer

Bestimmt, wie viele Runden die Wirkung der Formel anhält, nachdem sie erfolgreich gewirkt wurde. Bei Effekten mit fortlaufender Wirkung legt diese Resonanz fest, wie oft der Schaden oder die Manifestation in aufeinanderfolgenden Runden ausgelöst wird.

Zauberdauer: Pro Spielrunde wird 1 einf. Hdlg benötigt.

Modifikator: Pro weitere Spielrunde -1 auf die Probe.

Intensität

Legt die Stärke, Dichte und das Ausmaß der arkanen Manifestation fest. Eine niedrige Intensität erzeugt schwache, flüchtige oder oberflächliche Effekte. Eine hohe Intensität manifestiert mächtige, stabile oder tiefgreifende Wirkungen, die größere physische oder metaphysische Auswirkungen haben.

Zauberdauer: Pro Stufe eine einf. Hdlg

Modifikator: Pro Stufe -1 auf die Probe.

Reichweite

Definiert die maximale Distanz, auf die der Effekt der Formel wirken kann. Sie legt fest, wie weit das Ziel vom

Wirkenden entfernt sein darf oder wie groß der räumliche Bereich ist, den die Manifestation abdeckt.

Zauberdauer: Pro Stufe werden 2 weitere einf. Hdlg benötigt.

Reichweite: Pro Stufe erhöht sich die Reichweite um den BWR. Sollte kein Modifikator eingesetzt werden, dann beträgt die Reichweite die Hälfte der regulären BWR.

Stufe	BWR
0	$BWR \div 2$
1	$1 \times BWR$
2	$2 \times BWR$
3	$3 \times BWR$
4	$4 \times BWR$
5	$5 \times BWR$
6	$6 \times BWR$
7	$7 \times BWR$

Modifikator: Pro Stufe -1 auf die Probe.

Einsatzwert berechnen

Um den Einsatzwert für die Arkane Formel zu errechnen, wird zuerst der GFW berechnet in Abhängigkeit vom einzusetzenden Attribut (ATTR).

Gesamtfertigkeitswert

$$GFW = ATTR + FW + AS$$

Anschließend wird der Unerfahrenheits-Malus in Abhängigkeit zum FW berechnet.

Unerfahrenheits-Malus

$$UNM = \text{Komplexität} - FW$$

Meisterschaft

Ist der FW gleich oder größer als der Komplexität, entfällt der Malus komplett.

Modifikatoren durch Manifestation & Resonanz:

Beide Modifikatoren erschweren die Kontrolle und verringern den finalen Einsatzwert. Diese negativen Modifikatoren werden kumulativ vom AGW abgezogen.

Arkane Kosten

Die Kosten für eine Arkane Formel wird anhand der Zeit berechnet, die Sie benötigt um sich selbst zu manifestieren. Jede einf. Hdlg kostet dem Arkanisten 1 GEM.

1. Manifestation in einf. Hdlg umrechnen:

- Einfache Handlung = 1 GEM
- Normale Handlung = 2 GEM
- Komplexe Handlung = 3 GEM

2. Resonanzen & zusätzliche Ziele addieren:

Manifestation/Resonanz	Kosten
Kette	+1 für jedes weitere Ziel
Dauer	+1 einf. Hdlg / Stufe
Intensität	+1 einf. Hdlg / Stufe
Reichweite	+2 einf. Hdlg / Stufe

3. Arkane Stufe:

Jede AS verringert die Zeit, die der Arkanist benötigt um die Formeln zu weben. Jede Stufe verringert die Zauberdauer um eine einf. Hdlg.

4. Finale Dauer & Kosten:

Die Kosten können nun 1:1 in GEM umgewandelt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass kein Zauber weniger als ein GEM kostet.

5. Blutmagie

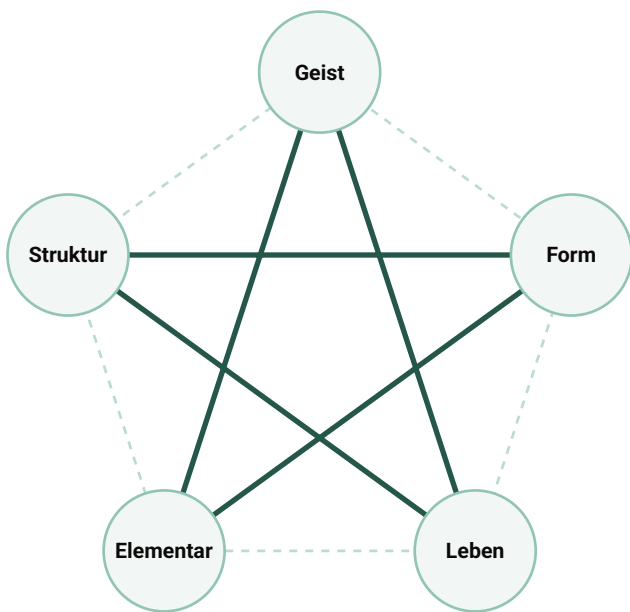
Kosten, die die verbleibende GEM übersteigen, werden 1:1 von der ERM abgezogen. Sinkt auch diese auf 0, erleidet der Charakter Schaden und fällt in Ohnmacht.

Regeneration

Die Regeneration folgt den gleichen Regeln wie es im Kapitel Kampf beschrieben ist.

Erschließung neuer Domänen / Fokusse

Das Erlernen neuer Fokusse aus einer anderen Domäne erfordert, dass der Arkanist sich entlang der Linien des Pentagrammes weiter entwickelt.



Die Brücke:

Um eine noch gesperrte Domäne zu aktivieren, muss der Arkanist zwingend eine über das Pentagramm verbundene, befreundete Domäne als Brücke nutzen.

Die Voraussetzung:

Um zur nächsten Domäne zu gelangen, muss der Arkanist bereits mindestens einen Fokus aus der als Brücke genutzten Domäne aktiviert (gelernt) haben.

Die Erschließung:

Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, gilt die neue Domäne als freigeschaltet. Aus ihr können nun regulär Fokusse aktiviert werden.

Schadensermittlung

Die Schadensermittlung folgt den gleichen Regeln wie Sie auch im Kampf beschrieben sind. Die Resonanz Intensität übernimmt hier die Funktion der Waffenstufe.

Anhaltender Schaden

Anhaltender Schaden Die Resonanz Dauer erhöht nicht den anfänglichen Schadensausstoß, sondern bestimmt, wie viele Runden das Opfer der Formel ausgesetzt ist.

- **Keine neue Trefferprobe:** In den Folgerunden ist keine erneute Probe erforderlich, da dies bereits geschehen ist.
- **Neuer Schadenswurf:** Zu Beginn jeder Kampfunde erleidet das Ziel automatisch den Schaden der Manifestation. Hierfür wird lediglich der Schadenspool (die ermittelte Anzahl an W6) für diese spezifische Formel komplett neu ausgewürfelt.
- **Verrechnung:** Der Rüstungsschutz (RS) und etwaige Resistenzen des Ziels werden in jeder Runde aufs

Neue von den frischen Erfolgen abgezogen, bevor der verbleibende Schaden mit der Lebensenergie verrechnet wird.

Steigerung der Arkanen Stufe

Die Arkane Stufe (AS) zeigt, wie tief ein Arkanist in seine arkane Kraft eingetaucht ist. Sie wirkt als Bonus auf alle Formeln der erlernten Domänen, ist an keine Charakterstufe oder ein bestimmtes Attribut gebunden und lässt sich durch EP-Investitionen beliebig weit ausbauen.

Gesteigert wird die AS wie eine normale Fertigkeit, allerdings mit deutlich höheren EP-Kosten. Da sie nicht nur eine einzelne Disziplin verbessert, sondern das gesamte magische Fundament, gilt eine feste Trainingsstufe von 10. Die EP-Kosten für den nächsten Stufenaufstieg berechnen sich nach folgender Formel:

Arkanische Stufe

$$EP_{\text{Kosten}} = 10 \times AS_{\text{neu}}$$

Jede neue AS-Stufe bringt drei Verbesserungen mit sich. Der Arkane Gesamtwert (AGW) steigt um 1 Punkt, Formeln lassen sich um eine Einfache Handlung schneller wirken, mindestens eine bleibt aber immer nötig, und ein höherer AGW federt negative Modifikatoren durch hohe Resonanzen besser ab.

Charaktergenerierung

Folgende Schritte werden zu Charaktergenerierung benötigt. Die einzelnen Punkten werden weiter unten jeweils genauer beschrieben.

- 1. Spezies / Volk auswählen:** Jeder Charakter ist einer Spezies bzw. einem spezifischen Volk zugehörig.
- 2. Kultur auswählen:** Jeder Charakter hat einen Geburtsort und gehört womit einer bestimmten Kultur an.
- 3. Profession auswählen:** Jeder Charakter hat ein bestimmtes Alter erreicht und somit auch eine Profession erlernt.
- 4. Attribute:** Jede Fertigkeit, die ein Charakter im Spiel einsetzt ist mit einem der sieben Attribute verknüpft.
- 5. Grundwerte:** Anhand der Attribute werden die Grundwerte des Charakters berechnet.
- 6. Vor- und Nachteile:** Vor- und Nachteile verleihen jedem Charakter eine eigene Persönlichkeit.
- 7. Fertigkeiten:** Anhand der Vorgeschichte werden die Fertigkeiten des Charakters ausgewählt.

Spezies / Volk auswählen

Der erste Schritt bei der Charaktergenerierung ist die Auswahl der zugehörigen Spezies bzw. Volkes.

Spezies und Völker werden durch das Settings definiert.

Kultur auswählen

Die Kultur ist die Art und Weise wie ein Charakter aufgewachsen ist. Die Kultur ist unabhängig von der Spezies bzw. von dem Volk.

Profession auswählen

In der Tabelle Professionen sind einige Beispiele aufgeführt an denen man sich orientieren kann. Wenn ein individueller Charakter erstellt werden soll, dann kann dieser Schritt übersprungen werden.

Professionen

Profession	Beschreibung
Arkanist	Ein systematischer Magiewirker, der die Macht des arkanen Fokusses durch präzise Berechnungen und mechanische Konstrukte kanalisiert.
Diplomat	Ein redegewandter Vermittler, der Konflikte durch geschickte Verhandlungen und ein tiefes Verständnis sozialer Strukturen löst.
Druide	Ein naturverbundener Magiewirker, der nicht durch Zwang, sondern in Harmonie mit Flora, Fauna und den Elementen agiert.
Mediziner	Ein medizinischer und arkaner Spezialist, der sich der Rettung von Leben und der Heilung schwerer Wunden verschrieben hat.
Hexe	Eine Magiewirkerin, die ihre Macht durch starke Emotionen manifestiert und oft durch Willensbrechung oder Beherrschungsmagie agiert.
Schurke	Ein charmanter Betrüger, der sich durch Täuschung, Lügen und soziale Manipulation unbemerkt Vorteile verschafft.

Soldat	Ein disziplinierter Nahkämpfer, der darauf ausgebildet ist, an vorderster Front den Feind zu binden und die Stellung zu halten.
Schausteller	Ein charismatischer Unterhalter, der das Publikum und sein Gegenüber durch Darbietung, Theaterkunst und Präsenz in seinen Bann zieht.
Überlebenskünstler	Ein einsamer Überlebenskünstler, der die Wildnis perfekt liest und seiner Gruppe als ungesehener Späher den Weg ebnet.

Attribute

Jeder Charakter verfügt über sieben Attribute, die beim erstellen des Charakters festgelegt werden. Diese werden in Körperliche Attribute und geistige Attribute unterteilt.

Attribute	Beschreibung
Geschick (GES)	Definiert die Fähigkeit zu präziser Interaktion und Körperbeherrschung.
Konstitution (KON)	Beschreibt Gesundheit, Widerstandskraft und Zähigkeit
Muskelkraft (MUS)	Bemisst das absolute Maß der reinen physischen Stärke
Erscheinung (ERS)	Beschreibt das Charisma und die gezielte soziale Beeinflussung
Intelligenz (INT)	Bestimmt die Schärfe des Verstandes und logische Schlüsse
Intuition (INU)	Ermöglicht instinktive Entscheidungen und das Erahnen verborgener Zusammenhänge
Willenskraft (WIL)	Bezeichnet die innere Entschlossenheit und mentale Stärke

Attributswerte

Jedes Attribut beginnt mit einem Basiswert von 6. Es können weitere 28 Punkte auf die sieben Attribute aufgeteilt werden. Dabei muss beachtet werden, dass kein Attribut über den Wert von 12 gesteigert wird.

Abgeleiteten Grundwerte

Arkane Stufe (AS)

Die AS gibt an, welches Potenzial der Charakter besitzt. Jeder magiebegabte Charakter hat zu Beginn der Charaktergenerierung eine AS von 1.

Bewegungsradius (BWR)

Um sicherzustellen, dass sich ein Charakter in einem bestimmten Rahmen bewegt wird für jeden Charakter der Bewegungsradius berechnet. Der Quotient der Formel:

Bewegungsradius (BWR)

$$\text{BWR} = \left\lceil \frac{\text{GES} + \text{MUS}}{4} \right\rceil$$

BWR Der resultierende Bewegungsradius

GES Die Geschicklichkeit des Charakters

MUS Die Muskelkraft des Charakters

gibt an, wie viele Hex-Felder ein Charakter in der Lage sich fort zu bewegen.

Reaktion (Rkt)

Die Reaktion bezieht sich immer auf die aktuelle Kampffertigkeit die eingesetzt wird.

Reaktion

$$\text{Rkt} = \left\lceil \frac{\text{FW}_{\text{Waffe}}}{2} \right\rceil$$

Rkt Die resultierende Reaktion

FW_{Waffe} Der Fertigkeitswerte der aktuell getragenen Waffe.

Der Verteidiger zwingt dem Angreifer einen Malus in Höhe seiner Rkt auf den EW des Angriffs auf.

Psychische Resistenz

WIL ± Mod.	Psych. Res.
<= 10	0
11	1
12	2
>= 13	3

Physische Resistenz

KON ± Mod.	Phys. Res.
<= 10	0
11	1
12	2
>= 13	3

Geistige Ermüdung

Die Geistige Ermüdung stellt die maximale mentale Belastbarkeit des Charakters dar. Dieser Pool gibt an, wie viel geistige Kraft, Willensstärke und absolute Konzentration ein Charakter aufbringen kann, um magische Energien zu formen, bevor sein Verstand erschöpft ist.

Geistige Ermüdung

$$\text{GEM} = 30$$

Menschlichkeit und Wahnsinn

Der Verlust von Menschlichkeit (z. B. durch grausame Taten) und der Verfall in den Wahnsinn (z. B. durch traumatische Erlebnisse) werden unter Geistiger Stabilität zusammengefasst.

Die Geistige Stabilität ist direkt an die GEM gekoppelt. Jeder Punkt der geistigen Stabilität verringert automatisch die GEM um einen Punkt.

Nachteile

Die geistige Stabilität und die Nachteile eines Charakters beeinflussen sich gegenseitig:

Bei der Charaktergenerierung können Nachteile Einfluss auf die Geistige Stabilität haben.

Wird im Verlauf des Charakterlebens die geistige Stabilität beeinträchtigt, kann der Spielleiter dem Charakter einen passenden Nachteil zuweisen.

Geistige Regeneration

Der Verlust von geistiger Stabilität kann geheilt werden. Wenn sich der Charakter mental erholt, kann der Spielleiter die Regeneration erlauben.

Lebensenergie

Jeder Charakter besitzt über die gleiche Höhe an Lebensenergie. Diese ist in drei Bereiche unterteilt.

ERM (30Pkt): Repräsentiert die akute Belastungsfähigkeit und das Ausweichpotenzial.

Schaden (SCH) (10Pkt): Markiert die erste Phase des physischen Schadens.

Trauma (TRA) (5Pkt): Kritischer Systemausfall. Mit Erreichen des Kapazitätsmaximums tritt die biologische oder mechanische Exitus-Phase ein.

Überlebenswille (ÜLW)

Überlebenswille

$$\text{ÜLW} = \left\lceil \frac{\text{KON}}{3} \right\rceil$$

ÜLW Der daraus resultierende Überlebenswille

KON Die Konstitution des Charakters.

Vor- und Nachteile

Um den Charakter zu individualisieren können Vor- und Nachteile eingesetzt werden. Hierbei t, dass für jede eingesetzte Stufe bei den Vorteilen zwei Stufen bei den Nachteilen eingesetzt werden müssen.

Einschränkung

Jeder Charakter kann max. 9 Stufen an Vorteilen haben. Dafür müssen dann aber Nachteile in einer Gesamthöhe von 18 Stufen ausgewählt werden.

Erzeugen

Vor- und Nachteile können während des Charakterlebens hinzugefügt werden. Diese werden entweder durch den Spielleiter vergeben oder in Rücksprache mit diesem getroffen.

Fertigkeiten auswählen

Nachdem die grundlegenden Informationen des Charakters aufgeschrieben sind, werden im nächsten Schritt die Fertigkeiten ausgewählt. Bei der Auswahl der Profession und der Kultur sind bereits einige Fertigkeiten angegeben, die zur Orientierung des Charakters dienen.

Die Anzahl an Fertigkeiten, die einem Charakter zur Verfügung stehen liegt bei:

Anzahl der Fertigkeiten

$$\text{FA} = \text{INT} \times 2$$

FA Die berechnete Anzahl an wählbaren Fertigkeiten

INT Die Intelligenz des Charakters

Nachdem die Fertigkeiten ausgewählt wurden, kann der Charakter individualisiert werden. Hier stehen ihm

Fertigkeitspunkte

$$\text{FP} = \text{INT} \times 5$$

FP Die Berechneten Fertigkeitspunkte die einem Spieler zur Verfügung stehen um den Charakter zu individualisieren.

INT Die Intelligenz des Charakters

zur Verfügung die frei auf die Fertigkeiten aufgeteilt werden können. Das einzige Limit liegt bei einem max. FW von 4.

Erfahrene Charaktere

Falls gewünscht kann der Einstig auch mit einem Erfahreneren Charakter gestartet werden. Hierfür vergibt der Spielleiter zu Beginn eine Gewisse Anzahl an Fertigkeitspunkten, die auf die Fertigkeiten aufgeteilt werden können. Hierfür wird die ganz normale Steigerung durchgeführt.

Stufe	EP	Rang des Protagonisten
1 – 4	< 180	Novize (Frischling, steht am Anfang seiner Reise)
5 – 9	< 1080	Erfahren (Hat erste Krisen überstanden und Fundament gefestigt)
10 – 14	< 2730	Meister (Beherrscht seine Disziplinen und formt die Spielwelt)
>14	> 2730	Koryphäe (Ein Experte von internationalem Ruf, sucht seinesgleichen)
>20	> 5700	Legende (Ein Veteran, dessen Taten in die Geschichte eingehen)

Anschließend sucht der Spielleiter sich die nötigen Erfahrungspunkte (EP) aus der folgenden Tabelle.

Stufe vs EP

Erreichte Stufe (L)	Gesamt-EP	EP-Zuwachs
1	0	—
2	30	+30
3	90	+60
4	180	+90
5	300	+120
6	450	+150
7	630	+180
8	840	+210
9	1080	+240
10	1350	+270
11	1650	+300
12	1980	+330
13	2340	+360
14	2730	+390
15	3150	+420
16	3600	+450
17	4080	+480
18	4590	+510
19	5130	+540
20	5700	+570

Zeitrechnung

Die Ausgestaltung von Kalendern, planetaren Zyklen und Feiertagen obliegt vollständig dem jeweiligen Setting. Steht ein spezifisches Kalendersystem zur Verfügung, wird in diesem Schritt der exakte Geburtstag des Protagonisten ermittelt (beispielsweise durch einen Wurf mit 2W12 für den Monat und 3W12 für den Tag) und im Protagonistenbuch dokumentiert. Fehlt eine solche zeitliche Struktur, wird dieser Schritt übersprungen.

Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen das erlernte Wissen des Charakters dar.

Struktur einer Fertigkeit

Jede Fertigkeit folgt einem festen Datenraster, um die Balance und Berechnung innerhalb der Engine zu gewährleisten. Eine Fertigkeit setzt sich aus folgenden Parametern zusammen:

Name Die Bezeichnung der Fertigkeit

Beschreibung Eine kurze prägnante Beschreibung der Fertigkeit

Basisattribut Das/Die dazugehörige(n) Basisattribut(e)

Komplexität Die Komplexität legt fest, ab welchem FW die Fertigkeit ohne Malus eingesetzt werden kann.

Trainingsstufe Die Trainingsstufe gibt an, wie hoch der Multiplikator ist, der eingesetzt wird um die Fertigkeit um einen Fertigkeitpunkte (FP) zu steigern.

Kategorien

Jede Fertigkeit wird wegen der Übersicht in folgende Kategorien eingeteilt.

Kampffertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten, die ein Charakter im Kampf einsetzen kann.

Künstlerische Fertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten für das Handwerk

Naturverbundene Fertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten die innerhalb eines Ökosystems eingesetzt werden können.

Soziale Fertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten die bei sozialen Interaktionen genutzt wird.

Technische Fertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten sich mit Konstruktion, Analyse und Mechanik auszukennen.

Überlebensfertigkeiten Beschreibt die Fertigkeiten sich in freier Wildbahn zu orientieren und dort zu überleben.

Richtlinien zur Erstellung

Beim Entwurf neuer Fertigkeiten für ein Setting sind folgende Regeln einzuhalten:

Basisattribut Das Basisattribut ist nachvollziehbar aus der Beschreibung der Fertigkeit ableitbar sein.

Komplexität	Beschreibung
0	trivial
1 - 3	alltägliche Anwendungen
4 - 6	spezialisierte Kenntnisse
≥ 7	hochkomplexe Fertigkeiten

Trainingsstufe Die Trainingsstufe bestimmt die Geschwindigkeit des Fortschritts. Eine niedrige Trainingsstufe bedeutet einen schnellen Lerneffekt; eine hohe

Trainingsstufe repräsentiert eine langsame, aber tiefgreifende Spezialisierung.

Trainingsstufe	Beschreibung
0	trivial
1 - 3	alltägliche Anwendungen
4 - 6	spezialisierte Kenntnisse
7	hochkomplexe Fertigkeiten

Attributssteigerung

Attribute werden bei der Charaktererstellung festgelegt und können nicht mit Erfahrungspunkten gesteigert werden. Stattdessen wachsen sie durch die regelmäßige Nutzung der entsprechenden Fertigkeiten. Dabei werden nur die Fertigkeiten berücksichtigt, die auf demselben Basisattribut beruhen. Erreichen diese Fertigkeiten bestimmte Schwellenwerte, erhöht sich das zugehörige Basisattribut automatisch um einen Punkt. Ein Attribut kann auf diesem Weg maximal um vier Punkte über den Startwert hinauswachsen.

Die Schwellenwerte für die Steigerung sind wie folgt gestaffelt:

Stufe 1

Drei Fertigkeiten mit einem FW von 6.

Stufe 2

Fünf Fertigkeiten mit einem FW von 6 oder drei Fertigkeiten mit einem FW von 7.

Stufe 3

Fünf Fertigkeiten mit einem FW von 7.

Stufe 4

Fünf Fertigkeiten mit einem FW von 9.

Fertigkeiten, die auf zwei Basisattributen beruhen, zählen für beide Attribute gleichzeitig.

Besonderheit bei Intelligenz

Die Intelligenz ist nicht von der Anzahl der Fertigkeiten oder deren FW abhängig. Stattdessen ist die Intelligenz abhängig von der Gesamterfahrung, die ein Charakter gesammelt hat. Bei Erreichen bestimmter Erfahrungsstufen oder der entsprechenden Menge an EP erhöht sich die Intelligenz automatisch.

Stufe	FW	Modifikator
5	300	+1
7	630	+2
10	1350	+3
13	2340	+4

Steigerung der Fertigkeiten

Jede Fertigkeit besitzt eine Trainingsstufe. Mit dessen Hilfe wird ermittelt wie hoch die Anzahl an Erfahrungspunkten ist, die eingesetzt werden müssen um die Fertigkeit um einen Punkt zu steigern.

Erfahrungspunkte

$$EP = TS \times FW$$

EP Die notwendigen Erfahrungspunkte die benötigt werden um die ausgewählte Fertigkeit um einen Punkt zu steigern.

TS Die Trainingsstufe bestimmt den Modifikator um die genaue Punktzahl zu ermitteln.

FW Der aktuelle Fertigkeitswert der gesteigert werden soll.

Hinweis

Um eine Fertigkeit um mehrere Punkte zu steigern, muss für jeden Fertigkeitspunkt die Erfahrungspunkte verrechnet werden.

Abstammung

Die Abstammung ist das Grundgerüst für jeden Charakter. Sie legt die körperlichen Eigenschaften und das Erscheinungsbild fest.

Struktur einer Spezies / Volk

Jede Abstammung besitzt dabei ihren eigenen Satz an Konventionen wie der Charakter wirken sollte.

Erscheinungsbild Das Erscheinungsbild erläutert den Spielern, in welchem Rahmen er das Aussehen seines Charakters beeinflussen kann. Hierzu zählen Augenfarbe, Haarfarbe, Größe sowie das Gewicht.

Augen- und Haarfarbe

Für die Augen- bzw. Haarfarbe kann eine Tabelle mit nutzbaren Farben erstellt werden. Diese können per Würfelwurf zufällig bestimmt werden.

Größe

Zur Bestimmung der Größe könnte sich eine Formel wie folgende eignen:

Größe

$$\text{Größe} = 160\text{cm} + 2W12$$

Gewicht

Zur Bestimmung der Gewichtes kann folgende Formel angewendet.

Gewicht

$$\text{Gewicht} = \text{Größe in Kg} - 100$$

Um eine gewisse Varianz bei der Gewichtsverteilung zu erhalten kann folgende Tabelle auf das Gewicht angewendet werden.

Wurf	Mod.
1-3	-10kg
4-8	0
9-11	+12kg
12	+25kg

Hinweis

Jedes Setting kann hier für unterschiedliche Spezies/ Völker weitere Modifikatoren angeben.

Alter Das alter ist ein wichtiger Punkt. Hier sollte angegeben werden, wie hoch das Durchschnittsalter der Abstammung ist, und ab wann die Volljährigkeit vollendet ist.

Namensgebung Was sind typische Vor- und nachnamen die bei dieser Abstammung genutzt werden.

Richtlinien zur Erstellung

Beim Entwurf einer neuen Spezies oder eines neuen Volkes können Min- und Maxwerte der Attribute dafür sorgen, dass man sich in spezifischen Grenzen bewegt.

Hinweis

Wenn es für das Setting relevant ist, können mehrere Völker zu einer Spezies zusammengefasst werden.

Kulturen

Eine Kultur prägt jeden Charakter auf ganz bestimmte Art und Weise. Wie wächst ein Charakter auf, wie ist das Verhältnis zwischen Ihm und seiner Familie / Freunden. Welche Besonderen Eigenschaften verleiht einem

die Kultur. All dies spiegelt sich in Vor- und Nachteilen wieder.

Struktur einer Kultur

Die Kultur ist die Gemeinschaft, in der ein Charakter aufgewachsen ist. Die Kultur prägt seinen sozialen Hintergrund.

Richtlinien zur Erstellung

Beim Entwurf einer Kultur ist darauf zu achten, dass die Kultur keinen Einfluss auf die körperlichen oder geistigen Merkmale eines Charakters hat. Die Kultur kann einem Charakter spezifische Vor- und Nachteile als Vorschlag mitgeben.

Professionen

Die Profession definiert die berufliche, handwerkliche oder akademische Grundlage des Charakters. Sie legt die erlernten Fähigkeiten und die charakterlichen Prägungen fest, die der Charakter bis zu diesem Zeitpunkt hat.

Struktur einer Profession

Jede Profession folgt einem Raster, um die Balance während der Charaktergenerierung zu gewährleisten. Eine Profession setzt sich aus folgenden Elementen zusammen:

Beschreibung Kurze Beschreibung der Profession

Attributs-Vorgaben: Festlegung der Attributen, die einen Minimalwert (in der Regel zwischen 9 und 11) aufweisen. Dies spiegelt wie gut ein Charakter sein muss, um diese Progression zu erlernen.

Eigenschaften Vorgabe der möglichen Vor- und Nachteile, die diese Profession mitbringen kann. Diese resultieren aus dem Alltag, der Disziplin oder den typischen Arbeitsbedingungen der Profession.

Empfohlene Fertigkeiten Eine Liste mit Fertigkeiten, die für die Ausübung der Profession relevant sind.

Richtlinien zur Erstellung

Beim Entwurf neuer Professionen für ein Setting sind folgende Regeln einzuhalten:

- Die Attributs-Minimalwerte müssen mit den verfügbaren 28 Basis-Punkten zur Verteilung kompatibel sein, um den Charakter nicht unspielbar zu machen.

- Die gewählten Vor- und Nachteile müssen logisch aus der Beschreibung und dem Berufsalltag ableitbar sein.
- Die Fertigkeiten sollten thematisch zur Beschreibung passen.

Arkanist

Ein systematischer Magiewirker, der die Macht des arkanen Fokusses durch präzise Berechnungen und mechanische Konstrukte kanalisiert.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
INT	11
WIL	10

Positive Eigenschaften: Visionär, Wissbegierig

Negative Eigenschaften: Einfältig, Kritisch

Empfohlene Fertigkeiten: Chemische Experimentation, Konstruktion von Magie-Mechanismen, Materialanalyse, Fokus I (Hauptdomäne), Fokus II (Hauptdomäne)

Diplomat

Ein redegewandter Vermittler, der Konflikte durch geschickte Verhandlungen und ein tiefes Verständnis sozialer Strukturen löst.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
ERS	11
INT	9

Positive Eigenschaften: Aufrichtig, Einfühlsam

Negative Eigenschaften: Arrogant, Kalt

Empfohlene Fertigkeiten: Orientierung, Präsentieren, Ressourcenmanagement, Verhandlungsgeschick, Vertrauensaufbau

Druide

Ein naturverbundener Magiewirker, der nicht durch Zwang, sondern in Harmonie mit Flora, Fauna und den Elementen agiert.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
INT	10
INU	10

Positive Eigenschaften: Anpassungsfähig, Lebensfroh

Negative Eigenschaften: Passiv, Starr

Empfohlene Fertigkeiten: Heilmagie, Nahrungssuche, Wasseraufbereitung, Wettervorhersage, Überlebensstrategie

Mediziner

Ein medizinischer und arkaner Spezialist, der sich der Rettung von Leben und der Heilung schwerer Wunden verschrieben hat.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
INT	10
INU	10

Positive Eigenschaften: Einfühlsam, Hilfsbereit

Negative Eigenschaften: Unordentlich, Verzweifelt

Empfohlene Fertigkeiten: Chemische Experimentation, Feldmedizin, Heilmagie, Vertrauensaufbau, Wasseraufbereitung

Hexe

Eine Magiewirkerin, die ihre Macht durch starke Emotionen manifestiert und oft durch Willensbrechung oder Beherrschungsmagie agiert.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
INT	10
WIL	11

Positive Eigenschaften: Eigenständig, Fantasievoll

Negative Eigenschaften: Nachtragend, Sarkastisch

Empfohlene Fertigkeiten: Beherrschungsmagie, Heilmagie, Tarnung, Telepathie, Vertrauensaufbau

Schurke

Ein charmanter Betrüger, der sich durch Täuschung, Lügen und soziale Manipulation unbemerkt Vorteile verschafft.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
ERS	10
INU	10

Positive Eigenschaften: Anpassungsfähig, Fantasievoll

Negative Eigenschaften: Lügen, Selbstsüchtig

Empfohlene Fertigkeiten: Geschichten erzählen, Tarnung, Theaterkunst, Verhandlungsgeschick, Vertrauensaufbau

Soldat

Ein disziplinierter Nahkämpfer, der darauf ausgebildet ist, an vorderster Front den Feind zu binden und die Stellung zu halten.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
KON	11
MUS	10

Positive Eigenschaften: Loyal, Resilient

Negative Eigenschaften: Jähzornig, Stur

Empfohlene Fertigkeiten: Bewaffneter Nahkampf, Feldmedizin, Waffenloser Kampf, Zelt- und Lageraufbau, Überlebensstrategie

Schausteller

Ein charismatischer Unterhalter, der das Publikum und sein Gegenüber durch Darbietung, Theaterkunst und Präsenz in seinen Bann zieht.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
ERS	11
GES	9

Positive Eigenschaften: Humorvoll, Lebensfroh

Negative Eigenschaften: Nervös, Wankelmütig

Empfohlene Fertigkeiten: Geschichten erzählen, Kunsthandwerk, Präsentieren, Theaterkunst, Vertrauensaufbau

Überlebenskünstler

Ein einsamer Überlebenskünstler, der die Wildnis perfekt liest und seiner Gruppe als ungesehener Späher den Weg ebnet.

Attribute mit einem Minimalwert

Attribut	Min.
GES	10
INU	11

Positive Eigenschaften: Eigenständig, Ruhig

Negative Eigenschaften: Introvertiert, Stur

Empfohlene Fertigkeiten: Klettern und Abseilen, Orientierung, Tarnung, Unterkunftsbau, Überlebensstrategie

Kleidung und Rüstungen

In der folgenden Tabelle sind die wichtigsten Kleidungs- und Rüstungsgegenstände aufgelistet. Es wird das Gewicht, sowie die Kosten für solch einen Gegenstand mit angegeben. Zusätzlich dazu stehen folgen die Informationen zur Verfügung.

Rüstungsstufe (RS) Gibt an, wie gut das Kleidungs- bzw. Rüstungsgewand gegen äußere Gewalteinwirkung standhält.

Zonen Gibt an, an welcher Körperregion der Gegenstand Schutz bietet.

BWR-Mod: Gibt an um wie viel der BWR gesenkt wird.

Rüstung

Ausrüstung	RS	Zonen	Gewicht
Bluse / Hemd	0	Torso, Arme	10 kg
Helm	1	Kopf	0,5 kg
Hose	1	Beine	1 kg
Jacke	1	Torso, Arme	1,5 kg
Mantel	1	Torso, Arme, Beine	2,5 kg
Schuhe	0	Füße	1 kg
Stiefel	1	Füße	1,5 kg
Stahlhelm	4	Kopf	2 kg

Waffen

Nahkampfwaffen

Waffe	Stufe	Attr.	Beschreibung
Knüppel	1	MUS	Rudimentäre Schlagwaffe. Manifestiert primär stumpfe Traumata.
Kriegshammer	2	MUS	Wuchtiger Hammer. Zertrümmert feindliche Panzerungen zuverlässig.
Kurzsword	1	GES	Kompakte Klinge. Garantiert hohe Agilität in beengten Umgebungen.
Lanze	4	KON / MUS	Schwere Stoßwaffe. Entwickelt verheerende kinetische Energie im berittenen Angriff.
Peitsche	1	GES	Flexibles Instrument. Entwaffnet Gegner oder kontrolliert die Distanz.
Pike	2	KON	Extreme Langwaffe. Formiert undurchdringliche Verteidigungslinien gegen Anstürme. Beidhändige Führung.
Messer / Dolch	2	MUS / GES	Gekrümmte Klinge. Prädestiniert für schnelle Hiebe aus der Bewegung.
Schwert	3	MUS	Zweischneidige Klinge. Bietet eine ausgewogene Balance aus Offensive und Defensive.

Distanzwaffen

Waffe	Stufe	Attr.	Reichweite	Beschreibung
Hellebarde	3	MUS / KON	2	Komplexe Stangenwaffe. Kombiniert Axtblatt und Stichelklinge für vielseitige Angriffsmuster. Beidhändige Führung.

Fernkampfwaffen

Waffe	Stufe	Attr.	Reichweite	Beschreibung
Armbrust	2	GES / INT	24/96	Mechanische Schusswaffe. Feuert Bolzen mit konstanter Durchschlagskraft. Erfordert manuelles Nachladen.
Blasrohr	1	GES	7,5/30	Geräuschloses Rohr für Nadeln. Prädestiniert für lautlose toxische Angriffe.

Bogen	3	GES / MUS / INU	45/180	Traditionelle Fernwaffe. Erfordert hohe Muskelspannung. Beidhändige Führung.
Gewehr	1	INU / KON	9/27	Breit streuende Feuerwaffe. Manifestiert massiven Schaden auf kurze Distanz.
Pistole	3	GES	12/36	Rotierende Mehrschusswaffe. Bietet ein Magazin für mehrere schnelle Entladungen.
Schleuder	1	GES	9/36	Einfaches Riemenwerkzeug. Beschleunigt Projektile durch Fliehkraft.

NSC's

Arkanistische Gegner

Arkanistische NSCs skalieren ihre Werte und Fähigkeiten mit der Arkanen Stufe (KS). Die folgenden Tabellen listen die archetypischen Vertreter der fünf Domänen auf. Jeder Eintrag definiert die Attribute, Fokusse, Fertigkeiten und Taktiken für die Stufen 1, 7 und 14. Die Werte für Lebensenergie (ERM/SCH/TRA) und Geistige Ermüdung (GEM) sind standardisiert, sofern nicht anders vermerkt.

Arkanist

Ein systematischer Magiewirker, der die Macht des arkanen Fokusses durch präzise Berechnungen und mechanische Konstrukte kanalisiert.

Attribute

MUS	8	8	9	GES	10	11	12	KON	8	8	9
INT	12	14	16	INU	11	12	13	ERS	9	9	10
WIL	12	14	15	AS	1	3	5	BWR	4	4	5

Physische Resistenz	0	0	0	Psychische Resistenz	2	3	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Domäne Domäne der Struktur / Domäne der Struktur / Domäne der Struktur

Fokusse

Schutzmagie (Attr: WIL, FW: 2 / 5 / 8)
Runenmagie (Attr: WIL, FW: - / 3 / 6)
Dimensionale Magie (Attr: WIL, FW: - / - / 5)
Antimagie (Attr: Abhängig, FW: - / - / 5)

Wichtige Fertigkeiten

Alchemie (GES) – FW: 2 / 4 / 6
Materialanalyse (INT) – FW: 2 / 4 / 5
Magie-Mechanismen (INT) – FW: - / 2 / 4
Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6
Fernkampf (GES) – FW: 1 / 3 / 5

Waffen

ID nicht gefunden: 11wXJHGgMC

ID nicht gefunden: zQ6XwKXcYO

Kampftechnik

Hält Distanz. Wirkt Schutzmagie-Aura. Greift mit Telekinese oder Kampfstab an.

Nutzt Runenmagie zur Vorbereitung. Schutzwall für Verbündete. Antimagie gegen feindliche Zauber.

Nutzt Dimensionale Magie für Flucht. Permanente Runen auf Waffen. Antimagie als Konter.

Mediziner

Ein medizinischer und arkaner Spezialist, der sich der Rettung von Leben und der Heilung schwerer Wunden verschrieben hat.

Attribute

MUS	7	7	8	GES	8	9	10	KON	12	13	14
INT	11	12	16	INU	12	13	14	ERS	10	10	11
WIL	10	11	12	AS	1	3	5	BWR	3	4	4

Physische Resistenz	2	3	3	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Domäne Domäne des Lebens / Domäne des Lebens / Domäne des Lebens

Fokusse

Heilmagie (Attr: KON, FW: 2 / 5 / 8)
Körpermagie (Attr: KON, FW: - / 3 / 6)
Naturmagie (Attr: WIL / GES, FW: - / - / 5)

Wichtige Fertigkeiten

Feldmedizin (INT) – FW: 2 / 4 / 6
Alchemie (GES) – FW: 2 / 4 / 5
Vertrauensaufbau (ERS) – FW: 2 / 4 / 5
Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Waffen

ID nicht gefunden: 11wXJHGgMC

ID nicht gefunden: C6FzQZKGq3

Kampftechnik

Heilt Verbündete aus der Deckung. Nutzt Körpermagie zur Selbstverteidigung.

Stabilisiert die Frontlinie. Nutzt Naturmagie zur Kontrolle des Geländes.

Massenheilung via Aura. Unverwundbar durch extreme KON und Regeneration.

Mentalist

Ein telepathischer Spion, der Gedanken liest und mentale Barrieren errichtet.

Attribute

MUS	6	6	7	GES	9	10	11	KON	7	7	8
INT	12	13	17	INU	12	13	14	ERS	11	12	13
WIL	12	14	15	AS	1	3	5	BWR	3	4	4

Physische Resistenz	0	0	0	Psychische Resistenz	2	3	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Domäne Domäne des Geistes / Domäne des Geistes / Domäne des Geistes

Fokusse

Telepathie (Attr: ERS / WIL, FW: 2 / 5 / 8)

Seelenmagie (Attr: ERS / WIL, FW: - / 3 / 6)

Beherrschungsmagie (Attr: WIL, FW: - / - / 5)

Wichtige Fertigkeiten

Mentale Stärke (ERS) – FW: 2 / 4 / 6

Aktives Zuhören (ERS) – FW: 2 / 4 / 5

Tarnung (GES) – FW: 2 / 4 / 5

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Waffen

ID nicht gefunden: zQ6XwKXcYO

Kampftechnik

Liest Absichten. Warnt die Gruppe vor Hinterhalten.

Telepathische Angriffe auf den Verstand. Mentale Barrieren.

Totale mentale Kontrolle. Seelenmagie löscht Erinnerungen.

Druide

Ein Druiden-ähnlicher Wirker, der in Harmonie mit Flora und Fauna agiert und Naturmagie webt.

Attribute

MUS	8	9	10	GES	10	11	12	KON	10	11	12
INT	10	11	15	INU	12	13	14	ERS	9	9	10
WIL	11	12	13	AS	1	3	5	BWR	4	5	5

Physische Resistenz	0	1	2	Psychische Resistenz	1	2	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Domäne Domäne des Lebens / Domäne des Lebens / Domäne des Lebens

Fokusse

Naturmagie (Attr: WIL / GES, FW: 2 / 5 / 8)

Heilmagie (Attr: KON, FW: - / 3 / 6)

Körpermagie (Attr: KON, FW: - / - / 5)

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Ökologie (INT) – FW: 2 / 4 / 5

Überlebensstrategie (KON) – FW: 2 / 4 / 5

Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Waffen

ID nicht gefunden: 11wXJHGgMC

ID nicht gefunden: dCNrnq3clz

Kampftechnik

Nutzt Tiere als Späher. Heilt kleine Wunden.

Kontrolliert Pflanzenwachstum zur Blockade. Tierkommunikation.

Beschwört elementare Naturgewalten. Massentierkontrolle.

Seher

Ein intuitiver Magier, der verborgene Zusammenhänge erspürt und durch Erscheinung und Intuition glänzt.

Attribute

MUS	6	6	7	GES	8	9	10	KON	7	7	8
INT	11	12	16	INU	13	14	15	ERS	13	14	15
WIL	12	13	14	AS	1	3	5	BWR	3	3	4

Physische Resistenz	0	0	0	Psychische Resistenz	2	3	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Domäne Domäne des Geistes / Domäne des Geistes / Domäne des Geistes

Fokusse

Telepathie (Attr: ERS / WIL, FW: 2 / 5 / 8)

Seelenmagie (Attr: ERS / WIL, FW: - / 3 / 6)

Beherrschungsmagie (Attr: WIL, FW: - / - / 5)

Wichtige Fertigkeiten

Mentale Stärke (ERS) – FW: 2 / 4 / 6

Aktives Zuhören (ERS) – FW: 2 / 4 / 5

Tarnung (GES) – FW: 2 / 4 / 5

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Waffen

ID nicht gefunden: zQ6XwKXcYO

Kampftechnik

Spürt Gefahren instinktiv. Nutzt Telepathie zur Warnung.
 Sieht durch Illusionen. Mentale Angriffe auf Schwachstellen.
 Allwissende Präsenz. Seelenmagie enthüllt alle Geheimnisse.

Nicht arkanistische Gegner

Attentäter

Meister der Schatten. Vermeidet faire Kämpfe und nutzt Überraschungsmomente.

Attribute

MUS	8	9	10	GES	12	13	14	KON	9	10	11
INT	10	12	14	INU	12	13	14	ERS	10	11	12
WIL	9	10	11					BWR	5	5	6

Physische Resistenz	0	0	1	Psychische Resistenz	0	0	1
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Tarnung (GES) – FW: 3 / 5 / 7

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 3 / 4

Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 3 / 5 / 7

Klettern und Abseilen (GES) – FW: 2 / 3 / 5

Waffen

ID nicht gefunden: zQ6XwKXcYO

Peitsche (GES, Waffenstufe 1)

Kampftechnik

Angriff aus dem Hinterhalt. Ziel: Nacken/Niere. Flucht bei Alarm.

Nutzt Gift auf Klingen. Verwirrt Gegner im Nahkampf.

Unsichtbar durch Tarnung. Tödlicher Präzisionsstoß.

Bogenschütze

Spezialist für Distanz. Sucht erhöhte Positionen und dezimiert Feinde vor dem Kontakt.

Attribute

MUS	8	9	10	GES	12	13	14	KON	9	10	11
INT	10	12	14	INU	12	13	14	ERS	9	10	11
WIL	10	11	12					BWR	5	5	6

Physische Resistenz	0	0	1	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Fernkampf (GES) – FW: 3 / 5 / 7

Tarnung (GES) – FW: 2 / 3 / 5

Orientierung (INT) – FW: 2 / 3 / 4

Waffen

Bogen (GES / MUS / INU, Waffenstufe 3)

ID nicht gefunden: zQ6XwKXcYO

Kampftechnik

Feuert aus Deckung. Weicht bei Annäherung zurück.

Zielt auf ungeschützte Zonen. Nutzt Gelände.

Präzisionsschüsse auf Schlüsselziele.

Bürger

Ein ziviler Bewohner. Kein Kämpfer, aber Träger von Informationen.

Attribute

MUS	10	11	12	GES	10	11	12	KON	10	11	12
INT	10	12	14	INU	10	11	12	ERS	10	11	12
WIL	10	11	12					BWR	5	5	6

Physische Resistenz	0	1	2	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Überreden (ERS) – FW: 2 / 4 / 6

Aktives Zuhören (ERS) – FW: 2 / 3 / 5

Alchemie (GES) – FW: 2 / 3 / 4

Waffen

Knüppel (MUS, Waffenstufe 1)

Kampftechnik

Versucht zu deeskalieren. Flucht ist erste Option.

Ruft um Hilfe. Wirft Gegenstände zur Ablenkung.

Verteidigt Hab und Gut mit verzweifelter Wut.

Jäger

Überlebenskünstler, der Beute über Tage verfolgt. Nutzt Fallen und Gelände.

Attribute

MUS	9	10	11	GES	11	12	13	KON	11	12	13
INT	9	11	13	INU	12	13	14	ERS	8	9	10
WIL	10	11	12					BWR	5	5	6

Physische Resistenz	1	2	3	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Fallenstellen (GES) – FW: 2 / 4 / 6

Fernkampf (GES) – FW: 3 / 5 / 7

Überlebensstrategie (KON) – FW: 2 / 3 / 5

Nahrungssuche (INU) – FW: 2 / 3 / 4

Waffen

ID nicht gefunden: otHpuq9g1D

ID nicht gefunden: 3Pcfyr4A0

Kampftechnik

Legt einfache Fallen. Lockt Gegner in Hinterhalt.

Nutzt komplexe Fallen-Kombinationen. Angriffe aus dem Blindwinkel.

Gelände wird zur Todeszone. Kein direkter Kampf wenn vermeidbar.

Krieger

Disziplinierter Veteran im offenen Kampf. Beherrscht schwere Waffen und Rüstung.

Attribute

MUS	12	13	14	GES	10	11	12	KON	12	13	14
INT	9	11	13	INU	9	10	11	ERS	8	9	10
WIL	10	11	12					BWR	5	6	6

Physische Resistenz	2	3	3	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 3 / 5 / 7

Feldmedizin (INT) – FW: 2 / 3 / 4

Überlebensstrategie (KON) – FW: 2 / 3 / 5

Waffen

Schwert (MUS, Waffenstufe 3)

ID nicht gefunden: uAbdooXBjn

Kampftechnik

Hält Linie. Nutzt Schild/Parade. Greift koordiniert an.

Fokussiert einzelnen Gegner. Nutzt Waffenreichweite.

Durchbricht Formation. Zielt auf Anführer.

Schläger

Brutaler Nahkämpfer, der sich auf rohe Muskelkraft verlässt. Ignoriert Deckung und Taktik.

Attribute

MUS	12	13	14	GES	10	11	12	KON	12	13	14
INT	8	10	12	INU	9	10	11	ERS	9	10	11
WIL	10	11	12					BWR	5	6	6

Physische Resistenz	2	3	3	Psychische Resistenz	0	1	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 3 / 4

Waffen

Knüppel (MUS, Waffenstufe 1)

ID nicht gefunden: MbOzb0kQvo

Kampftechnik

Stürmt frontal vor. Ignoriert eigene Verteidigung.

Nutzt Umgebung als Waffe. Zielt auf schwächsten Gegner.

Raserei. Ignoriert Schmerzen für maximale Wucht.

Soldat

Teil einer organisierten Einheit. Kämpft im Verbund (Schildwall/Salven) und folgt Befehlen.

Attribute

MUS	10	11	12	GES	10	11	12	KON	12	13	14
INT	9	11	13	INU	9	10	11	ERS	9	10	11
WIL	11	12	13					BWR	5	5	6

Physische Resistenz	2	3	3	Psychische Resistenz	1	2	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Bewaffneter Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Fernkampf (GES) – FW: 2 / 3 / 5

Führungskompetenz (ERS) – FW: 1 / 2 / 3

Waffen

Pike (KON, Waffenstufe 2)

Armbrust (GES / INT, Waffenstufe 2)

Kampftechnik

Formiert Schildwall. Feuert auf Kommando.

Deckt Verbündete. Wechsel zwischen Nah/Fern.

Koordinierter Vorstoß. Unterdrückungsfeuer.

Tiere

Wolf

Rudeljäger. Taktik: Einkesseln, Fokus auf schwächstes Ziel.

Attribute

MUS	8	10	12	GES	10	12	14	KON	8	10	12
INT	6	7	8	INU	10	12	14	ERS	4	4	4
WIL	8	10	12					BWR	4	5	6

Physische Resistenz	0	0	2	Psychische Resistenz	0	0	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Nahrungssuche (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Beißt in die Beine. Weicht bei Gegenangriff aus.

Hetzt das Ziel. Koordiniert mit dem Rudel.

Springt an die Kehle. Ignoriert Schmerz.

Bär

Schwerer Brute. Taktik: Hoher Schaden, hohe KON, wenig Ausweichen.

Attribute

MUS	12	14	16	GES	6	8	10	KON	12	14	16
INT	4	5	6	INU	8	10	12	ERS	4	4	4
WIL	10	12	14					BWR	4	5	6

Physische Resistenz	2	3	3	Psychische Resistenz	0	2	3
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Nahrungssuche (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Schlägt mit der Pranke. Stürmt frontal.

Umklammert das Ziel. Beißt zu.

Zertrümmert Deckung. Raserei.

Pferd

Reittier/Fluchttier. Taktik: Schnelle Flucht, Panik, Huftritte.

Attribute

MUS	10	12	14	GES	10	12	14	KON	8	10	12
INT	6	7	8	INU	8	10	12	ERS	4	4	4
WIL	6	8	10					BWR	5	6	7

Physische Resistenz	0	0	2	Psychische Resistenz	0	0	0
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Flieht bei Gefahr. Tritts nach Angreifen.

Galoppiert davon. Weicht Hindernissen aus.

Steht seinen Mann. Tödliche Huftritte.

Rabe

Intelligent. Taktik: Plündern, Warnrufe, neugierig.

Attribute

MUS	4	6	8	GES	10	12	14	KON	4	6	8
INT	10	11	12	INU	10	12	14	ERS	4	4	4
WIL	8	10	12					BWR	3	4	5

Physische Resistenz	0	0	0	Psychische Resistenz	0	0	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Orientierung (INT) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Hackt nach glänzenden Gegenständen. Warnt Artgenossen.

Stiehlt Essen. Neckt Gegner.

Koordiniert Ablenkung. Zielt auf die Augen.

Falke

Schneller Jäger. Taktik: Extrem schneller Sturzflug.

Attribute

MUS	6	8	10	GES	14	16	18	KON	6	8	10
INT	6	7	8	INU	12	14	16	ERS	4	4	4
WIL	8	10	12					BWR	5	6	7

Physische Resistenz	0	0	0	Psychische Resistenz	0	0	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Orientierung (INT) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Jagt Insekten in der Luft.

Stürzt sich auf kleine Säugetiere.

Durchbricht die Schallmauer. Tödlicher Aufprall.

Hai

Meeresräuber. Taktik: Unterwasserangriff, Bluttausch.

Attribute

MUS	10	12	14	GES	10	12	14	KON	10	12	14
INT	4	5	6	INU	10	12	14	ERS	4	4	4
WIL	8	10	12					BWR	5	6	7

Physische Resistenz	0	2	3	Psychische Resistenz	0	0	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Nahrungssuche (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Schwimmt kreisend. Testet das Ziel.

Stürzt sich von unten. Beißt zu.

Bluttausch. Zerfetzt das Ziel.

Krake

Meereswirbellos. Taktik: Tentakel, Tinte, Verstecken.

Attribute

MUS	8	10	12	GES	12	14	16	KON	8	10	12
INT	10	11	12	INU	10	12	14	ERS	4	4	4
WIL	8	10	12					BWR	5	6	7

Physische Resistenz	0	0	2	Psychische Resistenz	0	0	2
---------------------	---	---	---	----------------------	---	---	---

Wichtige Fertigkeiten

Tarnung (GES) – FW: 2 / 4 / 6

Naturbeobachtung (INU) – FW: 2 / 4 / 6

Waffenloser Nahkampf (GES / MUS) – FW: 2 / 4 / 6

Kampftechnik

Versteckt sich in Höhlen. Spritzt Tinte.

Umklammert das Ziel. Erstickt es.

Zieht das Ziel unter Wasser. Zerdrückt es.

Eigenschaften

Um einen Charakter zu individualisieren, stehen eine Anzahl von Positiven und Negativen Eigenschaften zur Verfügung.

Positive Eigenschaften

Anpassungsfähig

Fähigkeit, sich schnell und flexibel auf neue Bedingungen, Situationen oder Anforderungen einzustellen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Resistent, Starr, Stur, Trotzig

Aufrichtig

Ehrlich und offen, ohne Verstellung oder Täuschungsabsicht.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Lügen, Zynisch

Regelanpassung: Die Eigenschaft erzwingt einen Bonus auf Vertrauensaufbau. Der Bonus entspricht der Stufe.

Ehrgeizig

Von starkem Streben nach Erfolg, Aufstieg oder Leistung geprägt.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Faul, Passiv

Eigenständig

Unabhängig von fremder Hilfe oder Anleitung handelnd und entscheidend.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Einfühlsam

Fähig, die Gefühle und Bedürfnisse anderer wahrzunehmen und nachzuvollziehen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Arrogant, Kalt, Rücksichtslos, Unsensibel, Verurteilend

Fantasievoll

Reich an Vorstellungskraft und Ideen abseits gewohnter Denkmuster.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Einfältig, Starr

Freundlich

Zugewandt, wohlwollend und umgänglich im Umgang mit anderen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Arrogant, Jähzornig, Kalt

Generös

Großzügig im Teilen von Besitz, Zeit oder Wissen, ohne Gegenleistung zu erwarten.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Geizig, Selbstsüchtig

Gründlich

Sorgfältig, genau und vollständig in der Ausführung von Aufgaben.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Inkonsequent, Unordentlich

Regelanpassung: Die Eigenschaft verhindert das Übersehen von Details. Dies diktiert einen Bonus auf Materialanalyse oder Ressourcenmanagement. Der Bonus entspricht der Stufe.

Hilfsbereit

Bereit, anderen ohne Zögern beizustehen und zu unterstützen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Rücksichtslos, Selbstsüchtig

Humorvoll

Mit Sinn für Komik ausgestattet und in der Lage, Situationen aufzulockern.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Bitter, Zynisch

Kreativ

Fähig, Neues zu erschaffen oder bestehende Mittel auf ungewöhnliche Weise zu kombinieren.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Starr

Lebensfroh

Von unbeschwerter, positiver Grundstimmung geprägt.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Bitter, Enttäuscht, Negativ, Verzweifelt

Leidenschaftlich

Mit starker innerer Begeisterung und Hingabe einer Sache zugewandt.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Kalt, Passiv

Loyal

Treu ergeben und beständig in der Verbundenheit zu Personen oder Sache.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Unzuverlässig, Wankelmütig

Regelanpassung: Die Abwehr eines direkten Angriffs auf Gefährten erzwingt einen Bonus auf Mentale Stärke oder Kampffertigkeiten. Der Bonus entspricht der Stufe.

Nachdenklich

Zum gründlichen Überlegen und Abwägen neigend, bevor gehandelt wird.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Einfältig, Impulsiv

Regelanpassung: Das ruhige Studieren eines Problems diktiert einen Bonus auf analytische Proben. Der Bonus entspricht der Stufe.

Optimistisch

Zuversichtlich und von einem positiven Ausgang der Dinge überzeugt.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Enttäuscht, Negativ, Verzweifelt, Zynisch

Regelanpassung: Die Eigenschaft verhindert das Aufgeben. Dies manifestiert einen Bonus auf Überlebensstrategie in feindlichen Umgebungen. Der Bonus entspricht der Stufe.

Resilient

Widerstandsfähig gegenüber Belastungen und in der Lage, sich von Rückschlägen zu erholen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Verzweifelt

Ruhig

Gelassen und unaufgeregt, auch unter Druck oder in hektischen Situationen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Impulsiv, Jähzornig, Nervös, Wütend

Regelanpassung: Die Eigenschaft manifestiert eine extrem ruhige Hand. Dies erzwingt einen Bonus auf Präzisionsarbeiten oder das Zielen im Fernkampf. Der Bonus entspricht der Stufe.

Selbstbewusst

Sich der eigenen Fähigkeiten und des eigenen Wertes sicher.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Nervös, Schüchtern

Verantwortungsbewusst

Bereit, für die eigenen Handlungen und deren Folgen einzustehen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Faul, Inkonsequent, Unzuverlässig

Visionär

Mit weitreichenden Zukunftsvorstellungen und dem Blick für kommende Entwicklungen ausgestattet.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Einfältig, Starr

Wissbegierig

Von starkem Verlangen geprägt, Neues zu lernen und zu verstehen.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Einfältig, Passiv

Zielstrebig

Beharrlich und konsequent auf ein gesetztes Ziel hinarbeitend.

Stufe: 1 - 3

Kosten: 1

Gegensatz: Faul, Passiv, Verträumt, Wankelmütig

Negative Eigenschaften

Arrogant

Überheblich und von der eigenen Überlegenheit übermäßig überzeugt.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Einfühlsam, Freundlich

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Bitter

Von anhaltendem Groll oder Verletztheit über vergangenes Unrecht geprägt.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Humorvoll, Lebensfroh

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Mo-

difikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Eifersüchtig

Von Neid auf den Besitz, Erfolg oder die Beziehungen anderer geprägt.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Einfältig

Unfähig oder unwillig, komplexe Zusammenhänge zu erfassen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Fantasievoll, Nachdenklich, Visionär, Wissbegierig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Enttäuscht

Von vergangenen Enttäuschungen geprägt und misstrauisch gegenüber neuem Vertrauen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Lebensfroh, Optimistisch

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Faul

Abgeneigt gegenüber Anstrengung, Arbeit oder aktiver Beteiligung.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Ehrgeizig, Verantwortungsbewusst, Zielstrebig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Geizig

Übermäßig sparsam und unwillig, Besitz oder Ressourcen mit anderen zu teilen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Generös

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Impulsiv

Zu spontanem, unüberlegtem Handeln ohne vorherige Abwägung neigend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Nachdenklich, Ruhig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Inkonsequent

Nicht beständig in Entscheidungen, Absprachen oder Verhalten.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Gründlich, Loyal, Verantwortungsbewusst

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Introvertiert

Nach innen gewandt und zurückhaltend im Umgang mit anderen Menschen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Jähzornig

Zu plötzlichen, heftigen Wutausbrüchen neigend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Freundlich, Ruhig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Kalt

Emotionslos und distanziert im Umgang mit sich selbst und anderen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Einfühlsam, Freundlich, Leidenschaftlich

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Kritisch

Zu übermäßig strenger, ablehnender Beurteilung fremder Ideen neigend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Lügen

Bewusstes Aussprechen von Unwahrheiten zur Täuschung anderer.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Aufrichtig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Nachtragend

Unfähig oder unwillig, vergangene Kränkungen oder Konflikte zu vergessen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Negativ

Von pessimistischer Grundhaltung geprägt und auf Misserfolg fokussiert.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Lebensfroh, Optimistisch

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Nervös

Leicht unruhig, angespannt oder unsicher unter Druck.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Ruhig, Selbstbewusst

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Passiv

Unbeteiligt und ohne eigene Initiative, eher abwartend als handelnd.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Ehrgeizig, Leidenschaftlich, Wissbegierig, Zielstrebig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Resistent

Ablehnend gegenüber Veränderung und an Gewohntem festhaltend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Anpassungsfähig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Rücksichtslos

Ohne Rücksicht auf die Folgen für andere handelnd.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Einfühlsam, Hilfsbereit

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Sarkastisch

Zu beißendem, spöttischem Kommentar neigend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Aufrichtig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Schüchtern

Zurückhaltend und unsicher, insbesondere in Gegenwart anderer oder im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Selbstbewusst

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Selbstsüchtig

Ausschließlich oder überwiegend auf den eigenen Vorteil bedacht.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Generös, Hilfsbereit

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Starr

Unbeweglich und unwillig, Meinungen oder Pläne anzupassen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Anpassungsfähig, Fantasievoll, Kreativ, Visionär

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Stur

Beharrlich auf der eigenen Meinung bestehend, auch entgegen besserer Argumente.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Anpassungsfähig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitstests in Höhe der Stufe.

Trotzig

Widerspenstig und aus Prinzip gegen Anweisungen oder Autorität gerichtet.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Anpassungsfähig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Mo-

difikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe.

Unordentlich

Ohne systematische Ordnung oder Struktur in Umgebung und Vorgehen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Gründlich

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe.

Unsensibel

Unaufmerksam gegenüber den Gefühlen anderer, oft unbeabsichtigt verletzend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Einfühlsam

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Unzuverlässig

Nicht verlässlich in Bezug auf Zusagen, Termine oder Absprachen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Loyal, Verantwortungsbewusst

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe.

Verträumt

In Gedanken oder Vorstellungen versunken und dabei von der Realität abgewandt.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Zielstrebig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe.

Verurteilend

Zu schnellem, harten Urteil über das Verhalten anderer neigend.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Einfühlsam

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Verzweifelt

Ohne Hoffnung und kurz vor dem Aufgeben angesichts einer Herausforderung.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Lebensfroh, Optimistisch, Resilient

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigkeitssproben in Höhe der Stufe.

Wankelmütig

Unbeständig in Entscheidungen und leicht von der eigenen Meinung abzubringen.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Loyal, Zielstrebig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigungsproben in Höhe der Stufe.

Wütend

Von starkem Ärger oder Zorn erfüllt.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Ruhig

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigungsproben in Höhe der Stufe.

Zynisch

Grundsätzlich misstrauisch gegenüber guten Absichten und idealistischen Motiven.

Stufe: 1 - 3

Ertrag: 1

Gegensatz: Aufrichtig, Humorvoll, Optimistisch

Regelanpassung: In passenden Spielsituationen wird das Nachteil aktiv. Dies verursacht einen negativen Modifikator auf betroffene Fertigungsproben in Höhe der Stufe. Zusätzlich kostet dieses Nachteil Menschlichkeit: Die maximale GEM wird dauerhaft um den Wert (Stufe x 2) gesenkt.

Fertigkeiten

Arkane Wissen

Domäne der Elemente

Antimagie

Magie um andere Magie wieder aufzuheben

Basisattribut: Abhängig

Stufe: 4

Trainingsstufe: 3

Elementarmagie [Element]

Manipulation der vier elementaren Urkräfte der Natur.

Basisattribut: WIL

Stufe: 0

Trainingsstufe: 1

Telekinese

Bewegung von Objekten durch reinen Willensdruck.

Basisattribut: WIL

Stufe: 0

Trainingsstufe: 1

Domäne des Lebens

Körpermagie

Magie zum Einsatz um seine eigenen Fähigkeiten zu stärken

Basisattribut: KON

Stufe: 1

Trainingsstufe: 1

Heilmagie

Arkane Wirken zur Schließung von Wunden und Linderung von Leiden.

Basisattribut: KON

Stufe: 2

Trainingsstufe: 2

Naturmagie

Verbindung mit dem Lebensfluss von Flora und Fauna.

Basisattribut: WIL / GES

Stufe: 3

Trainingsstufe: 3

Domäne der Form

Illusionsmagie

Formung des Lichts und Geistes zur Erschaffung falscher Realitäten.

Basisattribut: WIL

Stufe: 1

Trainingsstufe: 2

Traummagie

Wandeln und Gestalten in der Welt der schlafenden Geister.

Basisattribut: WIL

Stufe: 4

Trainingsstufe: 4

Verwandlungsmagie

Veränderung der physischen Gestalt von Materie und Wesen.

Basisattribut: WIL

Stufe: 4

Trainingsstufe: 4

Domäne des Geistes

Beherrschungsmagie

Kontrolle über Personen.

Basisattribut: WIL

Stufe: 5

Trainingsstufe: 5

Seelenmagie

Das Studium und die Beeinflussung der essenziellen Lebensfunken.

Basisattribut: ERS / WIL

Stufe: 6

Trainingsstufe: 5

Telepathie

Lautlose Kommunikation und das Lesen fremder Gedankenströme.

Basisattribut: ERS / WIL

Stufe: 3

Trainingsstufe: 3

Domäne der Struktur

Dimensionale Magie

Magie um die Dimensionen zu nutzen.

Basisattribut: WIL

Stufe: 5

Trainingsstufe: 5

Runenmagie

Binden von Macht in beständige Zeichen und Glyphen.

Basisattribut: WIL

Stufe: 5

Trainingsstufe: 4

Schutzmagie

Errichtung von Barrieren und Schutzkreisen gegen äußere Einflüsse.

Basisattribut: WIL

Stufe: 2

Trainingsstufe: 2

Kampffertigkeiten

Waffenloser Nahkampf

Ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Menschen ohne Einsatz von Waffen.

Basisattribut: GES / MUS

Komplexität: 1

Trainingsstufe: 2

Bewaffneter Nahkampf

Ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Menschen mit Einsatz von Waffen.

Basisattribut: GES / MUS

Komplexität: In Abhängigkeit der eingesetzten Waffe

Trainingsstufe: 4

Fernkampf

Das Treffen von weit entfernten (beweglichen) Zielen.

Basisattribut: GES

Komplexität: In Abhängigkeit der eingesetzten Waffe

Trainingsstufe: 3

Künstlerische Fertigkeiten

Geschichten erzählen

Die Kunst, durch Worte Welten zu erschaffen und Zuhörer zu fesseln.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Holzarbeit

Formgebung und Bearbeitung verschiedener Holzarten.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Illustration

Visuelle Darstellung von Objekten und Szenen auf Oberflächen.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Kochkunst

Zubereitung von nahrhaften und stärkenden Mahlzeiten.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 3

Kunsthandwerk [Material]

Übergreifendes Verständnis von Ästhetik und kreativem Ausdruck.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Malerei

Das Auftragen von Pigmenten zur Erzeugung bildlicher Werke.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 5

Metallverarbeitung

Dekorative Bearbeitung und Verzierung von Metallen.

Basisattribut: GES / MUS

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 5

Modedesign

Entwurf und Herstellung von funktionaler und zierender Kleidung.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 4

Musikkomposition

Beherrschung von Instrumenten und Komposition von Harmonien.

Basisattribut: GES / INU

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 6

Papierkunst

Herstellung und Veredelung von Papier und Pergament.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 4

Schreibkunst

Kunstvolle Gestaltung von Schriftstücken und Kalligrafie.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Tanz

Rhythmische Bewegung des Körpers als Ausdrucksmittel.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 4

Theaterkunst

Darstellerisches Spiel und Inszenierung von dramatischen Stoffen.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Naturverbundene Fertigkeiten

Botanik

Umfassendes Wissen über das Wachstum und die Arten der Pflanzenwelt.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Forstwirtschaft

Bewirtschaftung und Pflege großer Waldgebiete.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 4

Fossilienkunde

Suche und Analyse versteinelter Überreste vergangener Äonen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 4

Klima

Verständnis für großräumige Wettermuster und Klimazonen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 5

Kräuterkunde

Identifikation und Nutzung von Wildkräutern und Heilpflanzen.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Landwirtschaft

Anbau von Nutzpflanzen und effiziente Bodenbewirtschaftung.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Meteorologie

Kurzfristige Deutung atmosphärischer Veränderungen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 5

Naturbeobachtung

Schärfung der Sinne für kleinste Veränderungen in der Wildnis.

Basisattribut: INU

Komplexität: 1

Trainingsstufe: 2

Ökologie

Verständnis für das komplexe Zusammenspiel von Lebensräumen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 4

Stein- und Erdkunde

Wissen über Gesteinsarten, Erze und die Knochen der Erde.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 4

Tierkommunikation

Deutung der Körpersprache und Signale wilder Tiere.

Basisattribut: INU

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Tierzähmung

Zähmung und Abrichtung von Wildtieren für menschliche Zwecke.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Umweltbewusstsein

Anpassungsfähigkeit an verschiedene natürliche Gegebenheiten.

Basisattribut: INU

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Umweltschutz

Maßnahmen zur Erhaltung gefährdeter Ökosysteme.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Waldläufersinn

Spurenlesen und lautlose Fortbewegung im unwegsamen Gelände.

Basisattribut: INU

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 3

Wasserbewirtschaftung

Wissen über Wasserläufe, Gezeiten und aquatische Flora.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 5

Soziale Fertigkeiten

Aktives Zuhören

Aktive Aufnahme und Analyse von Informationen aus Gesprächen.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 2

Diplomatie

Vermittlung zwischen Parteien zur Vermeidung von Konflikten.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 7

Führungskompetenz

Führung und Inspiration von Gruppen unter Druck.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 7

Höflichkeit und Etikette

Kenntnis gesellschaftlicher Normen und angemessenen Verhaltens.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Konfliktlösung

Gezielte Deeskalation oder kontrollierte Austragung von Streit.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 6

Kulturelles Verständnis

Wissen über Bräuche, Traditionen und Werte verschiedener Völker.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Mentale Stärke

Psychologische Belastbarkeit und Analyse menschlichen Verhaltens.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 5

Mentoring

Vermittlung von Wissen und Förderung individueller Talente.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 6

Netzwerken

Knüpfen und Pflegen von einflussreichen Kontakten.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Präsentieren

Wirkungsvolle Darstellung von Ideen vor einem Publikum.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Verhandlungsgeschick

Feilschen und Aushandeln vorteilhafter Bedingungen.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 7

Vertrauensaufbau

Aufbau von Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 5

Überreden

Rhetorisches Geschick, um andere von einer Meinung zu überzeugen.

Basisattribut: ERS

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 6

Technische Fertigkeiten

Alchemie

Synthese von Stoffen und Brauen chemischer Gemische.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 6

Mechanische Konstruktion

Planung und Errichtung von stabilen Gebäudestrukturen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 7

Uhrmacherei

Wartung und Bau von feinmechanischen Uhrwerken.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 4

Metallurgie

Industrielle Verarbeitung von Metallen durch Hitze und Druck.

Basisattribut: GES / MUS

Komplexität: 1

Trainingsstufe: 3

Ingenieurwissenschaften [Fach]

Entwurf komplexer mechanischer Systeme und Maschinen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 5

Trainingsstufe: 7

Chemische Experimentation

Analyse und Handhabung industrieller Chemikalien.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 5

Löttechnik

Verbindung technischer Komponenten durch Lötverfahren.

Basisattribut: GES

Komplexität: 0

Trainingsstufe: 1

Ressourcenmanagement

Effiziente Gewinnung und Nutzung von Rohstoffen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Fahrzeugbau

Wartung und Bedienung dampfbetriebener Transportmittel.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 5

Kraftübertragung

Management von Energiequellen wie Dampf, Druckluft oder Strom.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 6

Magie-Mechanismen

Erschaffung von Systemen, die magische Energie kontrollieren.

Basisattribut: INT

Komplexität: 7

Trainingsstufe: 7

Materialanalyse

Werkstoffkunde und Prüfung von Belastungsgrenzen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 1

Trainingsstufe: 4

Fahrzeug lenken

Handhabung und Steuerung von komplexen Transportmitteln.

Basisattribut: GES

Komplexität: Abhängig

Trainingsstufe: 4

Überlebensfertigkeiten

Orientierung

Bestimmung der eigenen Position mittels Karte und Gestirnen.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Überlebensstrategie

Grundlegende Techniken zum Überleben in feindlicher Umgebung.

Basisattribut: KON

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 5

Nahrungssuche

Beschaffung von essbaren Vorräten durch Jagd oder Sammeln.

Basisattribut: INU

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 4

Wasseraufbereitung

Reinigung von verunreinigtem Wasser zur Trinkgewinnung.

Basisattribut: INT

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 5

Unterkunftsbau

Errichtung provisorischer Unterkünfte aus Naturmaterialien.

Basisattribut: GES

Komplexität: 2

Trainingsstufe: 4

Tarnung

Verbergen von Personen und Ausrüstung vor fremden Blicken.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 4

Klettern und Abseilen

Überwindung vertikaler Hindernisse mit oder ohne Hilfsmittel.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 2

Fallenstellen

Das geschickte Aufstellen von mechanischen und magischen Fallen.

Basisattribut: GES

Komplexität: 4

Trainingsstufe: 2

Wettervorhersage

Kunst zur Vorhersage des Wetters.

Basisattribut: INT

Komplexität: 1

Trainingsstufe: 4

Feldmedizin

Notfallversorgung von Wunden und Behandlung von Krankheiten.

Basisattribut: INT

Komplexität: 6

Trainingsstufe: 4

Zelt- und Lageraufbau

Sicherer Aufbau und Instandhaltung von Lagerplätzen.

Basisattribut: GES

Komplexität: 3

Trainingsstufe: 3

Kampfsonderfertigkeiten

Glossar

ATTR – Attribut

BA – Basisattribut

BWR – Bewegungsradius

einf. Hdlg – Einfache Handlung

EP – Erfahrungspunkte

ERM – körperliche Ermüdung

ERS – Erscheinung

EW – Einsatzwert

FP – Fertigkeitspunkte

FW – Fertigkeitswert

GEM – Geistige Ermüdung

GES – Geschick

GFW – Gesamt Fertigkeitswert

INT – Intelligenz

INU – Intuition

komp. Hdlg – Komplexe Handlung

KON – Konstitution

MUS – Muskelkraft

norm. Hdlg – Normale Handlung

RS – Rüstungsstufe

RWM – Reichweitenmodifikator

SCH – Schaden

TRA – Trauma

UNM – Unerfahrenheit-Malus

WIL – Willenskraft

Lizenzen

Creative Commons Attribution 4.0 International Public License

Die Inhalte dieses Dokuments dürfen gemäß den Bedingungen der nachfolgenden Lizenz verwendet werden.

Creative Commons Attribution 4.0 International

Creative Commons Corporation ("Creative Commons") is not a law firm and does not provide legal services or legal advice. Distribution of Creative Commons public licenses does not create a lawyer-client or other relationship. Creative Commons makes its licenses and related information available on an "as-is" basis. Creative Commons gives no warranties regarding its licenses, any material licensed under their terms and conditions, or any related information. Creative Commons disclaims all liability for damages resulting from their use to the fullest extent possible.

Using Creative Commons Public Licenses

Creative Commons public licenses provide a standard set of terms and conditions that creators and other rights holders may use to share original works of authorship and other material subject to copyright and certain other rights specified in the public license below. The following considerations are for informational purposes only, are not exhaustive, and do not form part of our licenses.

Considerations for licensors: Our public licenses are intended for use by those authorized to give the public permission to use material in ways otherwise restricted by copyright and certain other rights. Our licenses are irrevocable. Licensors should read and understand the terms and conditions of the license they choose before applying it. Licensors should also secure all rights necessary before applying our licenses so that the public can reuse the material as expected. Licensors should clearly mark any material not subject to the license. This includes other CC-licensed material, or material used under an exception or limitation to copyright. More considerations for licensors.

Considerations for the public: By using one of our public licenses, a licensor grants the public permission to use the licensed material under specified terms and conditions. If the licensor's permission is not necessary for any reason—for example, because of any applicable exception or limitation to copyright—then that use is not regulated by the license. Our licenses grant only permissions under copyright and certain other rights that a licensor has authority to grant. Use of the licensed material may still be restricted for other reasons, including because others have copyright or other rights in the material. A licensor may make special requests, such as asking that all changes be marked or described. Although not required by our licenses, you are encouraged to respect those requests where reasonable. More considerations for the public.

Creative Commons Attribution 4.0 International Public License

By exercising the Licensed Rights (defined below), You accept and agree to be bound by the terms and conditions of this Creative Commons Attribution 4.0 International Public License ("Public License"). To the extent this Public License may be interpreted as a contract, You are granted the Licensed Rights in consideration of Your acceptance of these terms and conditions, and the Licensor grants You such rights in consideration of benefits the Licensor receives from making the Licensed Material available under these terms and conditions.

Section 1 – Definitions.

a. Adapted Material means material subject to Copyright and Similar Rights that is derived from or based upon the Licensed Material and in which the Licensed Material is translated, altered, arranged, transformed, or otherwise modified in a manner requiring permission under the Copyright and Similar Rights held by the Licensor. For purposes of this Public License, where the Licensed Material is a musical work, performance, or sound recording, Adapted Material is always produced where the Licensed Material is synched in timed relation with a moving image.

b. Adapter's License means the license You apply to Your Copyright and Similar Rights in Your contributions to Adapted Material in accordance with the terms and conditions of this Public License.

c. Copyright and Similar Rights means copyright and/or similar rights closely related to copyright including, without limitation, performance, broadcast, sound recording, and Sui Generis Database Rights, without regard to how the rights are labeled or categorized. For purposes of this Public License, the rights specified in Section 2(b)(1)-(2) are not Copyright and Similar Rights.

d. Effective Technological Measures means those measures that, in the absence of proper authority, may not be circumvented under laws fulfilling obligations

under Article 11 of the WIPO Copyright Treaty adopted on December 20, 1996, and/or similar international agreements.

e. Exceptions and Limitations means fair use, fair dealing, and/or any other exception or limitation to Copyright and Similar Rights that applies to Your use of the Licensed Material.

f. Licensed Material means the artistic or literary work, database, or other material to which the Licensor applied this Public License.

g. Licensed Rights means the rights granted to You subject to the terms and conditions of this Public License, which are limited to all Copyright and Similar Rights that apply to Your use of the Licensed Material and that the Licensor has authority to license.

h. Licensor means the individual(s) or entity(ies) granting rights under this Public License.

i. Share means to provide material to the public by any means or process that requires permission under the Licensed Rights, such as reproduction, public display, public performance, distribution, dissemination, communication, or importation, and to make material available to the public including in ways that members of the public may access the material from a place and at a time individually chosen by them.

j. Sui Generis Database Rights means rights other than copyright resulting from Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, as amended and/or succeeded, as well as other essentially equivalent rights anywhere in the world.

k. You means the individual or entity exercising the Licensed Rights under this Public License. Your has a corresponding meaning.

Section 2 – Scope.

a. License grant.

1. Subject to the terms and conditions of this Public License, the Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-sublicensable, non-exclusive, irrevocable license to exercise the Licensed Rights in the Licensed Material to:

- A. reproduce and Share the Licensed Material, in whole or in part; and
- B. produce, reproduce, and Share Adapted Material.

2. Exceptions and Limitations. For the avoidance of doubt, where Exceptions and Limitations apply to Your use, this Public License does not apply, and You do not need to comply with its terms and conditions.

3. Term. The term of this Public License is specified in Section 6(a).

4. Media and formats; technical modifications allowed. The Licensor authorizes You to exercise the Licensed Rights in all media and formats whether now known or hereafter created, and to make technical modifications necessary to do so. The Licensor waives and/or agrees not to assert any right or authority to forbid You from making technical modifications necessary to exercise the Licensed Rights, including technical modifications necessary to circumvent Effective Technological Measures. For purposes of this Public License, simply making modifications authorized by this Section 2(a)(4) never produces Adapted Material.

5. Downstream recipients.

A. Offer from the Licensor – Licensed Material. Every recipient of the Licensed Material automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights under the terms and conditions of this Public License.

B. No downstream restrictions. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, the Licensed Material if doing so restricts exercise of the Licensed Rights by any recipient of the Licensed Material.

6. No endorsement. Nothing in this Public License constitutes or may be construed as permission to assert or imply that You are, or that Your use of the Licensed Material is, connected with, or sponsored, endorsed, or granted official status by, the Licensor or others designated to receive attribution as provided in Section 3(a)(1)(A)(i).

b. Other rights.

1. Moral rights, such as the right of integrity, are not licensed under this Public License, nor are publicity, privacy, and/or other similar personality rights; however, to the extent possible, the Licensor waives and/or agrees not to assert any such rights held by the Licensor to the limited extent necessary to allow You to exercise the Licensed Rights, but not otherwise.
2. Patent and trademark rights are not licensed under this Public License.
3. To the extent possible, the Licensor waives any right to collect royalties from You for the exercise of the Licensed Rights, whether directly or through a collecting society under any voluntary or waivable statutory or compulsory licensing scheme. In all other cases the Licensor expressly reserves any right to collect such royalties.

Section 3 – License Conditions.

Your exercise of the Licensed Rights is expressly made subject to the following conditions.

a. Attribution.

1. If You Share the Licensed Material (including in modified form), You must:
 - A. retain the following if it is supplied by the Licensor with the Licensed Material:
 - i. identification of the creator(s) of the Licensed Material and any others designated to receive attribution, in any reasonable manner requested by the Licensor (including by pseudonym if designated);
 - ii. a copyright notice;
 - iii. a notice that refers to this Public License;
 - iv. a notice that refers to the disclaimer of warranties;
 - v. a URI or hyperlink to the Licensed Material to the extent reasonably practicable;
 - B. indicate if You modified the Licensed Material and retain an indication of any previous modifications; and
 - C. indicate the Licensed Material is licensed under this Public License, and include the text of, or the URI or hyperlink to, this Public License.
2. You may satisfy the conditions in Section 3(a)(1) in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share the Licensed Material. For example, it may be reasonable to satisfy the conditions by providing a URI or hyperlink to a resource that includes the required information.
3. If requested by the Licensor, You must remove any of the information required by Section 3(a)(1)(A) to the extent reasonably practicable.
4. If You Share Adapted Material You produce, the Adapter's License You apply must not prevent recipients of the Adapted Material from complying with this Public License.

Section 4 – Sui Generis Database Rights.

Where the Licensed Rights include Sui Generis Database Rights that apply to Your use of the Licensed Material:

- a. for the avoidance of doubt, Section 2(a)(1) grants You the right to extract, reuse, reproduce, and Share all or a substantial portion of the contents of the database;
- b. if You include all or a substantial portion of the database contents in a database in which You have Sui Generis Database Rights, then the database in which You have Sui Generis Database Rights (but not its individual contents) is Adapted Material; and
- c. You must comply with the conditions in Section 3(a) if You Share all or a substantial portion of the contents of the database. For the avoidance of doubt, this Section 4 supplements and does not replace Your obligations under this Public License where the Licensed Rights include other Copyright and Similar Rights.

Section 5 – Disclaimer of Warranties and Limitation of Liability.

- a. Unless otherwise separately undertaken by the Licensor, to the extent possible, the Licensor offers the Licensed Material as-is and as-available, and makes no representations or warranties of any kind concerning the Licensed Material, whether express, implied, statutory, or other. This includes, without limitation, warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non-infringement, absence of latent or other defects, accuracy, or the presence or absence of errors, whether or not known or discoverable. Where disclaimers of warranties are not allowed in full or in part, this disclaimer may not apply to You.
- b. To the extent possible, in no event will the Licensor be liable to You on any legal theory (including, without limitation, negligence) or otherwise for any direct, special, indirect, incidental, consequential, punitive, exemplary, or other losses, costs, expenses, or damages arising out of this Public License or use of the Licensed Material, even if the Licensor has been advised of the possibility of such losses, costs, expenses, or damages. Where a limitation of liability is not allowed in full or in part, this limitation may not apply to You.

c. The disclaimer of warranties and limitation of liability provided above shall be interpreted in a manner that, to the extent possible, most closely approximates an absolute disclaimer and waiver of all liability.

Section 6 – Term and Termination.

a. This Public License applies for the term of the Copyright and Similar Rights licensed here. However, if You fail to comply with this Public License, then Your rights under this Public License terminate automatically.

b. Where Your right to use the Licensed Material has terminated under Section 6(a), it reinstates:

1. automatically as of the date the violation is cured, provided it is cured within 30 days of Your discovery of the violation; or
2. upon express reinstatement by the Licensor.

c. For the avoidance of doubt, this Section 6(b) does not affect any right the Licensor may have to seek remedies for Your violations of this Public License.

d. For the avoidance of doubt, the Licensor may also offer the Licensed Material under separate terms or conditions or stop distributing the Licensed Material at any time; however, doing so will not terminate this Public License.

e. Sections 1, 5, 6, 7, and 8 survive termination of this Public License.

Section 7 – Other Terms and Conditions.

a. The Licensor shall not be bound by any additional or different terms or conditions communicated by You unless expressly agreed.

b. Any arrangements, understandings, or agreements regarding the Licensed Material not stated herein are separate from and independent of the terms and conditions of this Public License.

Section 8 – Interpretation.

a. For the avoidance of doubt, this Public License does not, and shall not be interpreted to, reduce, limit, restrict, or impose conditions on any use of the Licensed Material that could lawfully be made without permission under this Public License.

b. To the extent possible, if any provision of this Public License is deemed unenforceable, it shall be automatically reformed to the minimum extent necessary to make it enforceable. If the provision cannot be reformed, it shall be severed from this Public License without affecting the enforceability of the remaining terms and conditions.

c. No term or condition of this Public License will be waived and no failure to comply consented to unless expressly agreed to by the Licensor.

d. Nothing in this Public License constitutes or may be interpreted as a limitation upon, or waiver of, any privileges and immunities that apply to the Licensor or You, including from the legal processes of any jurisdiction or authority.

Creative Commons is not a party to its public licenses. Notwithstanding, Creative Commons may elect to apply one of its public licenses to material it publishes and in those instances will be considered the "Licensor." Except for the limited purpose of indicating that material is shared under a Creative Commons public license or as otherwise permitted by the Creative Commons policies published at creativecommons.org/policies, Creative Commons does not authorize the use of the trademark "Creative Commons" or any other trademark or logo of Creative Commons without its prior written consent including, without limitation, in connection with any unauthorized modifications to any of its public licenses or any other arrangements, understandings, or agreements concerning use of licensed material. For the avoidance of doubt, this paragraph does not form part of the public licenses.

Creative Commons may be contacted at creativecommons.org.

SIL Open Font License (OFL) Vers. 1.1

Die in diesem Dokument verwendeten Schriftarten unterliegen der **SIL Open Font License, Version 1.1 (OFL)**.

Cinzel Copyright © 2012 by Natanael Gama (info@ndiscovered.com), mit dem Reservierten Schriftnamen "Cinzel".

Oswald Copyright © 2011 by Vernon Adams (vern@newtypography.co.uk), mit dem Reservierten Schriftnamen "Oswald".

Roboto Copyright © 2011 by Google Inc. All Rights Reserved.

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

PREAMBLE The goals of the Open Font License (OFL) are to stimulate worldwide development of collaborative font projects, to support the font creation efforts of academic and linguistic communities, and to provide a free and open framework in which fonts may be shared and improved in partnership with others.

The OFL allows the licensed fonts to be used, studied, modified and redistributed freely as long as they are not sold by themselves. The fonts, including any derivative works, can be bundled, embedded, redistributed and/or sold with any software provided that any reserved names are not used by derivative works. The fonts and derivatives, however, cannot be released under any other type of license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the fonts or their derivatives.

DEFINITIONS „Font Software“ refers to the set of files released by the Copyright Holder(s) under this license and clearly marked as such. This may include source files, build scripts and documentation.

„Reserved Font Name“ refers to any names specified as such after the copyright statement(s).

„Original Version“ refers to the collection of Font Software components as distributed by the Copyright Holder(s).

„Modified Version“ refers to any derivative made by adding to, deleting, or substituting – in part or in whole – any of the components of the Original Version, by changing formats or by porting the Font Software to a new environment.

„Author“ refers to any designer, engineer, programmer, technical writer or other person who contributed to the Font Software.

PERMISSION & CONDITIONS Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Font Software, to use, study, copy, merge, embed, modify, redistribute, and sell modified and unmodified copies of the Font Software, subject to the following conditions:

1) Neither the Font Software nor any of its individual components, in Original or Modified Versions, may be sold by itself.

2) Original or Modified Versions of the Font Software may be bundled, redistributed and/or sold with any software, provided that each copy contains the above copyright notice and this license. These can be included either as stand-alone text files, human-readable headers or in the appropriate machine-readable metadata fields within text or binary files as long as those fields can be easily viewed by the user.

3) No Modified Version of the Font Software may use the Reserved Font Name(s) unless explicit written permission is granted by the corresponding Copyright Holder. This restriction only applies to the primary font name as presented to the users.

4) The name(s) of the Copyright Holder(s) or the Author(s) of the Font Software shall not be used to promote, endorse or advertise any Modified Version, except to acknowledge the contribution(s) of the Copyright Holder(s) and the Author(s) or with their explicit written permission.

5) The Font Software, modified or unmodified, in part or in whole, must be distributed entirely under this license, and must not be distributed under any other license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the Font Software.

TERMINATION This license becomes null and void if any of the above conditions are not met.

DISCLAIMER THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS“, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.