



# Lex Magia

Early Alpha

## Grundregelwerk

V0.0.1.0





Vorwort

Salve Legens,  
Auf deinem Bildschirm siehst du eine frühe Version von Project Steam, einem Steampunk-Rollenspiel, welches sich aktuell in der Entwicklung befindet. Da sich das Regelwerk aktuell in der Alpha-Phase befindet, sieh bitte die vielen Fehler, Unstimmigkeiten und fehlenden Passagen nach, die sich noch im Regelwerk befinden. Zusätzlich fehlen in dieser Version des Regelwerks noch viele Seiten.  
Solltest du dich für das Universum von Project Steam interessieren, wirf doch noch einen Blick auf Gehenna an Caelum, das deutlich mehr Informationen über die Welt von Project Steam enthält.  
Vielen Dank für dein Interesse.  
Viel Spaß beim spielen wünscht  
Das Autorenteam

Versionsinformationen(V o.o.1.7)

Version: V 0.0.1.7  
Seiten: 295  
Erstellt am: 04.08.26, 22:18  
Zuletzt bearbeitet am: 04.08.2026, 22:14:53

Aktuell sind 193(/295) Seiten bearbeitet.  
Aktuell bearbeitete Kapitel: **Charaktere(S. 20-51 und S. 68-160)**(Außer Berufe+Eigenschaften), **Gegenstände(S.188-259)**, **Alchemie, Magia & Mechanik(S. 268-289)**  
**Neu in dieser Version:**  
V 0.0.1.6: Alchemie, Magia und Mechanika: Bis auf SR fertiggestellt.  
V 0.0.1.7: Berufe und Eigenschaftsbäume; Neues Design;

|                                                  |            |                                       |            |
|--------------------------------------------------|------------|---------------------------------------|------------|
| <b>Inhaltsverzeichnis</b>                        |            | <b>Gegenstände</b>                    | <b>187</b> |
|                                                  |            | Waffen .....                          | 188        |
|                                                  |            | <i>Nahkampfwaffen</i> .....           | 189        |
|                                                  |            | <i>Fernkampfwaffen</i> .....          | 192        |
|                                                  |            | Rüstung und Schilde.....              | 196        |
|                                                  |            | Gebrauchsgegenstände.....             | 198        |
|                                                  |            | <i>Kleidung</i> .....                 | 203        |
|                                                  |            | Mechanika .....                       | 206        |
|                                                  |            | <i>Simple Mechanika</i> .....         | 206        |
|                                                  |            | <i>Komplexe Mechanika</i> .....       | 212        |
|                                                  |            | <i>Hochkomplexe Mechanika</i> .....   | 216        |
|                                                  |            | <i>Automatons</i> .....               | 220        |
|                                                  |            | <i>Waffen</i> .....                   | 228        |
|                                                  |            | <i>Rüstung</i> .....                  | 232        |
|                                                  |            | <i>Biomechanika</i> .....             | 233        |
|                                                  |            | <i>Fahrzeuge</i> .....                | 235        |
|                                                  |            | Gebräue .....                         | 240        |
|                                                  |            | <i>Tränke</i> .....                   | 241        |
|                                                  |            | <i>Elixiere</i> .....                 | 244        |
|                                                  |            | <i>Arznei</i> .....                   | 246        |
|                                                  |            | <i>Gifte</i> .....                    | 250        |
|                                                  |            | <i>Kampftränke</i> .....              | 252        |
|                                                  |            | Magia.....                            | 256        |
|                                                  |            | <i>Artefakte</i> .....                | 256        |
|                                                  |            | <i>Edelsteine</i> .....               | 260        |
|                                                  |            | <i>Kristalle</i> .....                | 262        |
|                                                  |            | <i>Kugeln</i> .....                   | 264        |
|                                                  |            | <b>Alchemie, Magia &amp; Mechanik</b> | <b>268</b> |
|                                                  |            | Alchemie .....                        | 269        |
|                                                  |            | <i>Regeln</i> .....                   | 270        |
|                                                  |            | Magia.....                            | 272        |
|                                                  |            | <i>Regeln</i> .....                   | 274        |
|                                                  |            | <i>Erweiterte Magia-Regeln</i> .....  | 280        |
|                                                  |            | <i>Magia-Talente</i> .....            | 282        |
|                                                  |            | Mechanik.....                         | 286        |
|                                                  |            | <b>Detailregeln</b>                   | <b>290</b> |
|                                                  |            | <b>Sonderregeln</b>                   | <b>292</b> |
|                                                  |            | <b>Cultus et Historia</b>             | <b>294</b> |
| <b>Einleitung</b>                                | <b>4</b>   |                                       |            |
| Die Gesellschaft .....                           | 6          |                                       |            |
| Die Länderreien .....                            | 8          |                                       |            |
| <b>Grundregeln</b>                               | <b>12</b>  |                                       |            |
| Proben .....                                     | 14         |                                       |            |
| Charaktere .....                                 | 16         |                                       |            |
| Sonderregeln .....                               | 18         |                                       |            |
| <b>Charaktere</b>                                | <b>20</b>  |                                       |            |
| Charaktererschaffung .....                       | 21         |                                       |            |
| 1. <i>Das Charakterkonzept</i> .....             | 21         |                                       |            |
| 2. <i>Beruf</i> .....                            | 26         |                                       |            |
| 3. <i>Fertigkeitspunkte verteilen</i> .....      | 28         |                                       |            |
| 4. <i>Gegenstände</i> .....                      | 30         |                                       |            |
| 5. <i>Grundwerte und letzte Änderungen</i> ..... | 32         |                                       |            |
| Spezies, Ethnien und Kulturen .....              | 34         |                                       |            |
| <i>Menschen</i> .....                            | 35         |                                       |            |
| <i>Alben</i> .....                               | 36         |                                       |            |
| <i>Nanen</i> .....                               | 37         |                                       |            |
| <i>Puella</i> .....                              | 38         |                                       |            |
| <i>Tierkinder</i> .....                          | 39         |                                       |            |
| <i>Kulturen und Subspezies</i> .....             | 40         |                                       |            |
| Berufe .....                                     | 51         |                                       |            |
| <i>Berufe des Adels</i> .....                    | 52         |                                       |            |
| <i>Berufe der Wächter</i> .....                  | 56         |                                       |            |
| <i>Berufe der Hilfreichen</i> .....              | 68         |                                       |            |
| <i>Berufe der Nutzlosen</i> .....                | 80         |                                       |            |
| Talente, Merkmale & Konditionen.....             | 92         |                                       |            |
| <i>Talente</i> .....                             | 93         |                                       |            |
| <i>Merkmale</i> .....                            | 100        |                                       |            |
| <i>Zustände</i> .....                            | 110        |                                       |            |
| <i>Konditionen</i> .....                         | 116        |                                       |            |
| Eigenschaften .....                              | 118        |                                       |            |
| Beispielcharaktere .....                         | 160        |                                       |            |
| <b>Die Welt</b>                                  | <b>162</b> |                                       |            |
| Kontinente und Länder .....                      | 164        |                                       |            |
| Flora und Fauna.....                             | 166        |                                       |            |
| Gesellschaft .....                               | 168        |                                       |            |
| <b>Kampf</b>                                     | <b>170</b> |                                       |            |
| Grundregeln .....                                | 171        |                                       |            |
| Erweiterte Kampfregeln .....                     | 178        |                                       |            |



## Einleitung

Salve, Fremdling.

In deinen Händen hältst du die erste Version des Regelwerks von Project Steam. In, und manchmal auch zwischen den Zeilen dieses Buches, wirst du eine interessante Reise nach Gehenna finden, gestützt von Regeln, die die Erkundung dieser gebrochenen Welt möglich machen.

Doch zuerst müssen die Grundlagen untermauert werden, denn ein Bauwerk ohne Fundament ist bloß eine Fassade. **Project Steam** ist ein **Pen & Paper (P&P)** Rollenspielsystem. Zusätzlich zu Stift und Papier wirst du aber in der Regel auch ein paar Freundinnen, potentiell einige Würfel und zumindest dieses Regelwerk brauchen. Hierbei wird einer von euch wohl die Rolle von **Spielleitung (SL)**, in diesem System auch **Geschichtenerzähler (GE)** genannt, annehmen, die für das Rollenspiel relativ zentral ist. Denn während die Spieler die Geschichte erleben, erzählt der GE diese. Er oder sie stellt also die gesamte Welt, bis auf die Charaktere der Spieler dar.

Diese Spielercharaktere (**SC**) werden dabei im Vorhinein von den Spielern, meist in Absprache mit dem GE, entworfen. Die Geschichte, welche erzählt werden soll, wird ebenfalls vor Spielbeginn vom Geschichtenerzähler entworfen. Der GE beschreibt, was in der Geschichte passiert, worauf die Charaktere eingehen. Hierbei sind sie eigentlich nur von den Regeln und der einfachen Logik eingeschränkt. Das letzte Wort, ob etwas möglich ist oder nicht, hat jedoch immer der GE. Die meisten komplexeren Aktionen zwingen einen Charakter aber, sein Können unter Beweis zu stellen, bzw. eine Probe abzulegen, indem sie mittels Würfeln und Werten des Charakters feststellen, ob diesem eine Handlung gelingt. Mit einem so vagen Spielprinzip ist relativ klar, dass es in einem solchen Spiel kein klassisches Ziel gibt. Auch wenn der GE Ziele setzen kann, ist das wichtigste Ziel des Spiels Spaß für alle Beteiligten.

Um dir den Einstieg zu erleichtern, besonders wenn du noch nie ein Rollenspiel dieser Art gespielt hast, kannst du den folgenden Text lesen, der ein Auszug aus einer echten Spielrunde ist.

**"Spielleitung:** «Ihr betretet die Schenke. Es scheint recht leer, nur wenige Gäste sind zu dieser frühen Zeit im Speisesaal. Hinter dem Tresen steht ein älterer Alb, dessen graue Haut von tiefen Falten durchzogen wird. Was wollt ihr tun?»

**Siro:** «Ich würde mich an den Tresen setzen. Sieht der Barkeeper gesprächig aus?»

**Spielleitung:** «Nicht wirklich, er scheint recht vertieft in das Putzen eines großen Krugs.»

**Siro:** «Dann würde ich einfach ein Bier bestellen.»

**Aster:** «Ich würde mich auch an die Bar setzen, und zum Wirt sagen 'Immer so schlechte Kundschaft oder wird's am Abend hier interessanter?'»

**Spielleitung:** «Während der Wirt langsam Siro's Bier einschenkt antwortet er dir 'Am Abend ist mehr los.'»

**Aster:** «Ich würde fragen, ob der Wirt in letzter Zeit irgendwas interessantes gehört hat. Besonders bezüglich der aktuellen ... Wächtersituation»

**Milo:** «Ich hätte mich inzwischen auch an den Tresen gesetzt und würde den Kopf kaum merklich schütteln.»

**Spielleitung:** «Aster, würfel dafür mal eine Probe auf Manipulation.»

## Leitfaden des Regelwerks

Innerhalb dieses Regelwerks wirst du viele Kapitel finden, wie du sicherlich schon im Inhaltsverzeichnis überblicken konntest. Am Anfang jedes Kapitel findest du einen Leitfaden, der dir eine Übersicht über das jeweilige Kapitel gibt. Hier findest du zum Beispiel eine Beschreibung der Unterkapitel, und wo welche besonders wichtigen Teile zu finden sind. Besonders wenn du zum ersten mal dieses Regelwerk durchliest geben die Leitfaden auch einen Überblick, wo du starten kannst.

In den folgenden Kapiteln findest du einen Überblick über die Welt, in der Project Steam spielt - Gehenna. Sollten dich besonders die Regeln interessieren, ist das Kapitel „Grundregeln“ ab S. 12 vielleicht interessanter für dich, auch wenn die Grundlagen in diesem Kapitel dennoch sehr wichtig sind. Um mehr über die Welt von Project Steam herauszufinden schlage lieber „Die Welt“ ab S. 162 auf.



## Die Gesellschaft

### Leitfaden einer Gesellschaft

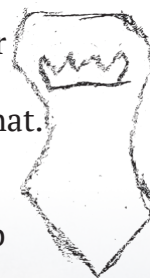
Die Welt von Project Steam ist eine dunkle, die sicherlich auch als Fantasy bezeichnet werden könnte, sich jedoch besonders an Ideen von Steam-, Mage- und Dieselpunk orientiert. Leser dieser Genres werden sich in Gehenna, wie die Welt von ihren Bewohnern gerne genannt wird, sicherlich gut wiederfinden. Die folgenden Abschnitte werden dir die Grundlagen der Gesellschaft, den Ländern und Kontinenten und anderen wichtigen Teilen Gehennas erläutern, sodass du dich schnell zwischen den Hilfreichen und Nutzlosen zurechtfinden kannst, oder in den Gefilden der Adligen die Fäden ziehst.

### Die Gesellschaft

Gespalten in 4 Klassen ist die Gesellschaft von Project Steam eine durchaus eigene. Das Platonische System, welches der Name der gesellschaftlichen und politischen Ordnung fast ganz Praesulas ist, ist inzwischen auf den meisten Kontinenten zumindest bekannt. Die meisten Parto, wie alle Menschen und menschenähnlichen Wesen zusammenfassend genannt werden, kennen nur dieses Klassensystem und werden es zwar nicht unbedingt mögen, aber selten wirklich hinterfragen.

### Adel

An der Spitze steht der Adel, welcher als Herrscherklasse die politische Kontrolle über die anderen Klassen hat. Aber auch administrative Aufgaben oder die hohen Wissenschaften sind Teil der Aufgaben des Adels, weshalb sich auch besonders erfolgreiche Einzelpersonen in seine Schichten hocharbeiten können. Die höchste politische Macht sind hierbei die Conciliae, ein Rat aus den wichtigsten Vertretern des Adels, welcher häufig durch die gesamte Bevölkerung gewählt wird.



### Wächter

Die Herrschaft des Adels wird gestützt von den Wächtern. Diese übernehmen die Durchsetzung der vom Adel erlassenen Gesetze, ebenso wie die Verteidigung der Nation. Innerhalb der Wächter gibt es eine strenge Hierarchie, jedoch wenige Errungenschaften, welche vererbt werden können - außer natürlich Einfluss.



### Hilfreiche

Der Großteil der Bevölkerung Praesulas ist jedoch Teil der Hilfreichen. Sie repräsentieren vom Fabrikarbeiter bis zum Entdecker die meisten Berufsgruppen und sind dementsprechend vielfältig. Als Hilfreicher wird jeder klassifiziert, der nicht Adlig oder Wächter ist, aber dennoch einen Beitrag zur Gesellschaft leistet.



### Nutzlose

Die letzte und am wenigsten angesehene Klasse sind die Nutzlosen. Sie sind der Rand der Gesellschaft und größtenteils Diebe, Tagelöhner, Arbeitslose oder Ähnliches. Besonders in größeren Städten gibt es ganze Nutzlosenviertel, in welchen die Wächter fast keinen Einfluss mehr haben.



### Beziehungen der Klassen

Im Alltag sind die Klassen besonders durch ihre Lebensumstände und Berufe geteilt. Vor allem in den Städten ist dies merklich, da zwischen Klassen geteilte Viertel selten sind. Anders als in einigen anderen Klassensystemen ist das platonische System auch im Generellen weitaus weniger starr. Beziehungen, egal ob romantisch oder platonisch, zwischen den Klassen sind akzeptiert, selbst wenn sie relativ selten sind. Auch ein Wechsel zwischen den Klassen ist möglich, wenn sich eine Person als besonders talentiert erweist. So wird ein einfacher Händler meist noch als Hilfreicher gehandelt, der Kopf eines mächtigen Handelsimperiums wird hingegen meist ein Adliger sein.

Kinder üben meist Berufe der gleichen Klasse wie ihre Eltern aus, wobei besonders ein Wechsel in "niedrigere" Klassen zumindest technisch gesehen einfacher ist. Kinder von Eltern zweier Klassen tendieren zwar meist zur angeseheneren, dies ist jedoch ebenfalls nicht zwingend der Fall.

All das heißt jedoch nicht, dass keine Diskriminierung oder klassistische Ausnutzung existiert. Ungerechtigkeit und deren Folgen sind ein wichtiges Thema in Gehenna, und werden auch im Rollenspiel thematisiert.

## Die Dampfrevolution



## Die Länderreien

Gehenna ist eine große Welt, mit vielen Kulturen und Kontinenten. Doch auch wenn im Zuge der zunehmenden Globalisierung immer mehr Austausch zwischen den unterschiedlichen Kulturen existiert, sind es besonders **Praesula** und **Nema**, welche als wohl am weitesten entwickelte Kontinente große Teile der Welt dominieren. Um den Rahmen dieses Kapitels nicht zu sprengen, wirst du deshalb hier nur die wichtigsten Informationen zu Praesula und Nema finden, deren Karte du auch auf den folgenden Seiten finden kannst.

Das wohl prävalenteste Land der moderne ist dabei **Adoria**, eine stolze und uralte Nation, welche das Platonische System erfunden und vielen Ländern aufgezwungen hat. Die Conciliae regieren von der Hauptstadt Elvera aus über die vielen Provinzen, auch wenn das alte Reich schon einige von ihnen verloren hat. Als ehemaliges Zentrum des Fortschritts hat die Moderne eine Stagnation in der einst glorreichen Nation eingeleitet, die inzwischen ganz Praesula eingenommen hat. Dennoch ist Adoria keine Nation von Hinterwäldlern, sondern weiterhin eines der fortschrittlichsten Länder des Kontinents, auch wenn der Vorsprung stets kleiner wird.

Adoria gegenüber steht das **Imperium Concilia**, welches seine Ursprünge ebenfalls weit in die Antike datieren kann, auch wenn von der ehemals friedlichen Kultur nach den Jahrhunderten wenig übrig ist. Die alte Räterepublik legt dennoch viel Wert auf ihre Geschichte, besonders auf die vielen Kriege mit dem alten Rivalen Adoria oder dem antiken Ferenreich. Im relativen Frieden der Hodernia, wie die Moderne meist genannt wird, ist jedoch auch Concilia in eine wissenschaftliche Stagnation verfallen.

**Nema**, wie die Länder Nethes und Nethum meist zusammen genannt werden, ist ein von ganz Praesula meist belächelter Kontinent. Als Heimat für Wesen aller Spezies und nicht nach platonischem System geordnet hat sich Nema, auch durch das neue System der Demokratie, dennoch schnell entwickelt und kann inzwischen als eines der politisch einflussreichsten und mächtigsten Länder ganz Gehennas angesehen werden.

Nicht zu vergessen ist auch das **Ferenreich**,

selbst wenn es seinen alten Glanz schon lange verloren hat. Zu Zeiten des Cascus, tausende Jahre vor unserer Zeit, war das Ferenreich die wohl erste entwickelte Zivilisation, deren Einfluss und Hinterlassenschaften bis heute in ganz Gehenna zu finden sind. Einige ihrer Kreationen überdauern bis heute, genau wie ihr Einfluss auf die verbotene Kunst des Magia. Doch die moderne Nation ist durchsetzt von Kriegsherren und Rebellionen gegen die adorianische Besetzung.

### Weitere Nationen

In der langen Geschichte Praesulas haben sich viele auch viele kleinere Länder entwickelt. Viele von ihnen sind ehemalige Provinzen der zwei Imperien, wie Adoria und Concilia meist genannt werden. Das vom Krieg gezeichnete Cruoria ist bis heute von den Nachwirkungen der größten Schlachten des Kontinents gezeichnet und viele der von Magia verseuchten Gebiete werden nur noch von Schatzjägern besiedelt.

Einige der jüngsten Länder, allesamt Abspaltungen von Adoria, sind im Nordosten zu finden. Das gemäßigte Klima und alte Kulturen dominieren die Akademien von Atraila, die riesigen Häfen von Swuize und Ruinen vergangener Zeiten im Ebland. Ganz im Gegensatz dazu steht Ubría, die Bastion des Ostens, welche schon seit Zeiten des Ferenreiches eine Unabhängigkeit bewahren konnte. Technologie floriert hier, und der Handel mit Adoria als auch Concilia ist rege.

Proculi, westlich des Eblands gelegen, ist eine ehemalige Provinz Concilias und seit langer Zeit Schauplatz unzähliger Kriege zwischen Adoria und Concilia. Viele Festungen, ihnen voran der Friedenswall, durchziehen die bergige Landschaft und umgeben die eindrucksvollen Bergstädte und Minen. Doch viele potentielle Feinde umzingeln Proculi. Neben den großen Imperien ist besonders die jüngste und auch kleinste Nation des Kontinents, Perclitia, eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Geschaffen von den unterdrückten Puella in einer Allianz mit den Tierkindern, Alben und auch einigen Menschen überraschte Perclitia ganz Gehenna, als es im Drei-tage-krieg das alte Varia restlos auslöschte. Die entschlossenen Kämpfer, welche sich auch Magia zu nutze machten, sind



inzwischen von den meisten ihrer Nachbarstaaten gefürchtet, besonders auch da Nema scheinbar ein großes Interesse an Perclitia entwickelt hat.

Zwischen Perclitia und Proculi liegt Niari. Die überaus wehrhafte Nation ist eines der wenigen Länder, welches nicht platonisch geordnet ist, denn nach der Abspaltung von Concilia konnte die uralte Kultur der Niarischen Stämme wieder aufblühen, weshalb die heilige Volksgemeinschaft das platonische System ablösen konnte. Die kollektivistischen Ideale, nach welchen die Bevölkerung für die Ziele der Gemeinschaft arbeitet, scheinen eine praktische Blütezeit ausgelöst zu haben, die sogar von den zwei Imperien zunehmend toleriert wird.

Auf der anderen Seite Praesulas herrscht hingegen ein bis heute aktiver Krieg zwischen Eshar und Rechya. Die komplett unterschiedlichen Lebensumstände und Philosophien mündeten schon vor der Entstehung der modernen Nationen im sogenannten Erbkrieg. Doch es ist schon lange her, dass dieser so blutig war wie die Kriege des Ostens. Rechya ist seit jeher fokussierter auf den Handel mit den Ländern ganz Gehennas, während die Hinterwäldler Eshars wenig

Interesse und Wissen vom Krieg haben, und nur die Burgstädte weiter Krieg führen. Östlich beider Länder liegt Conlin, tief in den Montanen und deren südlichen Sümpfen. Früher als Hinterwäldler verachtet, hat sich das Land in jungen Jahren durch einen regen Handel durchaus fortschrittlich entwickelt. Viele Straßen haben Sümpfe und Berge überwunden und die lebensfeindlichen Gebiete in eine zivilisierte Landschaft verwandelt. Auch mit den südlichen Vereinigten Ländern von Eleutheria liegt Conlin in einem regen Handel. Die moderne Nation ist ein wichtiger Handelspartner von Nema und wird stark durch dieses beeinflusst, hat jedoch auch eine rege Geschichte, besonders geprägt von den Unabhängigkeitskriegen gegen Adoria. Der Süden Praesulas ist überwiegend gezeichnet durch das Imperium Concilia, welches vom Branland, Skuya, Sororia und Frata umgeben ist.

Das Branland ist eine kleine Grenzregion und große Teile des Landes liegen in Küstennähe. Durch das Land zieht sich der Südstreifen, welcher die praktische Grenze zwischen Norden und Süden Praesulas symbolisiert. Südlich der Bergkette liegen die eisigen Regionen, während der Norden Teil der

gemäßigten Zone ist. Auch wenn mit dem Anguispass hier eine der einfachsten Überquerungen im Süden zu finden ist, sind große Teile der sogenannten Südbrannen, wie die Bergigen Regionen gerne genannt werden, fast vollständig vom Rest Praesulas abgeschnitten.

Jenseits des Südstreifens liegt Skuya, der ehemalige Imperiumshafen Concilias. Bis heute ist hier eine der handelsfreudigsten Nationen ganz Gehennas zu finden, und viele Expeditionen in die ganze Welt brechen hier auf. Die augenscheinlich pazifistische Nation ist besonders für Reisende beliebt, da sie eine hohe Sicherheit bietet, die wenige andere Länder des Kontinents übertreffen können. Hinter dieser Fassade liegt jedoch ein Netz an Attentaten, Machtmissbrauch und Korruption, und auch wenn die strengen Waffenverbote dem einfachen Reisenden Sicherheit bieten, erlauben sie dem Adel auch eine totalitäre Kontrolle.

Der tiefste Süden wird von den Ländern der Eiswüste, Sororia und Frata, dominiert. Sororia ist eine ehemalige Provinz Concilias und führt einen langen Krieg mit Frata. Sororia hat sich mit einer funktionierenden Industrie und den sogenannten "Helden von Sororia", talentierten Wächter welche sich auf die Verteidigung des Landes spezialisiert haben, eine mächtige Kriegsmaschinerie aufgebaut. Doch dieser gegenüber stehen die Fraten, eine nomadische Volksgruppe, die das Gebiet von Frata besiedelt. Sie scheinen perfekt an das Überleben im Eis angepasst zu sein und gelten als fast unbestreitbare Macht, die jederzeit an unterschiedlichsten Orten ohne jegliche Vorwarnung zuschlagen kann. Auch wenn Sororia sich bis heute verteidigen kann, nimmt Frata immer weitere Gebiete ein, was besonders Concilia besorgt - denn sollte Sororia fallen, wird mit Frata eine unglaubliche Militärmacht im Süden entstehen, die sogar dem Imperium gefährlich werden könnte.

Östlich des Festlandes liegen die Zwillingsinseln. Sacia, die westliche Zwillingsinsel, ist von Vulkanen, Schwefel und lebensfeindlicher Natur geprägt und fast nur von Parto und einigen wenigen Tieren besiedelt. In den gleichermaßen gegen Naturgewalten und feindlichen Nationen gesicherten Festungen leben besonders Alben

und Menschen, welche die wertvollen Minen ausbeuten oder auf den fruchtbaren Feldern um ihr Leben kämpfen. Aufgrund des täglichen Überlebenskampfes gibt es wenige Gesetze, die versuchen, diesen zu regulieren. Praktisch alles, was dem Überleben der Gesellschaft nutzt, egal wie verpönt, ist hier völlig legal. Die Östliche Zwillingsinsel, Scindien, ist das völlige Gegenteil Sacias. Die Vulkane der Insel sind schon lange erloschen und wunderschönen Wäldern gewichen, welche Scindien bis heute dominieren. Lange spärlich besiedelt hat sich durch Concilia angestoßen eine große menschliche Bevölkerung auf der Insel eingebürgert, auch wenn durchaus noch einige Alben und Puella hier leben.

### Andere Kontinente





# Grundregeln

Leitfaden

Das Prinzip

Was ist Project Steam?

Attribute

Fertigkeitspunkte

Zustände

Talente





## Charaktere

---



# Charaktere

## Leitfaden der Charaktere

## Charaktererschaffung

Um deinem Charakter in den folgenden Schritten weiteres Leben einzuhauchen und ein stimmiges Bild zu erschaffen, ist eine grundlegende Idee oder ein Ziel praktisch. Hierzu gehören unter anderem der Name, die Spezies und andere grundlegende Hintergründe, die im späteren Verlauf der Erstellung deine Entscheidungen beeinflussen werden. Zuerst solltest du hierfür deine Spezies und Herkunft bestimmen.

Durch deine Wahl der Spezies erhältst du unterschiedlichste Merkmale und Talente, jedoch auch deinen FP-Grundwert. Dieser definiert, wie viele FP du im Verlauf der Charaktererstellung zur Verfügung hast. Mit diesen FP kannst du eine Kultur erwerben, manchmal musst du jedoch auch FP für den Erwerb einer Subspezies ausgeben. Der Erwerb eines Berufes, der Erwerb von Merkmalen, die Erhöhung von Attributen und Talenten und viele Sonderregeln kosten ebenfalls FP.

### Kulturen(I)

Anders als Subspezies sind Kulturen eine optionale Addition zur Charaktererstellung. Sie haben wenig Einfluss auf die Regeln, so sind ihre Kosten relativ gering, genauso wie die Vorteile, die sie bringen.

Eine Kultur kann nur vor Spielstart erworben werden. Sie definiert dabei die Herkunft des Charakters und kann auch das Aussehen des Charakters bestimmen, wenn der Charakter auch ethnisch aus der jeweiligen Kultur stammt.

### Kulturen ohne Talente(o)

Diese Sonderregel erlaubt die Simplifizierung von Kulturen. Dadurch sind sie nur noch Lore und enthalten keine festen Regeln mehr. Anstatt FP für eine Kultur auszugeben, kann sich jeder Spieler bei der Charaktererstellung dazu entscheiden, diese kostenlos zu erwerben. Dadurch fallen alle Talentwertänderungen der Kultur weg, die Lore-Merkmale bleiben jedoch erhalten, ebenso wie typische Merkmale.

## 1. Das Charakterkonzept

### Spezies, Ethnie und Kultur

Um die Grundlage deines Charakters zu legen, solltest du die Entscheidungen treffen, die er nie treffen konnte. Spezies, Ethnie und Kultur verändern in Gehenna die Wahrnehmung und den Ursprung deines Charakters. Sie werden viele Interaktionen mit anderen Lebewesen definieren und dabei auch einige Regeln verändern. Zusätzlich kannst du auch die Subspezies deines Charakters wählen. Während Kultur und Ethnien optionale Zusätze sind, muss eine Subspezies immer gewählt werden. Viele Spezies finden in Gehenna ein Zuhause. Jedoch gelten nur wenige von ihnen als Parto, also in der Lage, ein Bewusstsein zu entwickeln. Diese Wesen sind die spielbaren Charaktere von Project Steam. Im folgenden wirst du zwar eine kurze Übersicht einiger Spezies finden, es wird jedoch empfohlen, sich weitere Beschreibungen und Kulturen im Kapitel „Spezies, Ethnien und Kulturen“ ab Seite 34 durchzulesen.

## Name und Hintergrund

In diesem Abschnitt kannst du nun endlich deinen Namen aus vielen Beispielen wählen, oder dir einen eigenen ausdenken. Dazu solltest du dir auch das Geschlecht deines Charakters aussuchen, und bereits eine Ahnung über seine Herkunft haben, da beide Faktoren die Namenswahl natürlich beeinflussen.

Es gibt hier auch die Möglichkeit, bereits einen regeltechnischen Hintergrund zu wählen. Dies ist eine vorgefertigte, wenn auch sehr grobe Hintergrundgeschichte, die du weiter ausschmücken kannst.

Der Hintergrund wird im Verlauf der Erstellung mit einigen Boni oder Mali auf unterschiedlichste Eigenschaften deines Charakters einwirken. Ein in Regeln festgehaltener Hintergrund ist nicht zwangsläufig benötigt, kann deinen Charakter aber interessanter machen und seine außergewöhnliche Herkunft regeltechnisch darstellen. Kommt dein Charakter aus normalen Verhältnissen, ist ein Hintergrund jedoch nicht zu empfehlen, da er nur die extremeren Seiten der Herkunft widerspiegelt. Hintergründe findest du ab Seite 24.

## Zu Geschlecht, Ethnie und Kultur

Die Welt von Gehenna mag ihre Probleme haben, doch die der unseren gehören nicht zwangsläufig dazu. Sexismus, Rassismus, geschlechtsbezogene Gewalt und unsere sozialen Ungerechtigkeiten sind Aspekte, die in der Welt von Project Steam kaum eine Rolle spielen.

Verfeindungen zwischen Kulturen mögen an der Tagesordnung sein, aber die Ethnie hinter ihnen ist kaum relevant, auch weil sie meistens sowieso nicht einheitlich ist. Matriarchale oder patriarchale Gesellschaften sind zwar existent, werden aber vom Großteil praesulas als rückständig belächelt.

Auch viele andere Probleme unserer Gesellschaft werden in Project Steam meist durch die eigenen Probleme der Welt dargestellt und brauchen nicht unbedingt noch zusätzlich die der unseren.

Natürlich können all diese Aspekte in Hausregeln für besonders brutale oder realkritische Settings trotzdem verändert werden. Dies ist meist ohne Probleme möglich, da Geschlecht, Ethnie oder Ähnliches selten eine große Rolle spielen.

## Namen

Die Herkunft deines Charakters kann viel über das frühe Leben aussagen, kann jedoch auch fast irrelevant sein, sofern dein Charakter nicht lange am Geburtsort verblieb. Grundsätzlich bestimmen tut die Herkunft jedoch fast immer den Namen, der deinem Charakter einst gegeben wurde.

### Zur Wahl des Namens

Die Wahl deines Namens sollte nicht nur seine geographische, sondern auch die kulturelle Herkunft beachten. Ebenso gibt es bei den nicht-menschlichen Spezies teils große Unterschiede in der Namensgebung, die du bei den jeweiligen Spezies erläutern findest.

### Zunamen, Vornamen und alles dazwischen

In den meisten Ländern Praesulas gibt es die Konvention der Zweinamigkeit. Hierbei besteht ein Name meist aus einem Zunamen, der innerhalb einer Familie weitergegeben wird, und dem Vornamen, welcher von Eltern und weiterer Familie gewählt wird. Besonders unter nicht-adligen Familien gibt es dazu teils noch Mittelnamen, die ebenfalls von Eltern und Familie gewählt werden.

Die Adelstitel stehen meist zwischen Vor- und Zunamen, besonders wichtige Adelstitel können auch Zunamen ersetzen. In diesem Fall sind sie jedoch fast immer verbunden mit einem Vortitel(Mittelnamen).

### Adelstitel

Der Adel in Project Steam ist, wie viele seiner irdischen Äquivalente, basiert auf einer Vielzahl an Adelstiteln. Die wichtigste Unterteilung ist dabei der Unterschied zwischen Hoch- und Niederadel. Während der Niederadel die meisten Charaktere umfasst und aus mächtigen Händlern, Procuratus oder den Conciliae von Städten besteht, ist der sehr kleine Hochadel eine elitäre Gruppe, die ganze Länder oder Regionen verwaltet oder kontrolliert.

Typische Titel des Niederadels sind z.B. die Comitissia(Ähnlich der irdischen Gräfin), der Baron oder Eques(Der niedrigste Adelstitel, Äquivalent zu einem Ritter). Mehr zu den Adelstiteln und Informationen dazu, welchen Titel dein Charakter haben könnte, findest du bei den Berufen der Adligen ab S. 52.

Typische Namen des adorianischen Adels(Menschen, Nanen, Tierwesen)  
**Zunamen:** Cicero, Martialis, Nerva, Scipio, Seneca, Tacitus, Valerianus

**Geschlechtsneutrale Vornamen:** Agrippa, August, Glaucia, Leonor, Lovita

**Weibliche Vornamen:** Aimie, Clemence, Constance, Elizabeth, Flavia, Marcia, Tatiana, Violet

**Männliche Vornamen:** Adrian, Alexius, Augustus, Felix, Octavius, Theodor, Viola, Virginia

Typische Namen der adorianischen Hilfreichen, Wächter und Nutzlosen(Menschen, Alben, Nanen, Puella, Tierwesen)

**Zunamen:** Clavis, Faber, Green, Griffiths, Martin, Parker, West

**Geschlechtsneutrale Vornamen:** Addison, Ainsley, Blanche, Clover, Florence, Ira, Pearl, Jennings, Remy, River, Sage, Sidney, Willie

**Weibliche Vornamen:** Anna, Bertha, Bessie, Clara, Emma, Faye, Grace, Ida, Katherine, Mabel, Margaret, Mary, Rosa, Sarah, Vera

**Männliche Vornamen:** Alexander, Bert, Calvin, Charles, Chester, George, Henry, James, Robert, Nathaniel, Theodore, William

Typische Namen des Adels im Imperium Concilia(Menschen)

**Zunamen:** Aequitas, Aelius, Caesar, Dexippus, Maximus, Opilio, Scipio, Tremulus

**Geschlechtsneutrale Namen:** Alex, Agrippa, Aquila, Dorian, Glaucia, June, Lovita

**Weibliche Namen:** Blandina, Cassia, Caecilia, Domitia, Flaminia, Martina, Nona, Tacita, Vita

**Männliche Namen:** Aemilius, Galerius, Fabius, Flavius, Livius, Ulpius, Valerius, Vitus

Typische Namen der Hilfreichen, Wächter und Nutzlosen des Imperium Concilia

**Zunamen:** Abronius, Candidius, Carrinas, Cordus, Gavius, Lucio, Pacuvius, Vespillo, Vispanius

**Geschlechtsneutrale Namen:** Aris, Dexsium, Floris, Ibbix, Viper

**Weibliche Namen:** Angela, Baza, Brandila, Ceiona, Fabia, Ibba, Lucretia, Vipstana

**Männliche Namen:** Arius, Callipho, David, Elco, Florus, Hulmul, Jochum, Nicodemus, Paegnium

## Typische Namen im Ferenreich

Parto im Ferenreich haben häufig Adorianische Namen, wenn sie aus einem von Adoria kontrollierten Gebiet stammen. Die folgenden Namen sind traditionell ferische, wie sie nur in den rebellierenden Regionen vorkommen. Da das ferische System weder die Trennung von Nach- und Vornamen noch die Trennung nach sozialen Ständen kennt, werden hier keine Zunamen und allgemeine Namen gegeben. Die Namen der Feren können dabei jedoch kombiniert werden, und eine ungefähre Trennung ergibt sich meist durch das ' in den jeweiligen Namen.

**Geschlechtsneutrale Namen:** Osta'Et(Ewige Oase), Sen'Et(Ewige Wüste), CHak'It(Verfluchtes Kind), Fir'It(Kind des Fluches), Kir'It(Originales Kind, meist erstgeborenes)

**Weibliche Namen:** Cha'An'Wa(Kriegerin des Wassers), Cha'PaCH(Blutige Kriegerin), Astar'Sen(Wüstenexil), Ars'At(Tochter der Magie), Kir'At(Originale Tochter, meist erstgeborenes)

**Männliche Namen:** Sen'Ot(Sohn der Wüste), Kir'Ot(Originaler Sohn, meist erstgeborenes), Cha'Ot(Sohn des Kriegers), Ars'Ot(Sohn der Magie), Feren'Ot(Sohn der Parto)

Typische Namen des Adels in Eleutheria(Menschen, Nanen, Tierkinder)

**Zunamen:** Brech, Cain, Caleb, Cleator, Duke, Morgan, Owle, Tudor, Voiles

**Geschlechtsneutrale Namen:** Adas, Colby, Dolen, Ery, Flan, Olyn, Roger

**Weibliche Namen:** Africa, Eirwyn, Fingola, Mairead, Nele, Peanai, Sorch, Voirrey

**Männliche Namen:** Artur, Bhaltair, Eanruig, Miall, Manas, Neacal, Ristear, Thorgil

Typische Namen der Hilfreichen, Wächter und Nutzlosen in Eleutheria(Alle Spezies)

**Zunamen:** Bowen, Howells, Kent, Lake, Parkel, Moughtin, Pryce, Quilleash, Rushton

**Geschlechtsneutrale Namen:** Aldyn, Feena, Mael, Niall, Ratyn, Urmen, Ysbal

**Weibliche Namen:** Anna, Ceana, Eiblin, Gill, Iseaba, Reese, Sile, Una

**Männliche Namen:** Adam, Donald, Laurys, Michael, Nigel, Peadrus, Tomag,

## Hintergründe

### Ausgestoßen

Dein Charakter wurde von seiner Gemeinschaft, seinen Eltern oder seiner Herrin ausgestoßen und lebt seitdem auf der Flucht. Er mag zwar in einem fernen Land sein und für immer in Sicherheit, aber er wird seine Erlebnisse nie vergessen.

**Regeln:** Dein Charakter kann nur Berufe der Hilfreichen, Nutzlosen oder Außerständischen wählen(Andere Klassen benötigen eine Begründung, wie er diesen Status erreichen konnte). Er besitzt außerdem das Merkmal *Angst(Entdeckung)*, *Vernarbt 2* oder *Auffällig(Narben, Verletzungen o.ä.)*. Dafür erhält er am Ende der Charaktererstellung 2 Punkte auf das Talent *Überleben* oder *Wahrnehmung*.

### Doppelleben

Vielleicht war es einfach eine komische Idee, vielleicht eine Berufung. Dein Charakter führt ein Doppelleben. Während seine Familie und Freunde ein entspanntes Leben in einer ruhigen Stadt führen, ist er auf einer sehr abenteuerlichen "Geschäftsreise".

**Regeln:** Dein Charakter hat bereits ein ruhiges Leben. Du musst mindestens 20 FP in Wissenstalente, die nichts mit deinem gewählten Beruf oder dem Abenteuer zu tun haben, investieren. Wählst du einen Beruf, der eine Registrierung erfordert(Wächter und Adlige Berufe), musst du entweder das Merkmal *Angst(Entdeckung)* oder *Verpflichtet(Schleuser, -10FP)* wählen(Hierfür bekommst du die vollen FP der jeweiligen Merkmale). Dafür erhältst du die Merkmale *Anpassungsfähig* und *Reich(Hilfreich)*.

### Flüchtiger

Du hast jemanden, vielleicht den Staat, vielleicht aber auch eine mächtige Vereinigung, mit deinen Aktionen so verärgert, dass sie bis heute nach dir schicken.

**Regeln:** Von Zeit zu Zeit werden Söldner oder Kopfgeldjäger auf dich ausgesetzt. Vielleicht sind es Wächter, vielleicht Schatten. Der Meister würfelt zu Beginn jedes Abenteuers verdeckt einen W20. Ist das Ergebnis >15 wird in diesem Abenteuer jemand auftreten, der deine Spur aufgenommen hat und nur deinen Tod will.

## Goldenes Kind

Egal ob im Schoß des Adels oder der Hilfreichen, dein Leben war ein gutes. Deine Eltern waren liebevoll, Geld nie eine große Frage und Schmerz ein fernes Konzept. Nun, da du in Gehenna unterwegs bist, erschrickst du vor der Realität.

**Regeln:** Wählst du diesen Hintergrund, kannst du nur Berufe des Adels oder der Hilfreichen wählen. Du besitzt entweder das Merkmal *Angst(Nutzlose)* oder *Auffällig(Sozial inkompetent)*. Dafür kannst du eines der folgenden Merkmale auswählen: *Reich(Wächter)*, *Hübsch*, *Wissen(Handelsrouten)*. Ebenfalls darfst du dir einen Gegenstand der Kategorie Ausrüstungskits oder Werkzeug aussuchen, welchen du von deinen Eltern für deine Reise geschenkt bekommen hast.

## Gossenschöbling

Als du noch sehr jung warst, wurdest du verlassen. Du kennst deine Verwandten oder die Umstände unter denen sie dich aussetzten nicht, vielleicht hast du nur dumpfe Gesichtszüge deiner Eltern im Gedächtnis. Doch ihre Handlungen führten dazu, dass du von den Nutzlosen aufgezogen wurdest.

**Regeln:** Du besitzt das Merkmal *Hass(Eltern, Personen die du verantwortlich machst)* und das Merkmal *Furchtlos*. Du erhältst am Ende der Charaktererstellung außerdem je 2 Punkte auf die Talente *Überleben* und *Wahrnehmung*. Du erhältst außerdem direkt einen Punkt auf ein Kampftalent deiner Wahl(Außer *Schnellfeuerwaffen*).

## Opfergabe

Du wurdest von einem Kult entführt und von diesem als Opfergabe missbraucht. Bis heute hast du starke Probleme mit Kulturen, doch deine Erfahrungen bringen auch intimes Wissen über diese mit sich. Wirst du versuchen, dich gegen jede Art von Kult zu stellen, oder siehst du noch einen anderen Weg?

**Regeln:** Du erhältst das Merkmal *Trauma(Kulte, Furcht)*. Jedoch erhältst du auf jeden Angriff gegen Kultisten +2 auf deinen eTw.

## Rotblütig

Du warst einst der Schöbling einer adligen Familie, die dir alles gegeben hat, was du dir wünschen könntest. Du warst ein Leben im Überfluss gewohnt. Doch irgendwann, sei es

durch ein Unglück, das Wirken äußerer Personen oder gar deine eigene Hand, verstarben deine engsten Verwandten und du musstest deinen eigenen Weg durch Gehenna finden, ohne jemals auch nur einen Verlust erlebt zu haben.

**Regeln:** Nach deiner Wahl erhältst du eines der folgenden Merkmale: *Anhänger(Kulte der Reichen oder Hilfreichen)*[Du suchtest Hilfe in einer Vereinigung] oder *Anpassungsfähig*[Du lernst, alles an dir zu verändern]. Du musst jedoch auch eines der Folgenden Merkmale wählen: *Abhängig(Jegliches Mittel)*[Du gingst mit dem Verlust äußerst schlecht um], *Trauma(Tod)*[Du konntest den Verlust nie verarbeiten].

## Verfolgt(Land oder Provinz)

In den Augen deiner Heimat hast du irgendetwas schreckliches verbrochen. Egal ob dies eine Tat, eine Eigenschaft oder einfach deine Existenz war, solltest du je wieder in diesem Gebiet gesehen werden, wird dein Leben in Gefahr sein.

**Regeln:** Wähle ein Land oder eine Provinz. Triffst du auf einen Charakter aus der betroffenen Kultur, würfelt dieser eine Probe auf *Personenkenntnis* oder *Wahrnehmung* mit Schwierigkeit 4. Sollte die Probe gelingen, wird der Charakter erkannt, was nach SL-entscheid zu Übergriffen oder sozialer Ächtung führen kann, mindestens jedoch zu Angst oder Hass. Sollte der Charakter je den Fehler begehen, sein Exil zu brechen, ist die Schwierigkeit der Probe nur 2 und jegliche Reaktion wird auf einen Kampf herauslaufen. Dafür erhält der Charakter am Ende der Charaktererstellung zwei Punkte auf das Talent *Verbergen* und das Merkmal *Anpassungsfähig*.

## Verloren

Nichts und niemand ist dir geblieben. Egal ob sie alle im Krieg gefallen, natürlich gestorben oder einfach gegangen sind - du bist alleine. Nun, da du neue Kameraden hast, wirst du sie nicht verlieren wollen.

**Regeln:** Dein Charakter erhält das Merkmal *Abhängig(Abenteuergruppe, 24 Stunden)*. Er muss einmal pro Tag Kontakt zur Gruppe haben, andernfalls wird er mit den Konsequenzen leben müssen. Dafür erhält er 2 Punkte in einem Kampftalent deiner Wahl(außer *Schnellfeuerwaffen*).

## 2. Beruf

Die Gesellschaft des platonischen Systems teilt sich je nach Lesart in drei bis fünf Klassen auf. Diese repräsentieren in Project Steam die unterschiedlichen Berufsgruppen, aus denen du wählen kannst. Die Wahl einer Klasse bedarf jedoch Absprache mit dem Meister und deiner Gruppe, da Abenteuer meist auf eine oder mehrere Klassen abgestimmt sind. Auch können Charaktere unterschiedlicher Gruppen große Probleme miteinander haben. Hierbei werden besonders große Unterschiede zwischen den 3 Oberkategorien gemacht: Adligen, Wächtern und der restlichen Bevölkerung.

Im folgenden findest du eine kurze Erklärung der jeweiligen Stände. Die unterschiedlichen Regeln zu den Berufen und ihre Vor- und Nachteile findest du im Kapitel Berufe ab S. 51.

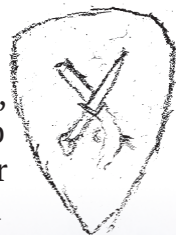
### Adel

Die Oberklasse der Gesellschaft. Dein Wort ist Gesetz. Deine Taten sind ideal. Doch hinter den Kulissen bist du in Intrigen und brutale Machtkämpfe verwickelt, die manchmal auch körperlich werden. Charaktere, die dieser Klasse angehören, sind meist vom Leben der einfachen Bevölkerung entfernt, auch wenn sie durch unterschiedlichste Kulte viele Verbindungen zu ihnen haben. Sie präferieren die akademische Sprache und benennen sich gerne in ihrem Abbild. Zu typischen Adligen gehören Academicum(Höhere Gelehrte, S. 54), Arilatus(Mächtige Händler, S. XX) und Politiker(S. XX).



### Wächter

Die Exekutive. Du bist ein Verfechter von Recht und Unrecht, ganz wie der Adel es bestimmt. Ob in den Gassen der Hauptstadt oder an vorderster Front, verteidigst du dein Land. Die Aufgaben der Wächter reichen von Kriminalfällen und Kleinkriminellen zu Verschwörungen oder Kriegen und so sind ihre Einsatzfelder zahlreich. Typische Wächter reichen von den einfachen Milus(Fußsoldaten, S. XX) bis zu den Trankmeistern(Alchemisten, S. XX) oder Excursor(Spione, S. XX).



### Ränge der Wächter

Die zahlreichen Ränge der Wächter sind von Land zu Land unterschiedlich, können aber in allgemeine Kategorien eingeteilt werden. Da die Berufe der Wächter mit unterschiedlichen Rängen starten, kannst du dich bei der Berufswahl an dieser Übersicht orientieren.

#### Milo - Die Fußsoldaten

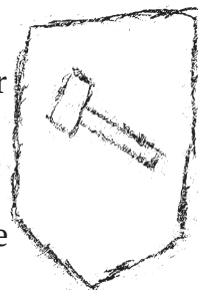
Die offiziell niedrigsten Ränge der Wächter, die der Milo, beherbergen die vielen Fußsoldaten, auf deren Rücken die Macht der Wächter aufgebaut ist. Durch die vielen Unterränge können einige Milo aber auch äußerst erfahren und dekoriert sein. Sie können anderen Wächtern keine Befehle geben, aber teils deren Ansehen genießen, besonders mit Zusatzrängen. Für die Bevölkerung sind die Milo die definition eines Wächters.

#### Decurio - Offiziere des niederen Dienst

Die Decurio sind die Offiziere des niederen Dienst, wobei auch sie in weitere Unterränge unterteilt sind. Sie führen in Friedenszeiten häufig Patrouillen an oder organisieren diese, während sie in Kriegszeiten verantwortlich für eine Gruppe Wächter sind, wobei deren Größe und Struktur variieren kann.

### Hilfreiche

Du bist ein einfaches Mitglied der Gesellschaft, welches seine täglichen Pflichten erfüllt und dafür die Vorteile der Gemeinschaft genießen kann. Die meisten Parto praesulas gehören dieser Klasse an und so reichen ihre Berufe von Akademikern bis zu einfachen Bauern. Doch das Leben als Hilfreicher ist nicht so eintönig, wie es vielleicht scheint, denn auch viele augenscheinlich einfache Bürger gehören unterschiedlichsten Kulturen an, die ihre Interessen vertreten oder auch bestimmen. Typische Hilfreiche gibt es nicht, aber ihre Berufe reichen von den Mechanikern(S. XX) bis zu den Kultisten(S. XX) oder Beschützern(S. XX).



### Nutzlose

Die unterste Klasse. Nutzlose sind Schmarotzer der Gesellschaft, ausgestoßene und verfolgte. Sie tragen in den Augen der Gesellschaft nichts zu ihr bei und sind somit praktisch wertlos.



Dennoch treiben sich viele von ihnen in den Gassen der Großstädte oder gar in eigenen Vierteln herum, wobei sie häufig vom Adel toleriert werden. Doch unter den Manteln der einfachen Tagelöhner und Kriminellen verbergen sich häufig eigene Gesellschaften, die mit ihren Schatten und Sprintern unglaublich komplexe Netzwerke aufgebaut haben, wobei viele auch durchaus eine Gefahr für ihre hilfreichen Mitbürger darstellen. Typische Nutzlose sind Rotten(Schläger der Kulte, S. XX), Schatten(Assasinen, S. XX) oder auch Tagelöhner(S. XX).

### Außenständische

Die teils als Außenstehenden, teils als Nutzlosen gesehenen Anhänger dieser Klasse stehen praktisch außerhalb der Gesellschaft. Meist leben sie verdeckt und geben sich als Hilfreiche oder gar Adlige aus, während sie im Mantel der Dunkelheit ihrer wahren Machenschaften nachgehen. Die meisten Magierkulte und Extremisten gehören dieser Klasse an.

### Regeln zur Berufswahl

Berufe sind nach den gesellschaftlichen Klassen sortiert und können nur in passenden Abenteuern gespielt werden.

Um einen Beruf zu erwerben, benötigst du FP. In diesen Kosten enthalten sind die Talente, deren Werte du direkt von den Berufen übernehmen kannst. Solltest du bereits durch deine Spezies, Subspezies oder Kultur Talente erhalten haben, werden diese mit denen der Berufe addiert. Ebenfalls enthalten sind die Berufsgegenstände und das Startgeld.

Zusätzlich erhältst du Zugang zum jeweiligen **Eigenschaftsbaum** des Berufes, ebenso wie eine Grundlage. Stehen mehrere Grundlagen zur Auswahl, musst du eine wählen, außer dies ist anders im Eigenschaftsbaum angegeben. Alle weiteren Eigenschaften müssen mit FP erworben werden, mehr dazu findest du im nächsten Teil, und im Kapitel Eigenschaften ab S. 118. Nicht in den Kosten des Berufs enthalten sind typische oder untypische Merkmale. Diese sind eher Empfehlungen, mit einer guten Erklärung oder Erlaubnis der SL kannst du also auch untypische Merkmale wählen.

Eine genaue Erklärung der Regeln zu Berufen findest du im Kapitel Berufe ab S. 51.



### 3. Fertigkeitspunkte verteilen

Fertigkeitspunkte(FP) sind die Erfahrung eines Charakters. Durch sie wird dein Charakter stärker und sie sind die beste Möglichkeit, deinen Charakter stärker zu machen. Fertigkeitspunkte werden in der Regel nach dem Abschluss eines Abenteuers verteilt, können aber auch für andere Errungenschaften von der SL vergeben werden. Du hast sicherlich bereits einige FP in deinen Beruf oder vielleicht eine Kultur gesteckt. Nun ist es Zeit, deine restlichen FP in die unterschiedlichen Fähigkeiten und Merkmale deines Charakters zu investieren. Besonders wichtig sind dabei die Attribute, welche die Grundlage der meisten Proben bilden und deinen Erfolg stark definieren können. Doch auch Talente und Merkmale sollten nicht vernachlässigt werden. Im folgenden findest du Erklärungen dazu, wie genau du deine Punkte investieren kannst.

#### Attribute

Um ein Attribut zu erhöhen, sind viele FP erforderlich, da es sich um eine äußerst wichtige Grundlage handelt. Attribute erhöhen die Werte von Talenten und viele der Grundwerte deines Charakters, wie seine Lebenspunkte oder Geschwindigkeit. Die grundlegenden Werte der Attribute werden von der Spezies oder Subspezies des Charakters bestimmt und können von dort aus erhöht werden.  
**Formel:** Multipliziere die Stufe, auf die du das Attribut erhöhen willst, mit 10.  
**Beispiel:** Attribut von 1 auf 2 erhöhen:  $2 * 10 = 20$  FP. Attribut von 0 auf 3 erhöhen:  $1 * 10 + 2 * 10 + 3 * 10 = 10 + 20 + 30 = 60$  FP.

#### Merkmale

Merkmale sind definierende Eigenschaften des Charakters, die dabei physische oder psychische Eigenheiten darstellen und meist schwer abzulegen sind. Um ein Merkmal nach dem Spielstart zu erwerben oder abzulegen muss dies in den Voraussetzungen erlaubt sein, oder von der SL erlaubt werden. Merkmale können dabei deinem Charakter auch Nachteile bringen. Durch diese *Negativen*

*Merkmale* erhältst du FP, die du in der Charaktererstellung nutzen kannst. Die Kosten der einzelnen Merkmale findest du im Kapitel *Merkmale* ab S. 100. Sind die Kosten eines Merkmals negativ, z.B. -10 FP, kannst du die FP als gewonnene FP zu deinen aktuellen FP hinzufügen. So gewonnene FP erhöhen allerdings **nicht** deine FP-Stufe oder deine gesamten FP.  
**Beispiel:** Erwerb von *Anpassungsfähig*: Kosten=20FP, also 20FP. Erwerb von *Abhängig*: Kosten=-15FP, schreibe dir also 15 FP gut.

#### Talente

Talente sind die vielen einzelnen Fähigkeiten, die dein Charakter besitzt, wie z.B. sein Wissen über die Geschichte oder seine Agilität. Talente werden nach dem gleichen System wie Attribute erhöht. Da sie jedoch weitaus weniger grundlegend sind und es außerdem weit mehr Talente gibt, kostet die Erhöhung von Talenten weniger FP:  
**Formel:** Multipliziere die Stufe, auf die du das Talent erhöhen willst, mit 5.  
**Beispiel:** Talent von 1 auf 2 erhöhen:  $2 * 5 = 10$  FP.  
Talent von 0 auf 3 erhöhen:  $1 * 5 + 2 * 5 + 3 * 5 = 5 + 10 + 15 = 30$  FP.

#### Eigenschaften

Je nach deinem Beruf kannst du auch eine Vielzahl an Eigenschaften wählen. Sie ermöglichen von Ritualen bis zu besonderen Kampffertigkeiten eine Vielzahl an Handlungen und sollten nicht ignoriert werden, da ein großer Teil der Stärke der meisten Charaktere von ihnen abhängt. Um eine Eigenschaft aus einem Eigenschaftsbaum zu erwerben, müssen unterschiedliche Voraussetzungen erfüllt werden. Außer in Ausnahmefällen kannst du z.B. nur Eigenschaften aus dem Eigenschaftsbaum wählen, der deinem Beruf zugeordnet ist. Dazu hat praktisch jede Eigenschaft andere Eigenschaften als Voraussetzung. Generell funktioniert der Erwerb von Eigenschaften wie der Erwerb positiver Merkmale - sie haben festgelegte FP-Kosten, die gezahlt werden müssen. Mehr Informationen zum Erwerb von Eigenschaften und die Eigenschaftsbäume findest du im Kapitel *Eigenschaften* ab S. 118.

#### Magia

Wegen der strengen Magiaverbote ist ein Charakter mit diesem können äußerst selten. Magia-Talente können zu Beginn des Spiels daher nur mit der ausdrücklichen Erlaubnis der SL erhöht werden. Dies muss jedoch nicht zwangsläufig ihre Nutzung erlauben. Genauere Regeln hierzu findest du im Kapitel *Magie*(HYPERLINK EINFÜGEN) ab S. XX.

#### Erhöhte FP-Grundwerte(I)

Manche Kampagnen und Abenteuer erwarten Charaktere einer gewissen Stärke. Um dies zu ermöglichen, können alternative FP-Grundwerte für erfahrene Charaktere nach der Tabelle unten gewählt werden. Hierbei ist zu beachten, dass die Hintergrundgeschichte deines Charakters hierbei wichtiger wird - die ganze Erfahrung sollte also auch einen Hintergrund haben. Die so addierten FP können nur nach der abgeschlossenen Charaktererstellung, aber noch vor dem Spielstart eingesetzt werden - sie können also z.B. nicht einfach Attribute erhöhen. Die Tabelle mit den erhöhten FP-Grundwerten findest du unten

#### Fertigkeitspunkte im Spiel

Auch nach dem Spielbeginn sind Fertigkeitspunkte noch äußerst wichtig. FP werden in der Regel nach dem Abschluss eines Abenteuers verteilt und können nach Abschluss dessen ausgegeben werden. Im Spiel können FP nicht mehr so frei wie bei der Charaktererschaffung ausgegeben werden. Im folgenden findest du die genauen Möglichkeiten für die Verbesserung deines Charakters nach dem Start des Spiels.

#### Attribute

Attribute können nach der Charaktererschaffung nur noch begrenzt erhöht werden. Außer von der SL erlaubt, können KO und GE nach dem Start nicht mehr erhöht werden. RE, ST, IZ, IN und WI sind nur teilweise skillbar(tS). Das bedeutet, dass das Verbessern dieser Attribute einige Zeit in Anspruch nimmt. Dadurch können diese Attribute nur erhöht

werden wenn dies mit der SL abgesprochen ist. Das einzige Attribut, welches jederzeit frei erhöht werden kann, ist CH. Die Erhöhung der teilweise skillbaren Attribute benötigt dabei im Regelfall pro 10 FP einen Tag, also 1 Tag pro Stufe. Es müssen die Limitierungen für die Attribute im Spiel deiner Spezies oder Subspezies beachtet werden, diese können nie überschritten werden. Die FP-Kosten für das Erhöhen von Attributen bleiben im Spiel unverändert, belaufen sich also auf [Stufe]\*10.

#### Merkmale

Der Erwerb von Merkmalen ist nach dem Start ebenfalls stark eingeschränkt. Du findest bei den Voraussetzungen der jeweiligen Merkmale Details dazu, ob oder inwiefern diese nach dem Start erworben werden können. Alle anderen Regeln zu Merkmalen bleiben nach dem Start unverändert.

#### Talente und Eigenschaften

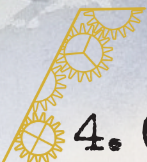
Bis auf Magia-Talente ist das Erhöhen von Talenten nach den gleichen Regeln wie bei der Charaktererstellung uneingeschränkt möglich. Es gilt weiterhin [Stufe]\*5 FP. Eigenschaften können nach dem Start ebenfalls unverändert erworben werden. Sie stellen eine der besten Möglichkeiten für Verbesserung deines Charakters am Anfang des Spiels dar.

#### Mehrere Berufe(II)

Diese Sonderregel erlaubt das Wählen mehrerer Berufe nach dem Spielstart. Hierbei muss ein Charakter die vollen FP für den Beruf bezahlen und erhält dadurch die Grundlage und Zugriff auf den Eigenschaftsbaum. Es können nur Berufe des gleichen sozialen Standes gewählt werden. Je nach Entscheidung der Spielleitung kann für die Wahl eines Berufes außerdem eine Lehre oder anderweitiger Unterricht eine Voraussetzung sein. Es gilt zu beachten, dass die Berufe nicht für diese Sonderregel gedacht sind und dadurch das Balancing des Spiels stark verändert wird. Ebenfalls wird empfohlen, nicht mehr als 2 Berufe pro Charakter zu erlauben.

#### Erhöhte FP-Grundwerte(I)

| Name        | Fähig | Kundig | Kompetent | Erfahren | Erprobt | Versiirt | Weise |
|-------------|-------|--------|-----------|----------|---------|----------|-------|
| FP(Additiv) | +50   | +50    | +100      | +200     | +400    | +400     | +500  |



## 4. Gegenstände

### Regeln

Nun ist es endlich Zeit, die Gegenstände, die dein Charakter besitzen soll, zu erwerben. Du kannst dafür das in deinem Beruf beschriebene Startgeld oder vom Meister für eine Kampagne zugewiesenes Startgeld nutzen. Alle Gegenstände, die zum Kauf erwerblich sind, findest du im Kapitel Gegenstände ab S. 187. Im folgenden findest du die Regeln zum Erwerb, aber auch eine Beschreibung der unterschiedlichen Kategorien im Abschnitt „Kategorien der Gegenstände“.

### Berufsgegenstände

Jeder Beruf erhält eine gewisse Menge an Startgeld, ebenso wie einige Berufsgegenstände. Berufsgegenstände müssen dabei nicht erworben werden, da sie in den FP-Kosten enthalten sind, empfohlene Gegenstände jedoch schon. Am Ende der Charaktererschaffung können, gegen den richtigen Preis, auch weitere Gegenstände erworben werden.

Das Startgeld muss aber auch für Unterschlüpfe, Essen oder anderes rationiert werden. Genaue Preise für all das findest du im Kapitel Gegenstände ab S. 187. Es ist dementsprechend ratsam, zumindest ein bisschen Silber für Unterschlupf und Ernährung nach der Charaktererstellung zu behalten.

### Erwerb von Gegenständen

Um einen Gegenstand zu erwerben, musst du natürlich das Geld für diesen ausgeben. Aber auch weitere Dinge sind zu beachten. Alle Gegenstände, die mit dem S-Symbol markiert sind, können während der Charaktererschaffung nicht erworben werden, außer von der SL erlaubt. Dazu zählen besonders komplexe Mechanika, Magia-Gegenstände wie Artefakte und einige Waffen. Ebenfalls solltest du natürlich beachten, dass du Gegenstände mitnimmst, die für deine Herkunft oder Ziele sinnvoll sind - die wenigsten Abenteurer Tragen einen Pferdesattel auf dem Rücken, ohne ein Pferd zu besitzen.

### Startgegenstände(I)

Diese Sonderregel erlaubt den Spielstart mit mehr als nur Berufs- und erworbenen Gegenständen. Besonders für Abenteurer, die direkt in gefährlichen Situationen starten, kann das sinnvoll sein. Im folgenden findest du einige Beispiele für solche Startgegenstände.

#### Bergreise

Pro Person: Decke(25S, 0.25KG), Feuerstein & Stahl(20S, 0.1 KG), Flasche mit Wasser(5S, 1.25KG), Kletterausrüstung(70S, 2KG), Seil(10 Meter)(30S, 1KG), Tagesrationen je nach Reiselänge.

Für die Gruppe: Zelt je nach Gruppengröße.

#### Höhlenerkundung

Pro Person: Feuerstein & Stahl(20S, 0.1 KG), Kletterausrüstung(70S, 2KG), 3x Seil(10 Meter)(30S, 1KG)

### Kategorien der Gegenstände

Gegenstände sind in Ober- und Unterkategorien sortiert, um den Überblick über die vielen Unterschiedlichen Dinge zu erleichtern. Im folgenden findest du eine Beschreibung der wichtigen Oberkategorien. Für genauere Informationen kannst du im Kapitel Gegenstände ab S. 187 den Leitfaden und die Beschreibungen finden.

#### Waffen

Diese Kategorie ist wohl die am einfachsten zu verstehende. Waffen sind Mittel, um andere Lebewesen zu verletzen oder zu töten. Aufgeteilt sind die Waffen dabei in 3 Unterkategorien: Nahkampf, Fernkampf und Waffenzubehör.

Waffen, die sowohl als Fern- oder Nahkampf-Waffe genutzt werden können, haben einen Eintrag in beiden Kategorien, der die Regeln zur jeweiligen Nutzung beschreibt.

#### Rüstung

Rüstung ist ebenfalls eine einfach zu verstehende Kategorie. Rüstung in Gehenna ist dabei nicht unbedingt wie die modernen oder historischen Äquivalente. Vom Agilis, einem komplexen Mechanika, das den Träger sogar noch Verstärkt bis zur unglaublich schweren Plattenrüstung ist dabei einiges Vertreten.

### Gebrauchsgegenstände

Die große Kategorie der Gebrauchsgegenstände umfasst viele Gegenstände des Alltags, aber auch Feuerzeuge, Seile, Ketten und mehr. Besonders wichtig ist die Kategorie Kleidung. In dieser Kategorie findest du jedoch keine einzelnen Kleidungsstücke, sondern eine Vielzahl an Kleidungssets, die unterschiedliche Kleidungsarten beschreiben. Wie genau die Kleidung deines Charakters aussieht kannst du dir auf Basis der Kleidungssets selbst aussuchen.

### Mechanika

Mechanika sind die vielen Erfindungen der Gelehrten. Sie sind meist auf Dampfenenergie, aber auch auf elektrischer Energie basiert und arbeiten als technische Wunderwerke. Mechanika sind dabei weit gefächert und in 3 große Kategorien eingeteilt: Simple, Komplexe und Hochkomplexe Mechanika. Diese beschreiben die Komplexität des Mechanika, also wie schwer es herzustellen und zu benutzen ist. Komplexe oder gar Hochkomplexe Mechanika sind äußerst teuer. Zusätzlich gibt es einzelne Kategorien für Automaten, Waffen, Rüstung, Biomechanika und weitere.

### Gebräue

Unter Gebräuen versteht man in Gehenna alle möglichen Alchemischen Erzeugnisse, die mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten in fünf Unterkategorien eingeteilt sind. Die Kategorien sind: Tränke, Elixiere, Arznei, Gifte und Kampftränke. Tränke sind die wohl größte Kategorie von allgemeiner Unterstützung. Elixiere sind langwirkende Gebräue, die wundersame Effekte verursachen können und überaus selten sind. Arznei und Gifte sind ihrem Namen entsprechend Heilmittel und schädliche Tränke, wobei Gifte immer konsumiert oder auf die Haut aufgetragen werden müssen. Kampftränke hingegen sind meist geworfene Gebräue, die Schaden an mehreren Feinden anrichten können.

### Magia

Magia ist die wohl wundersamste Kategorie der Gegenstände. Alle magischen Dinge, von Artefakten über die Magiakugeln oder magische Kristalle fallen in diese Kategorie. Die großen Unterkategorien sind Artefakte, Edelsteine, Kristalle und Kugeln, wobei auch Magia-Mechanika existieren, die aber bei den Mechanika zu finden sind.

## 5. Grundwerte und letzte Änderungen

Nachdem du alle anderen Werte für deinen Charakter nun festgelegt hast, folgt die Berechnung der von ihnen abgeleiteten Grundwerte. Im folgenden findest du eine Übersicht aller Werte, mit einer kurzen Erklärung und ihrer jeweiligen Berechnung.

### FP-Stufe

Die FP-Stufe ist der einzige Grundwert, der nicht direkt im Spiel Anwendung findet. Dennoch ist sie unglaublich wichtig, denn sie bestimmt die aktuelle Stärke deines Charakters und wirkt sich auch auf die anderen Grundwerte aus. Die FP-Stufe setzt sich aus deinen gesamten FP zusammen. Dies sind alle FP, die der Charakter durch seine Spezies erhalten hat und die er im Spiel noch erhält. **WICHTIG:** FP, die der Charakter durch Merkmale erhalten hat, werden **nicht** gezählt. **Formel:** Gesamte FP/100 (Immer Abgerundet) **Beispiel:** Ein Charakter mit 160 FP am Start hat eine FP-Stufe von  $160/100=1,6$ , also abgerundet 1. Ein Charakter mit 290 FP hätte eine FP-Stufe von  $290/100=2,9$ , also 2

### Lebenspunkte(LP)

Lebenspunkte definieren natürlich, wie viele Verletzungen dein Charakter aushalten kann. Besonders wichtig ist hierbei die *Konstitution* des Charakters, aber auch seine *Willenskraft*. Während dein Charakter durch FP mehr Erfahrung sammelt, erhöhen sich auch seine LP mit seiner FP-Stufe.

Lebenspunkte können auch durch temporäre LP(tLP) ergänzt werden. Ein Charakter kann immer nur tLP aus einer Quelle erhalten. tLP werden auf die LP gerechnet, beeinflussen aber nicht die Schmerzstufen. tLP können von Eigenschaften, Tränken und mehr kommen. Da sich LP aus der *Konstitution*, *Willenskraft* und *FP-Stufe* zusammensetzen, müssen sie neu berechnet werden wenn sich einer dieser Werte verändert.

**Formel:**  $KO*4 + WI*2 + FP\text{-Stufe}*4 + 10$

**Beispiel:** Siro hat eine KO von 2 und eine WI von 1. Da seine FP-Stufe nach der Charaktererstellung 1 ist, rechnet er wie folgt: Seine KO von 2 vervierfacht ist 8, seine verdoppelte WI 2. Also hat er:  $8 + 2 + (4*1=4) + 10=24$  LP.

Aimie hat eine KO und WI von 1 und FP-Stufe 1. Mit der Formel ergibt sich  $4 + 2 + 4+10=20$  LP. Das ist die Untergrenze der meisten Spezies.

### Schmerzgrenze(SG)

Die Schmerzgrenze ist das letzte, was ein Charakter aushalten kann, bevor er stirbt. Sie ist immer negativ und beschreibt wie tief unter 0 LP ein Charakter aushalten kann, ohne zu sterben. Sobald die LP eines Charakters unter 0 sinken, erhält er die Kondition *Sterbend*. Sinkt der Charakter unter seine Schmerzgrenze, stirbt er in seinem nächsten Zug, außerhalb des Kampfes innerhalb von 10 Sekunden. Da sich die SG aus *Konstitution*, *Willenskraft* und *FP-Stufe* zusammensetzt, muss sie neu berechnet werden, wenn sich einer der Werte ändert.

**Formel:**  $-(KO*2 + WI*2 + FP\text{-Stufe}*5 + 5)$

**Beispiel:** Siro hat eine KO von 2 und eine WI und FP-Stufe von 1. Also rechnet er:

$KO*2 = 2*2 = 4$ ,  $WI*2 = 1*2 = 2$  und  $FP\text{-Stufe}*5 = 1*5 = 5$ . Daraus ergibt sich  $-(4+2+5+5) = -16$

### Geschwindigkeit(GS)

Die Geschwindigkeit eines Charakters bestimmt, wie schnell er sich bewegen und reagieren kann. Der Wert der GS ist dabei die Anzahl an Metern, die sich der Charakter innerhalb einer Kampfrunde mit einem Manöver bewegen kann. Die Geschwindigkeit bildet auch die Grundlage für die Initiative. Da sich die GS aus *Gewandheit* und *Reflexen* zusammensetzt, muss sie neu berechnet werden, wenn sich einer der Werte ändert.

**Formel:**  $(GE + RE)*2 + IN$

**Beispiel:** Milo hat eine GE von 1, eine RE von 3 und eine IN von 2. Er rechnet also:  $RE+GE=4$ ,  $4*2=8$ ,  $8+2=10$ . Er hat also eine GS von 10.

### Initiative(INI)

Die Initiative gibt an, wie schnell dein Charakter im Kampf reagieren kann. Dementsprechend bestimmt sie die Handlungsfolge der Charaktere. Ohne Sonderregeln wird sie zu Beginn jedes Kampfes erwürfelt, indem 1W6 zur Geschwindigkeit addiert wird. Manchmal ist auch die Standardinitiative benötigt. Diese ist die Geschwindigkeit +3, also den Mittelwert des W6. Ändert sich der Würfel durch z.B. Magia, muss der Mittelwert angepasst werden. Da die INI nur auf der *Geschwindigkeit* basiert, muss sie neu berechnet werden, wenn sich diese ändert.

**Formel:**  $GS + 1W6/GS+Würfel/2$  (Mittelwert)

**Beispiel:** Am Kampfbeginn berechnet Aimie ihre Initiative. Sie hat eine GS von 5 und eine 4 gewürfelt, wodurch sie eine INI von 9 hat.

### Schmerzstufen

Verletzungen machen Schmerzen. Das gilt auch in Gehenna. Erreicht dein Charakter gewisse Grenzwerte, erhält er dabei jeweils eine Stufe Schmerz, bis zur höchsten Stufe, V. Diese erhält er, sobald er unter 0 LP fällt. Die Schmerzstufen berechnen sich wie folgt.

**Formel:**

*Schmerz I:* Unter 75% der LP.

*Schmerz II:* Unter 50% der LP.

*Schmerz III:* Unter 25% der LP.

*Schmerz IV:* Unter 10% der LP.

*Schmerz V:* Unter 0 LP.

**Beispiel:** Siro hat 24 LP. Dadurch ergibt sich: Schmerz I unter 18 LP, Schmerz II unter 12 LP, Schmerz III unter 6 LP und Schmerz IV unter 2 LP.

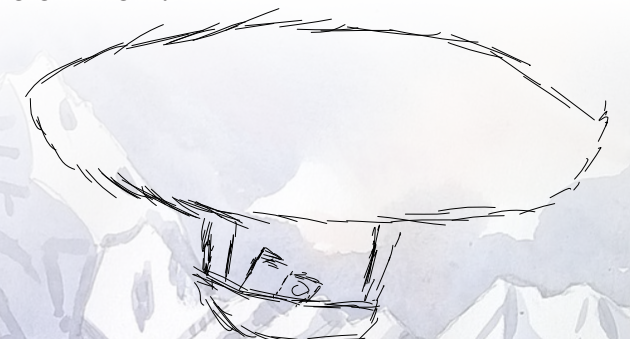
### Was nun?

Herzlichen Glückwunsch - dein Charakter ist jetzt bereit zum spielen. Alles ist vorbereitet, und der Spaß kann beginnen. Sollte es noch etwas dauern, bis das Spiel beginnt, kannst du aber auch noch einiges über deinen Charakter und die Welt erfahren. Einige Empfehlungen dafür:

- Das Kapitel „Die Welt“ ab S. 162 enthält viele Informationen über die Welt von Project Steam. Hierbei solltest du dir besonders das Land, aus dem du kommst und das in welchem ihr spielen werdet angucken.

- Besonders *Zustände* und *Konditionen* werden im Spiel noch wichtig. Es empfiehlt sich, die beiden Kapitel ab S. XX zu überfliegen. Auch das Kapitel „Talente“ ab S. 93 für die Anwendungen der Talente ist interessant.

- Im Quellenband *Gehenna an Caelum* findest du ebenfalls viele weitere Informationen zu Ländern, aber auch Provinzen, Städten und vielem mehr.





# Spezies, Ethnien und Kulturen

## Leitfaden

Gehenna ist von vielen unterschiedlichen Spezies bevölkert, wobei nur eine Handvoll von ihnen zu den Parto zählt - also ein Bewusstsein haben. Im folgenden Kapitel wirst du einen Teil der häufigsten Parto kennenlernen, wobei du sowohl die Spezies, als auch ihre Kulturen und bei den Tierkindern sogar subspezies finden wirst.

Hier sind dabei nur die spielbaren Spezies aufgelistet, mit ihren Werten als Charaktere. Wenn du mehr über andere Parto erfahren willst, kannst du dir das Kapitel XXXX ab Seite XX und die Informationen zu verdeckten Spezies(☺XXX) durchlesen.

## Übersicht

### Menschen

Menschen sind die dominante Spezies Gehenna, die besonders in Praesula einen großen Teil der Bevölkerung ausmacht. Sie sind gegenüber vielen anderen Spezies äußerst negativ eingestellt, dennoch existiert ein meist friedliches Zusammenleben, welches von den Menschen dominiert wird.

### Alben

Alben sind aschgraue und etwas geisterhaft wirkende Parto, die Menschen aber ähnlich sehen. Sie sind äußerst robust und ausdauernd.

### Nanen

Nanen sind kleine Parto mit wenigen Unterschieden zwischen den Geschlechtern (z.B. haben alle Nanen Bärte). Sie genießen ein recht gutes Ansehen bei den Menschen.

### Puella

Puella sind die Parto mit der wohl unschönsten Geschichte. Sie wurden lange von Menschen, aber auch anderen Spezies als niedere Parto angesehen. Sie sind meist überaus hübsch und unterscheiden sich von menschen nur durch ihre grüne oder blaue Haut.

### Tierkinder

Tierkinder ist ein überbegriff für viele Tier-ähnliche Spezies, die in Gehenna existieren.

Sie alle haben gemeinsam, dass sie meist bestimmten Tieren stark ähneln, wobei ihre Herkunft ungeklärt bleibt.

## Beispiel

Zuerst kannst du dir auf der linken Seite den informativen Teil über die jeweilige Spezies durchlesen. Auch für das Spiel der Spezies als Charakter ist hier ein Abschnitt.

**Wahrnehmung:** Dieser Abschnitt hat keine regeltechnischen Auswirkungen, ist aber trotzdem wichtig bei der Wahl deiner Spezies. Hier ist beschrieben, wie andere Spezies und besonders die dominanten Menschen auf dich reagieren werden, und welche Vorurteile existieren.

**FP am Start:** Die FP am Start definieren, wie viele Fertigkeitspunkte du in der Charaktererstellung zur Verfügung hast.

**Attribute:** Hier kannst du entnehmen, welche Werte deine Spezies am Start in den jeweiligen Attributen hat.

**Subspezies:** Die vielen Subspezies der Tierkinder sind hier zu finden. Bitte beachte, dass eine Subspezies immer gewählt werden muss, während Kulturen optional sind.

**Kulturen:** Hier findest du eine Übersicht über alle Kulturen, die typisch für deine Spezies sind.

**Maximale Attribute:** Aufgeteilt in die maximalen Werte während der Charaktererschaffung und im Spiel. Die hier gegebenen Werte dürfen nicht überschritten werden. Ist also ein maximum für GE von 6 gegeben, darf dein Charakter eine GE von 6 haben, aber nicht eine GE von 7

**Erzwungene Merkmale:** Hier findest du Merkmale, die deine Spezies *immer* besitzt. Für diese Merkmale erhältst du keine FP, musst aber auch keine FP zum Erwerb ausgeben.

**Typische Merkmale:** Merkmale, die in deiner Spezies häufig sind und dementsprechend gut zu deinem Charakter passen könnten. Du musst die FP-Kosten für diese Merkmale bezahlen und wählst diese erst in Schritt 3 der Charaktererschaffung.

**Untypische Merkmale:** Merkmale, die in deiner Spezies selten sind und dementsprechend nur mit guter Begründung gewählt werden sollten. Du musst die FP-Kosten für diese Merkmale bezahlen und wählst diese erst in Schritt 3 der Charaktererschaffung.



## Menschen

Die Menschen sind eine der wichtigsten Spezies in Gehenna und sind in unzählige Kulturen und Zivilisationen aufgeteilt. Sie scheinen einige Unterschiede zu den anderen humanoiden Spezies zu haben, auch wenn sie das als Überlegenheit ansehen. Als zahlenmäßig vorherrschende Spezies ist die Herrschaft der Menschen besonders in Praesula ausgeprägt.

Menschen sind eine besonders anpassungsfähige Spezies, die in ganz Gehenna überleben kann. Besonders untereinander sind Menschen eine soziale Spezies, die aber auch große kulturelle Unterschiede aufweist.

In Praesula wird eine menschliche Form und Verhaltensweise erwartet, weshalb viele der anderen Spezies lokale und allgemeine kulturelle Phänomene der Menschen übernommen haben.

Als Charaktere können Menschen durchaus einfacher zu spielen sein als viele der anderen Spezies. Da sie keine erzwungenen Attribute haben sind sie gute Allrounder und als prävalente Spezies genießen sie auch viele soziale Vorteile. Doch auch Menschen kommen mit vielen Kulturen und deren Eigenheiten.

**Wahrnehmung:** Menschen werden in den meisten teilen Praesulas ohne Vorurteile behandelt. Ganz im Gegenteil, sie haben in einigen Ländern sogar sonderrechte oder werden bevorzugt behandelt. Doch viele nicht-menschliche Parto werden sie dafür weit vorsichtiger behandeln.

**FP am Start:** 150 FP

**Attribute:** Alle Attribute zum Start auf 1. Ein beliebiges Attribut +1.

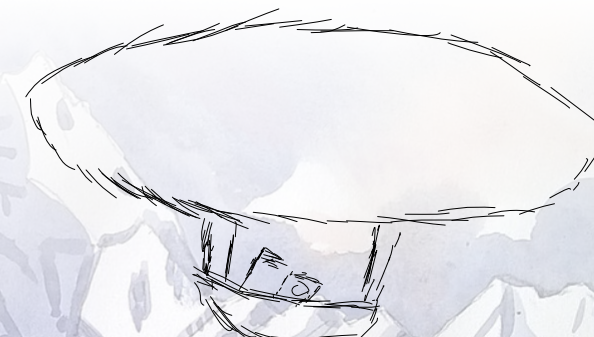
**Kulturen:** Adorianer, Brannen, Concilianer, Cruorianer, Eleutherianer, Feren(Traditionell), Feren(Adorianisch).

**Maximale Attribute:** Charaktererschaffung: Kein Attribut höher als 3.

Im Spiel: Kein Attribut höher als 6.

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig

**Untypische Merkmale:** -





## Alben

Die Aschgrauen, humanoiden Alben wirken von ihrer Silhouette her wie Menschen, sind jedoch im Vergleich zu ihnen überaus resistent, besonders gegenüber Hitze. Sie besitzen meist weißes Haar und wirken auf viele Menschen fast gespenstisch, sind aufgrund ihrer sehr humanoiden Erscheinung jedoch einigermaßen beliebt bei den Menschen. Trotzdem leben die meisten Alben in Nema, während sie auf den anderen Kontinenten seltener sind.

In Praesula sind Alben den meisten Parto ein Begriff, auch wenn man ihnen in den meisten Gegenden seltener als Nanen oder Tierkindern über den Weg läuft. Aufgrund ihrer natürlichen Resistenzen arbeiten sie meist in körperlich anspruchsvollen Berufen, auch wenn viele von ihnen andere Arbeiten präferieren würden. Die Herkunft der Alben ist nicht vollständig geklärt. Viele der menschlichen Gelehrten schätzen ihren Ursprung auf die harte Umgebung der Vulkaninsel Sacias, doch frühe Überlieferung der Alben sprechen von der Besiedlung der feindlichen Insel.

Als Charaktere können Alben die Vorteile ihrer Spezies als mächtige Krieger oder stämmige Ritter voll ausnutzen - doch das müssen sie auch nicht. Alben können in ganz Praesula gespielt werden, auch wenn sie in einigen Orten weit mehr Vorurteile erfahren.

**Wahrnehmung:** Alben werden von den meisten Menschen in Praesula als stark und besonders körperlich ausdauernd gesehen. Aber auch negative Qualitäten werden ihnen gerne zugeschrieben. Besonders als dumm und rückständig, ebenso wie laut und ungestümt werden sie häufig gesehen.

**FP am Start:** 150

**Attribute:** Alle Attribute außer KO zum Start auf 1, KO zum Start auf 2.

**Kulturen:** Cruorianer Revolutionär, Nethaner Neuweltler, Sacianer Altweltler

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Kein Attribut außer Konstitution höher als 3, Konstitution nicht höher als 5.

Im Spiel: Kein Attribut höher als 6, Konstitution nicht höher als 8.

**Erzwungene Merkmale:** *Hitzeresistenz*

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** *Nachtblind*



## Nanen

Die kleinen, aber sonst humanoiden Nanen sind nicht nur für ihre hohe Kunst der Mechanik bekannt, sondern auch für ihre Entdeckung von Magia, die inzwischen jedoch zu einer Verurteilung innerhalb vieler Praesulanischer Länder geführt hat. So haben viele Nanen heutzutage nichts mehr mit Magie zu tun, aber werden trotzdem für ihre angebliche Nutzung häufig beschuldigt und müssen so meistens als Sündenbock herhalten. Abgesehen von dieser Verbindung genießen die Nanen jedoch einen recht hohen Stand in der Gesellschaft von Praesula, weshalb sie eine gut spielbare Spezies abgeben. Sie sehen Menschen sehr ähnlich, sind jedoch unnatürlich klein und messen selten über 140 cm, was ihnen jedoch äußerst schnelle Bewegung ermöglicht. Sie haben ebenfalls einen sehr gering ausgeprägten Geschlechtsdimorphismus. So tragen fast alle Nanen Bärte und die meisten körperlichen Eigenschaften sind nicht geschlechtsabhängig. Die meisten Nanen leben daher geschlechtsunspezifisch, viele benutzen neutrale Pronomen oder ein generisches Maskulinum (Praesulanisch) oder femininum (Akademisch).

Als Charaktere spielen sich Nanen wohl am ähnlichsten zu Menschen. Sie sind zwar kleiner als die meisten anderen Spezies, sind aber äußerst stämmig und ähnlich stark wie Menschen, aber auch wendig und überraschend schnell.

**Wahrnehmung:** Nanen gelten als allgemein verlässliche Partner, wobei die meisten Menschen Probleme mit ihrer absoluten Geschlechtslosigkeit haben. So werden die meisten Nanen in den menschlichen Gebieten einfach männlich angesprochen und einige glauben sogar, es gäbe nur männliche Nanen. Die Nanen scheint dies jedoch nicht sonderlich zu stören.

**FP am Start:** 150

**Attribute:** Alle Attribute außer GE und RE zum Start auf 1, GE und RE zum Start auf 2.

**Kulturen:** Adorianer, Concilianer, Feren, Nethaner, Scindianer, Alle Menschlichen.

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute außer Geschicklichkeit und Reflexe nicht höher als 3, GE und RE nicht höher als 4.

Im Spiel: Alle Attribute nicht höher als 7

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** *Magische Begabung*



## Puella

Die Puella haben eine durchaus unschöne geschichte, die von den frühen Anfängen der Sklaverei gezeichnet ist, die mit der Entdeckung ihrer Heimatstätten einherging. Auch wenn genug Historiker der Meinung sind, das die Puella einfach zur falschen Zeit am falschen Ort waren, ist das Aussehen und die Magieverbundenheit der Puella sicherlich ein unterstützender Faktor.

Puella sind meist äußerst Naturverbunden und haben häufig Probleme, in den modernen Städten zu leben. Dazu werden sie häufig angegriffen und können sich nur äußerst selten Respekt innerhalb der Praesulanischen Gesellschaft erarbeiten. Auf Nema sind sie jedoch auch in eigenen Stadtteilen zu finden, die sich meist aufgrund ihrer Natürlichkeit abheben.

Neben ihrer Naturverbundenheit ist ein wichtiges Merkmal von Puella ihre Haut. Hautfarben der Puella sind vielfältiger als die der Menschen, meist bewegen sie sich jedoch zwischen blauen und grünlichen Tönen.

Als Charakter eine Puella zu spielen hat durchaus einige Vorteile, kommt jedoch auch mit vielen Vorurteilen, die das Leben deines Charakters schwer machen können. Sie haben eine lange Geschichte von Diskriminierung und Hass, mit der praktisch jeder Puella schon kämpfen musste.

**Wahrnehmung:** Puella gelten allgemein als zierlich und unterwürfig. Sie sind aber auch mit vielen Vorurteilen belegt, wobei besonders ein vielleicht nicht ganz ungerechtfertigter Hass auf Menschen nachgesagt wird.

**FP am Start:** 160

**Attribute:** Alle attribute zum Start auf 1, zwei geistige Attribute +1, RE oder GE +1

**Kulturen:** Adorianer, Concilianer, Periclitianer, Eleutherianer, Nethaner, Scindianer, Alle Menschlichen (Außer mit Ländern assoziierte, die bereits mit Kulturen der Puella verbunden sind).

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle Attribute nicht höher als 3

Im Spiel: Alle Attribute nicht höher als 6

**Erzwungene Merkmale:** *Naturgebunden*

**Typische Merkmale:** *Angst (Menschen, Versklavung), Hübsch, Magische Begabung*

**Untypische Merkmale:** *Furchtlos, Hässlich*



## Tierkinder

Die Kinder der Tellus, wie sie sich selbst nennen, sind meist recht humanoid erscheinende Wesen, welche jedoch eine sehr sichtbare tierische Komponente haben. Über ihre entstehung ist nicht viel bekannt, wobei sie selbst behaupten, dass sie der Erde entsprungen sein, denken viele Praesulanische Menschen, sie seien aus einer magischen Verbindung von Mensch und Tier hervorgegangen. Tierkinder ist dabei ein Überbegriff für die vielen unterschiedlichen Spezies, den Tierkinder selbst nur selten nutzen.

Ihre Tellus, wie die Tiere denen ein Tierkind ähnlich sieht genannt werden, ist den meisten Tierkindern weit wichtiger und sie bezeichnen sich gerne mit diesen Begriffen. In Praesulagenießen besonders Felinae, Frettus und Vulpen (Jeweils Luchsen, Frettchen und Füchsen ähnelnde Tierwesen) dabei einen gehobenen sozialen Status und sind teilweise auch Mitglieder des Adels, während besonders Rattenkinder nur in den abgeschlagensten Vierteln leben.

Als Charaktere spielen sich die Tierkinder, abhängig von ihrer Subspezies, sehr unterschiedlich. Sie alle genießen unterschiedliche Vor- und Nachteile, wobei sich besonders ihr gesellschaftlicher Stand stark unterscheidet.

**Wahrnehmung:** Auch hier sind große Unterschiede zwischen den Subspezies zu erkennen. Während Vulpen als intelligente und verlässliche Partner gelten, werden die meisten Menschen Frettus als verletzlich und Rattenkinder als abstoßend wahrnehmen. Dieser Unterschied ist so gravierend, dass viele Vulpen selbst eine starke Abneigung gegenüber Rattenkindern haben.

**FP am Start:** 140 FP

**Attribute:** Alle auf 1, weitere Änderungen in den Subspezies

**Subspezies:** Anguiskinder, Axolota, Capren, Equida, Felinae, Frettus, Hyäna, Lupen, Procyon, Rattenkinder, Ursen, Varane, Vulpen

**Kulturen:** Adorianer, Concilianer, Eleutherianer, Periclitianer.

**Maximale Attribute:** Je nach Subspezies unterschiedlich.

**Typische Merkmale:** *Magische Begabung*

**Untypische Merkmale:** -



## Kulturen und Subspezies

### Leitfaden

Gehenna hat eine Vielzahl an unterschiedlichen Kulturen, die häufig regional bedingt sind. Natürlich sind die Kulturen dabei in großen Teilen vermischt, teils durch den Einfluss der Großmächte, teils aber auch durch die viele Migration in der Moderne. In diesem Kapitel wirst du einige der vielen Kulturen Gehennas mit Regeln zu diesen finden. Du musst dabei keine Kultur wählen, kannst deinen Charakter aber trotzdem an ihnen orientieren. Neben den Kulturen findest du in diesem Kapitel auch die Subspezies, wobei diese bei den Tierkindern gewählt werden müssen und nicht optional sind.

### Übersicht über die Kulturen

#### Adorianische Kulturen

Das große Einflussgebiet der Großmacht Adoria ist geprägt von einer offenen und stolzen Kultur. Dabei sind diese Ideale meist vermischt mit den lokalen Kulturen.

#### Concilianische Kulturen

Das conciliansiche Einflussgebiet ist meist äußerst militaristisch, aber auch kulturell unabhängiger vom Einfluss des Großreichs. Dennoch existieren viele Besonderheiten der concilianischen Kultur im alten Einflussgebiet.

#### Ferische Kulturen

Die wenigen überlebenden Teile der alten ferischen Kultur sind meist äußerst auf Magia und die alten Teile der ferischen Kultur fokussiert, wie den Sonnengang.

#### Nematische Kulturen

Nematische Kulturen sind meist recht modern, da Nema seit der Revolution auch kulturell viele Änderungen erlebt hat. Sie sind auch besonders aufgeschlossen.

#### Andere Kulturgruppen

Es existieren, sowohl in als auch außerhalb Praesulas vereinzelt von den großen Strömen unabhängige Kulturen, auch wenn diese zunehmend seltener werden.

### Beispiel für Kulturen

Als erstes findest du hier eine Beschreibung der jeweiligen Kultur. Die meisten Kulturen sind dabei Kulturen von Ländern oder Regionen, es gibt aber auch Ausnahmen. Im letzten Teil ist dabei auch fast immer eine Beschreibung der Ethnie zu finden, die im jeweiligen Land oder der Region ihren Ursprung hat. Die Ethnie muss dabei aber nicht unbedingt die dominante Ethnie der Bewohner des Landes sein.

**FP-Kosten:** Die Kosten der jeweiligen Kultur.

**Talente:** Hier sind unterschiedliche Boni auf Talente zu finden. Diese Boni werden auf deine Talente nach der Berufswahr addiert.

**Typische Merkmale:** Merkmale, die in deiner Spezies häufig sind und dementsprechend gut zu deinem Charakter passen könnten. Du musst die FP-Kosten für diese Merkmale bezahlen und wählst diese erst in Schritt 3 der Charaktererschaffung.

**Untypische Merkmale:** Merkmale, die in deiner Spezies selten sind und dementsprechend nur mit guter Begründung gewählt werden sollten. Du musst die FP-Kosten für diese Merkmale bezahlen und wählst diese erst in Schritt 3 der Charaktererschaffung.

### Beispiel für Subspezies

Als erstes findest du auch bei den Subspezies eine Beschreibung, die zwar keine Regeln, aber viele Informationen über Aussehen und Wahrnehmung der Spezies enthält.

**Attribute:** Hier kannst du entnehmen, welche Werte deine Spezies am Start in den jeweiligen Attributen hat. Hier sind nur Boni aufgelistet, die Grundwerte aller Attribute sind immer 1.

**Maximale Attribute:** Aufgeteilt in die maximalen Werte während der Charaktererschaffung und im Spiel. Die hier gegebenen Werte dürfen nicht überschritten werden. Ist also ein Maximum für GE von 6 gegeben, darf dein Charakter eine GE von 6 haben, aber nicht eine GE von 7.

**Erzwungene Merkmale:** Hier findest du Merkmale, die deine Subspezies immer besitzt. Für diese Merkmale erhältst du keine FP, musst aber auch keine FP zum Erwerb ausgeben.

**Typische Merkmale:** Wie bei den Kulturen.

**Untypische Merkmale:** Wie bei den Kulturen.

## Kulturen der Menschen

### Adorianer

Adorianer sind, wenn man ihnen Glauben schenkt, meist stolz auf ihr Land und unterstützen den Adel. Sie sehen das platonische System als ihre Erbschaft an, welche sie verteidigen müssen. Auch wenn rebellische Stimmen zahlreich sind, hört man sie selten laut.

Menschliche, ethnische Adorianer haben meist eine dunklere Haut und dunkle Haare. Typische Haarfarben sind Dunkelbraun, Schwarz und Dunkelrot. Dies kann jedoch stark variieren, so haben Ethnien im Norden, besonders im Nordwesten, sehr dunkle Haut, während nahe den Montanen hellere Hautfarben und Haare ethnische Ursprünge haben.

Puella haben hier meist eine grünliche Haut, während besonders viele Vulpes und Felinae aus der Region stammen. Typische Fellfarben der Tierkinder sind dunkel.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** *Etikette* +1

**Typische Merkmale:** *Anhänger(Diverse Kulte)*

**Untypische Merkmale:** -

### Brannen

Die Brannen, oder Nordbrannen, wie sie von ihren südlichen Verwandten gerne bezeichnet werden, sind ein robustes Volk. Durch Jahrhunderten an praktischer Wächterdiktatur ist eine politische Stabilität und relative Sicherheit entstanden, die viele Brannen genießen. Handels- und Mechanikulte dominieren die Städte, während Dörfer meist vollends auf die Versorgung von Reisenden setzen. Trotz hoher Wächterpräsenz sehen die meisten von ihnen nie aktiven Konflikt, was eine überraschend antimilitaristische Gesellschaft nur weiter fördert.

Menschliche, ethnische Brannen und Nanen sind häufig muskulös und besitzen eine helle Haut mit charakteristisch braunen Haaren, die sie von den meist weißhaarigen Südbrannen klar unterscheiden.

Die nicht-menschlichen Spezies ähneln den concilianischen Nachbarn.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** *Manipulieren* +1

**Typische Merkmale:** *Anhänger(Händlerkulte, Wächterkulte)*

**Untypische Merkmale:** -

### Concilianer

Concilianer sind die uralten Nachfahren der alten Stämme. Auch wenn ihre tatsächlichen Wurzeln nicht immer klar sind und tausende Generationen zwischen den modernen Concilianern und ihren Verwandten liegen, erfüllt die meisten dieser Fakt mit Stolz. Wächter genießen ein hohes Ansehen und auch einfache Bürger können in ihre Ränge rekrutiert werden. Doch auch eine rebellische Seite schreiben die Concilianer den alten Stämmen zu, und wenn die Bevölkerung ein Unrecht in den Räten sieht, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie zu den Waffen greift.

Menschliche, ethnische Concilianer haben meist eine hellere Haut und helle Haare. Typische Haarfarben sind Hellbraun, Blond, Weiß und Rot.

Tierkinder sind mäßig häufig, wobei besonders Ursen, Hyäna, Frettus und Equida vertreten sind. Puella haben besonders bläuliche Haut, während Alben meist in dunkleren Graustufen vertreten sind.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Eines der folgenden +1:

*Geschichtswissen, Faustkampf, Messer & Dolche, Schwerter*

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Cruorianer

Stolz und Kälte prägen die Gesellschaft des geschundenen Staates. Rebellen, Entdecker oder einfache Bürger haben meist mehr erlebt oder mindestens gehört als die meisten Praesulaner. Besonders gegenüber Außenseitern wirken sie meist stoisch oder kalt, viele von ihnen haben jedoch starke Kameradschaften mit ihren Kriegsgenossen und legen viel Wert auf Loyalität und den Überlebenskampf. Cruorianer sind außerdem äußerst tolerant gegenüber anderen Spezies. Bekannt sind die Cruorianer auch für ihre vielen Krankheiten und Probleme, die wohl auf die hohe Magia-Konzentration in ihrem Heimatland zurückzuführen sind.

Menschliche, ethnische Cruorianer und Nanen besitzen meist entweder eine dunkelbraune oder schwarze Haut oder eine komplett weiße. Typische Haarfarben sind Rot, Weiß, Silber oder Schwarz. Seltenst gibt es auch natürlich grüne oder blaue Haare, meist in heller Form.

Puella und Tierkinder sind häufig und kommen in unterschiedlichsten Haut- und Fellfarben daher, wobei besonders exotische Farben vertreten sind.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Überleben +2

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig, Auffällig(Krankheiten, Haarfarben, Besonderes Aussehen)

**Untypische Merkmale:** Nachtblind

### Eleutharianer

Immer noch ein brodelnder Haufen an Kulturen, vereinigt durch die erfolgreiche Unabhängigkeit, sind Akzeptanz, Toleranz und Verständnis die wichtigsten Teile der Mischkultur. Die modernen Eleutharianer sind offene Parto, die nur Loyalitätsfragen schnell aus dem Weg gehen werden. Sofern sie nicht über ihre offene Loyalität zu Nema reden, sind sie im Rest Praesulas auch nicht unbedingt unbeliebt.

Menschliche Eleutharianer und Nanen haben kaum eine definierbare Gemeinsamkeiten. Für deinen Charakter ist praktisch jede Kombination aus dem Aussehen anderer Kulturen denkbar. Das gleiche gilt für andere Spezies.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Personenkenntnis +2

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Feren(Traditionell)

Die unkontrollierbaren Feren mögen ihr altes Reich zwar schon lange verloren haben, dessen Stolz jedoch nicht. Trotz vieler Versuche konnte kein anderes Land sie lange unter Kontrolle halten, und selbst Adoria kann aktuell kaum Feren unter Kontrolle halten, geschweige denn die vielen Kriegsherren im restlichen Land. Traditionelle Feren sind nicht nur stolz auf ihr Land, sondern auch auf ihre uralte Tradition. Auch wenn sie in anderen Teilen Praesulas vielleicht geläufige Namen verwenden, ist ihnen nur ihr traditioneller Name wichtig. Ihre Gebräuche sind gezeichnet vom Überleben in der Wüste. So verschwenden sie niemals Wasser oder Nahrung, begehen ihren Tag gerne nach dem Sonnengang und sehen nach dem Omen der Sonne. Menschliche ethnische Feren besitzen eine dunkle Haut mit braunen oder schwarzen Haaren.

Puella aus dem Ferenreich haben meist eine dunkelblaue Haut, während Tierkinder und Alben in allen Formen und Farben zu finden sind.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Eines der folgenden +1: Messer & Dolche, Schwerter

**Typische Merkmale:** Wissen(Traditionen der Feren)

**Untypische Merkmale:** -

### Feren(Adorianisch)

Adorianische Feren besiedeln den Großteil des modernen Ferenreichs und sind unter dem Einfluss Adorianischer Kultur aufgewachsen. Viele von ihnen haben keine sonderlich positive Meinung von Adoria, sind jedoch auch nicht tief mit der Kultur des Ferenreichs verwurzelt. Sie benutzen häufig adorianische oder concilianische Namen.

Menschliche ethnische Feren besitzen eine olivbraune bis schwarze Haut mit braunen oder schwarzen Haaren.

Puella aus dem Ferenreich haben meist eine dunkelblaue Haut, während Tierkinder und Alben in allen Formen und Farben zu finden sind.

**FP-Kosten:** 5FP

**Talente:** Etikette +1

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Ubrianer

Die Ubrianer bilden eine vom großteil Praesulas abgeschottete Kultur, die früher besonders mit dem Ferenreich verbunden war. Bis heute ist hier die Nutzung von Magie erlaubt, und Ubrianer finden das völlig normal. Sie werden in vielen anderen Ländern zwar etwas misstrauisch behandelt, sind aber auch für ihre Gastfreundschaft und Formalität bekannt.

Menschliche, ethnische Ubrianer und Nanen haben meist eine olivbraune bis helle Haut, mit häufig blonden, weißen oder hellbraunen Haaren.

Puella und Tierkinder sind seltener und in unterschiedlichsten Haut- und Fellfarben vertreten.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Etikette +1

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

## Kulturen der Alben

### Cruorianer Revolutionär

In den Lebensfeindlichen Blutfeldern des gebrochenen Staats wandert jede Spezies den gleichen Pfad des Überlebens. Egal ob Adlig, Wächter oder Bürger, im Kampf ums Überleben sind sie alle gleich. Ursprünglich als Arbeitssklaven eingesetzte Alben haben sich hier bis heute ein festes Zuhause gefertigt. Ihre natürliche Resistenz ermöglicht ihnen unterschiedlichste Arbeiten in den durch Magia verseuchten Gebieten, die für andere Spezies den sicheren Tod bedeuten würden. Sie genießen hier ebenfalls ein gewisses Ansehen, einige wenige sind sogar Teil des Adels. Viele der Alben, die in Praesula zu finden sind, sind Reisende aus Cruoria.

Ethnisch Cruorianische Alben haben unterschiedlichste Haar- und Augenfarben, die durch den Einfluss von Magia verursacht werden, und eine im Vergleich zu anderen Alben meist leicht dunklere Hautfarbe.

**FP-Kosten:** 20FP

**Talente:** Krafttakt 1, Überleben 1, Wahrnehmung 1

**Typische Merkmale:** Wissen(Wissen über die Magia-Fluktuationen)

**Untypische Merkmale:** -

### Nethaner Neuweltler

Viele Alben verließen über die Jahre des Handels ihre Heimat auf der Zwillinginsel Sacia zugunsten der neuen Welt der Nichtmenschen, die sich auf Nema erhob. Sie fanden dort eine offene Gesellschaft vor, die ihre Stärken zu nutzen wusste. Heutzutage arbeiten Alben meist in den vielen Industrien des Kontinents, wo sie ihre körperlichen Vorteile voll ausnutzen können. Andere hingegen sitzen in den Parlamenten und gestalten die Zukunft Gehennas mit. Ethnisch nethanische Alben existieren kaum, sind jedoch meist eine Mischung der Merkmale der cruorianischen und sacianischen ethnien.

**FP-Kosten:** 20FP

**Talente:** Krafttakt 1, Wahrnehmung 1, Mechanik 1

**Typische Merkmale:** Wissen(Mechanische Kunst)

**Untypische Merkmale:** Reich

### Sacianer Altweltler

Diejenigen Alben, die in ihrer Lebensfeindlichen Heimat bis heute verweilen, sind inzwischen in den Gesellschaften Sacias hoch angesehen, da ihre natürlichen Fähigkeiten das Überleben auf der Insel stark erleichtern. Ihre Dienste als Händler oder Boten werden geschätzt, aber auch ihre mechanische Kunst ist überaus beliebt. Ethnisch Sacianische Alben haben meist dunkelgraue oder schwarze Augen und hellgraue Haare und Haut.

**FP-Kosten:** 30FP

**Talente:** Überleben 1, Etikette oder Mechanik 2

**Typische Merkmale:** Reich, Wissen(Mechanische Kunst, Handelsrouten)

**Untypische Merkmale:** -

## Kulturen der Nanen

### Adorianer

Die Adorianischen Nanen sind im größten Teil einfache Bürger, die ihren Handwerken und tagtäglichen Aufgaben nachgehen. So divers wie das Land, in dem sie leben, ist ihr Alltag. Adorianer sind, wenn man ihnen Glauben schenkt, meist stolz auf ihr Land und unterstützen den Adel. Sie sehen das platonische System als ihre Erbschaft an, welche sie verteidigen müssen. Auch wenn rebellische Stimmen zahlreich sind, hört man sie selten laut.

Ethnisch adorianische Nanen haben meist eine dunkle Haut und schwarzes oder braunes Haar.

**FP-Kosten:** 5FP

**Talente:** Etikette +1

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig

**Untypische Merkmale:** -

### Concilianer

Da sie nicht Teil des Erbschaftsrechts sind, ist es den Nanen im gesamten Imperium nicht erlaubt, Waffen zu führen. Die meisten reisenden Nanen sind dies aus dem Rest Praesulas gewöhnt, die Nanen Concilias empfinden diese Diskriminierung jedoch als Verletzung ihres Erbrechts. So gibt es häufiger Zwischenfälle mit der Polizei, in denen "sehr kleine Menschen" dem illegalen Waffenbesitz als Nanen beschuldigt werden.

Concilianer sind die uralten Nachfahren der alten Stämme. Auch wenn ihre tatsächlichen Wurzeln nicht immer klar sind und tausende Generationen zwischen den modernen Concilianern und ihren Verwandten liegen, erfüllt die meisten dieser Fakt mit Stolz. Wächter genießen ein hohes Ansehen und auch einfache Bürger können in ihre Ränge rekrutiert werden. Doch auch eine rebellische Seite schreiben die Concilianer den alten Stämmen zu, und wenn die Bevölkerung ein Unrecht in den Räten sieht, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie zu den Waffen greift.

Ethnisch concilianische Nanen haben meist eine hellere Hautfarbe und braunes bis blondes Haar.

**FP-Kosten:** 5FP

**Talente:** Eines der folgenden +1:

*Geschichtswissen, Faustkampf, Messer & Dolche*

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Feren

Die ferischen Nanen sind Teil der wenigen, die ihre Familiengeschichten zurückverfolgen können. Sie tragen bis heute den alten Stolz des Ferenreichs mit sich. Obwohl seit der Zeit des alten Reiches mehrere Magieverbote und unterschiedliche Besetzer versuchten, die Kultur zu unterdrücken, haben besonders die Nanen an ihren alten Idealen festgehalten. Als alte Entdecker des Magia gelten sie im Ferenreich bis heute als mächtige Nutzer der alten Künste, womit sie die Vorurteile der anderen Länder über ihre Spezies nicht gerade verbessern.

Ethnisch ferische Nanen haben meist eine dunkle Haut und dunkles, dichtes Haar.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Wahrnehmung +1

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Nethaner

Beschreibung: In der einzigen Demokratie Gehennas genießen Nanen, wie alle anderen Parto, die Gleichstellung. Dennoch sind sie hier eher in der Unterzahl, da sie als eine der angesehensten Spezies Praesulas wenige Gründe für die schwere und gefährliche Reise hatten und auf Nema nicht heimisch sind.

Die Nanen, die hier leben, sind dabei in allen Bereichen des Lebens verteilt, völlig unabhängig von ihrer Spezies.

Ethnisch nethanische Nanen gibt es dabei nicht wirklich, stattdessen sind in ganz Nema unterschiedlichste Ethnien, besonders aus dem Ferenreich, zu finden.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Etikette +1

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

## Kulturen der Puella

### Adorianer

Als Ursprungsland des platonischen Systems und ehemaliger Bastion des Fortschritts versucht Adoria schon länger die Erbschuld der Sklaverei und Unterdrückung zu beseitigen. Da Adoria dies weit effektiver als Concilia schafft, kommen tatsächlich erste Puella aus unterschiedlichsten Ländern zurück. Obwohl sie immer noch klar unterschiedlich behandelt werden, genießen die ersten von ihnen sogar relativen Wohlstand hier. Viele von ihnen sind optimistisch für bessere Zeiten und versuchen, das Beste in den Menschen zu sehen. Einige sind jedoch auch, aus verständlichen Gründen, hasserfüllt und suchen Rache.

Ethnische Adorianer sind meist muskulöser und besitzen braune oder schwarze Haare und grüne Schattierungen als Hautfarben.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Manipulieren 1

**Typische Merkmale:** Anhänger(Adorianische Puella-Kulte), Anhänger(Nema's Puella-Kulte)

**Untypische Merkmale:** -

### Concilianer

Auch wenn die ersten bekannten Puella schon in der Zeit der Rebellion gegen das Ferenreich in Concilia zu finden waren, wurden sie hier schon weit vor der Eroberung Scindiens verfolgt. Keine Überlieferungen der Anfänge sind erhalten, nur die Jahrtausende an Unterdrückung und Sklaverei, welche wohl für immer im Gedächtnis der Puella bleiben werden. Die wenigen, die noch in Concilia leben, sind meist vorsichtig und gehorsam, immerhin können sie aufgrund des Erbwaffenrechts bei jeglichen Fehlritten mit dem Tod oder zumindest schweren Verletzungen rechnen.

Auch wenn seit Beginn der Aeta Ascendium langsam Verbesserungen eingeführt wurden, greifen diese meist nur effektiv in den Großstädten und erleichtern überwiegend die Ausreise nach Perclitia.

Ethnische Concilianer sind meist dünn und besitzen schwarze Haare und hellblaue Haut, die lange als Schönheitsideale in Concilia galten.

**FP-Kosten:** 20 FP

**Talente:** Heilkunde 1, Personenkenntnis 2, Überleben 1

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig, Wissen(Untergrund(Puella-Untergrund Concilia's), Auffällig(Narben, Wunden)

**Untypische Merkmale:** Reich

### Eleutherianer

Die Puella-Kultur, die ehemals in den Gebieten des modernen Eleutheria durchaus ausgeprägt und vielfältig war, ist nach der Unabhängigkeit größtenteils in die Mischkultur Eleutherias untergegangen. Moderne Eleutherianer sind naturverliebte Draufgänger, deren hoffnungsloser Optimismus und Freiheitsliebe die schon länger positive Behandlung ihrer Spezies widerspiegelt. Die Geschichte der Konflikte scheint, auch durch den Einfluss Nemas, überwiegend vergessen, auch wenn viele Puella ihre Narben bis heute tragen.

Ethnische Eleutherianer existieren auch in der Puella-Kultur praktisch nicht. Sie sind vielfältig und sehr froh darüber.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Eines der folgenden +2: Agilität, Malen & Zeichnen, Pflanzenkunde

**Typische Merkmale:** Furchtlos

**Untypische Merkmale:** Anpassungsfähig

### Perclitianer

Die Perclitianer Puella sind die wohl stolzesten und politischsten, aber auch glücklichsten Puella die man irgendwo finden wird. Sie sind gezeichnet durch einen Staat, der ihnen Rechte und Möglichkeiten bietet, wie kein anderer dies je getan hat. Nicht einmal Netharische Gesetzgebung kann mit den Freiheiten die Perclitianische Städte für Puella bieten mithalten. Gesichert wird dieser Zustand durch eine ständige Bereitschaftspflicht und ein für die Bevölkerung riesiges Heer an Wächtern, welches schon mehr als einmal erfolgreich erbringen konnte.

Ethnisch Perclitianische Puella existieren nicht wirklich, sind jedoch meist Mischungen anderer Ethnien.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Ein beliebiges Kampftalent 1, Heilkunde 1, Personenkenntnis 1

**Typische Merkmale:** Anhänger(Puella-Kulte), Reich, Verpflichtet(Perclitianischer Bereitschaftsdienst)

**Untypische Merkmale:** Zuneigung(Feinde Perclitias)

### Nethaner

Nethanische Puella haben es für den großen Teil ihrer Geschichte vergleichsweise gut gehabt. Sie sind wahrscheinlich in den bekannten Puellavierteln Nethanischer Städte aufgewachsen, in denen sie ihren Naturverbundenen und angestammten Lebensstil ausüben konnten. Meist sind sie nicht an längere Aufenthalte in Städten gewöhnt und diese können überaus negative Einflüsse auf ihre Psyche haben.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Überleben 1, Wahrnehmung 1, Agilität 1

**Typische Merkmale:** Abhängig(Naturstoffe), Auffällig(Weltfremd), Angst(Städte)

**Untypische Merkmale:** -

### Scindianer

Die ehemals abgelegene Insel bot lange eine Zuflucht für jene Puella, die den weiten Weg nach Nema nicht einschlagen konnten. Doch die Kriege der Menschen gegen die Alben und Puella machten aus diesem Paradies eine Hölle. Ein langer Krieg zwischen Puella und Menschen folgte, den die Puella zwar verloren, der aber ihre friedliche Natur veränderte. Die Puella, die heute noch in Scindien leben, sind geprägt durch den offenen Krieg und erheben sich immer wieder gegen Ungerechtigkeit, weshalb sie ein vergleichsweise gutes Leben führen können. Scindianer Puella sind aufmüpfig und rebellisch, aber auch glücklich. Ethnische Scindianer haben ein unglaublich diverses Aussehen, und erstaunlich viele erinnern stark an Alben.

**FP-Kosten:** 10 FP

**Talente:** Zwei Kampftalente +1(Außer Schnellfeuerwaffen)

**Typische Merkmale:** Furchtlos

**Untypische Merkmale:** Nachtblind

## Wilde

“Wilde” Puella sind überaus selten. Meist wurden sie aufgrund der systematischen Diskriminierung, die ihre Spezies im großteil Praesulas erfährt, in die Obdachlosigkeit und schnell folglich aus den Städten verdrängt. Manche von ihnen sind auch Kinder solcher Tragödien. Sie sammeln sich häufig während größerer Vertreibungen zu Verbünden zusammen, die gegenseitig ihr tägliches Überleben mit primitivsten Mitteln sichern. Manchmal sollen solche Verbünde von Nemaner Agenten aufgesucht werden, dies konnte bis jetzt jedoch nicht bestätigt werden(☺ XXX).

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Überleben 2

**Typische Merkmale:** Auffällig(Weltfremd), Angst(Städte), Hass(Unterdrücker), Anhänger(Puella-Verbände)

**Untypische Merkmale:** Anhänger(Jegliche nicht-Puella Kulte), Reich

## Subspezies der Tierkinder

### Anguiskinder

Die Anguiskinder weisen große Ähnlichkeiten zu den mächtigen Anguis auf und so ist ein Großteil ihres Körpers von einem Schuppen-artigen Panzer verdeckt. Sie gelten als überaus kriegerisch und brutal, was ihnen bei den Menschen nach einigen Kriegen viele Vorurteile eingebracht hat, mit denen sie jedoch meist ohne Probleme leben. Sie sind überwiegend Nutzlose oder Hilfreiche und nur die wenigsten von ihnen schaffen einen tatsächlichen Aufstieg in der Gesellschaft. Die Schuppen der Anguiskinder sind äußerst Farbenfroh und reichen von dunkelrot(Häufig nahe der Karparten) bis zu schwarzen(Häufig nahe der Montanen), dunkelblauen oder gar grünen Färbungen.

**Attribute:** KO und ST 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute außer KO und ST nicht höher als 3, KO und ST sind wie im Spiel limitiert.

Im Spiel: Kein Wert außer KO und ST höher als 6, KO und ST nicht höher als 8.

**Typische Merkmale:** Hitzeresistenz

**Untypische Merkmale:** -

### Axolota

Die als schönste Tierkinder geltenden Axolota sind, wie es ihr Name vermuten lässt, Amphibien, welche den Axolotl erstaunlich ähnlich sehen. Sie haben meist eine Dunkle Haut, kommen jedoch, besonders nahe Cruoria und in Freta, mit hellen oder sogar pinken Hautfarben vor. Obwohl sie Amphibien sind, leben sie meist überwiegend an Land, besonders in Praesula.

**Attribute:** KO 1

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute nicht höher als 3

Im Spiel: GE nicht höher als 8, alle anderen Werte nicht höher als 6

**Erzwungenes Merkmal:** Amphib

**Typische Merkmale:** Verbesserte Regeneration

**Untypische Merkmale:** -

### Capren

Capren sehen Rehen ähnlich und haben ein kurzes Fell. Sie besitzen außerdem ein kleines Gehörn, das auf dem Kopf wächst und Alter, Stärke und Geschlecht definiert.. Ihre Fellfarben haben große Unterschiede, wobei die häufigsten auftretenden Brauntöne sind, manchmal auch gepunktet oder gestreift. Sie haben meist eine menschenähnliche Körpergröße.

Capren sind selten und in der praesulanischen Gesellschaft meist wie exotische Raritäten behandelt, auch wenn sie keinen sonderlich hohen sozialen Status haben.

**Attribute:**GE und RE 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute nicht höher als 3

Im Spiel: GE und RE nicht höher als 8, alle anderen Attribute nicht höher als 6

**Typische Merkmale:** Angst(Unterschiedliche)

**Untypische Merkmale:** Furchtlos

### Equida

Die Pferdeähnlichen tierwesen besitzen meist längere, schwarze oder Braune haare und eine lange Schnauze. Sie gelten als äußerst schreckhaft, auch wenn dies sicher nicht auf alle Zutrifft. Sie sind außerdem überaus schnell und ausdauernd, brauchen jedoch auch eine gewisse Menge an Bewegung, weshalb sie seltener in vielen wissenschaftlichen Berufen zu finden sind.

Das kurze fell der Equida hat unterschiedlichste Färbungen und Musterungen, wo von Schwarz-Weißen Streifen bis zu gänzlich hellbraunen Varianten alles denkbar ist. Auch wenn sie recht groß sind, überschreiten sie selten 2,10M. Sie sind besonders in Adoria typisch, leiden jedoch, wie die meisten Tierwesen, unter Ausgrenzung.

**Attribute:** ST und GE 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute nicht höher als 3

Im Spiel: ST und GE nicht höher als 8, alle anderen Werte nicht höher als 6

**Typische Merkmale:** Angst(Unterschiedliche)

**Untypische Merkmale:** Furchtlos

### Felinae

Die Felinae sehen Luchsen äußerst ähnlich und haben ein Katzenhaftes Erscheinungsbild. Ihre Fellfarben variieren stark, sind jedoch überwiegend grau und braun. Ihre größe liegt meist zwischen 1,60m und 1,80m, kann jedoch auch darüber oder darunter liegen. Sie gelten als verspielt, aber todernst, wenn man ihre Grenzen überschreitet.

Während das meistens nur Vorurteile durch ihre Ähnlichkeit zu Katzen sind, gibt es durchaus Felinae die zu dieser Beschreibung passen.

Felinae zählen zu den in Praesula eher akzeptierten Tierwesen und haben, ähnlich wie die Vulpen, einen festen Platz in der Gesellschaft, wobei sie meistens in der Natur arbeiten.

**Attribute:** RE und ein Geistiges Attribut 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3

Im Spiel: RE und das gewählte weitere Attribut 8, alle anderen Attribute 6

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Frettus

Die Frettus sind Ittissen und Frettchen ähnelnde Tierwesen, die meist braunes, schwarzes oder weißes Fell besitzen, welches recht kurz ist. Manche von ihnen haben dazu Verfärbungen im Gesicht. Sie sind etwas kleinere Tierwesen und erreichen selten eine Größe über 1,70m.

Frettus gelten allgemein als Freundliche Parto, was zwar zu vielen versuchen von Ausnutzung, aber auch zu einem recht komfortablen sozialen Status für sie geführt hat. Von diesem profitieren sie umso mehr, da sie einen im Vergleich zum Menschen doppelten Nährstoffbedarf haben und somit doch recht hohe Ausgaben für Essen benötigen. So sind Frettus häufig Hilfreiche, wobei sie eines der wenigen Tierkinder sind, die nennenswerte Teile der Ärzte ausmachen.

**Attribute:** CH und ein weiteres Geistiges Attribut 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3

Im Spiel: CH und das gewählte Attribut

maximal 7, alle anderen Attribute maximal 6

**Typische Merkmale:** *Anpassungsfähig, Hübsch*

**Untypische Merkmale:** *Fettleibig*

## Hyäna

Hyäna wird, wie ihr Name bereits vermuten lässt, eine Ähnlichkeit zu Hyänen nachgesagt, was zu vielen unschönen Vorurteilen geführt hat. Sie gelten als hinterhältig, unglücksbringer und werden allgemein ungern gesehen. Ihre häufige Präsenz in den schlimmsten Teilen der Nutzlosenviertel hilft ihnen dabei wenig.

Hyäna haben meist ein raues, mittellanges Fell, welches in unterschiedlichen Farben vorkommt, meist jedoch braun ist. Ihr Fell verschmutzt schnell, dies ist jedoch für viele Nutzlose Hyäna kein Problem. Sie werden meist zwischen 1,50m und 1,70m groß.

**Attribute:** KO und ein weiteres körperliches Attribut 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3.

Im Spiel: KO und das gewählte Attribut

maximal 7, alle anderen Attribute maximal 6.

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

## Lupen

Die Lupen sind recht große Tierkinder, die eine Größe von bis zu 2,20m erreichen. Sie sehen Wölfen ähnlich und haben ein meist graues bis braunes Fell, welches sie gut vor Kälte schützt. Entgegen häufiger Annahmen sind sie Omnivore, auch wenn sie gerne Fleisch konsumieren.

Lupen sind in der praesulanischen Gesellschaft eher abgeschlagen, sind jedoch in Dörfern häufiger vertreten und dort auch akzeptierter, während sie in den Städten seltener und meistens nur auf der Durchreise oder in Nutzlosenvierteln vertreten sind.

**Attribute:** IZ und IN 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle Attribute nicht höher als 3.

Im Spiel: IZ und IN nicht höher als 8, alle

anderen Attribute nicht höher als 6

**Typische Merkmale:** *Kälteresistenz*

**Untypische Merkmale:** *Hitzeresistenz*

## Procyon

Die als verstohlen und verlogen geltenden Procyon sind meist Ausgestoßene oder Nutzlose, da selbst offenere Menschen ihnen selten andere Möglichkeiten lassen. Ob ihre Tendenz zur Nutzlosigkeit dabei angeboren oder durch die Umstände geschaffen ist, ist schwer zu sagen, doch vieles deutet auf letzteres hin.

Procyon sehen Waschbären ähnlich und tragen, neben ihrem typisch grauen Fell, meist die unverkennbare Maske in ihren Fellfarben. Einige Procyon versuchen jedoch, mittels Färbmitteln, als Vulpen durchzugehen, was bei einigen ungebildeten Hilfreichen auch durchaus eine Möglichkeit ist. Sie werden, ähnlich wie Vulpen, selten über 1,50m groß und zählen damit zu den kleineren Tierwesen.

**Attribute:** Zwei Attribute auf 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3

Im Spiel: Die gewählten Attribute maximal 7,

alle anderen Attribute maximal 6

**Typische Merkmale:** *Anpassungsfähig*

**Untypische Merkmale:** *Reich*

## Rattenkinder

Die Rattenkinder sind wohl die verhasstesten Tierkinder. Sie gelten als unrein und sind überwiegend Nutzlose, und werden aus den vielen Städten komplett ausgeschlossen. Doch entgegen der Vorurteile handelt es sich bei Rattenkindern um überaus loyale und intelligente Kumpanen, die sich häufig mit den Wissenschaften und Alchemie auskennen, wenn man ihnen diese Möglichkeit lässt. Sie sind außerdem überaus resilient und sind unter den Nutzlosen gern gesehene Wesen.

Ihr kurzes Fell kommt in unterschiedlichsten Farben, jedoch sind ihre Augen meist schwarz. Sie sind recht klein und messen selten über 1,50m.

**Attribute:** KO und IZ 2

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3.

Im Spiel: KO und IZ maximal 7, alle anderen

Attribute 6

**Typische Merkmale:** *Vernarbt,*

*Verpflichtung(Kameraden)*

**Untypische Merkmale:** -

## Ursen

Die großen und äußerst starken Ursen sind gefürchtete, aber auch als Krieger respektierte Tierwesen. Sie sind in den modernen Ländern häufig Wächter oder Hilfreiche, auch wenn es weiterhin viele nutzlose Ursen gibt. Ursen sehen Bären ähnlich und haben mittellanges Fell, welches in braunen, schwarzen und weißen Farbtönen auftritt. Ihnen wird ein stark ausgeprägter Gerechtigkeitssinn nachgesagt, auch wenn das schwer belegbar ist.

**Attribute:** ST 3

**Maximale Attribute:**

Charaktererschaffung: Alle außer ST max. 3, ST maximal 4

Im Spiel: ST maximal 9, andere Attribute 6

**Typische Merkmale:** *Anpassungsfähig,*

*Kälteresistent*

**Untypische Merkmale:** -

## Varane

Die mit Schuppen belegten Tierwesen sind in Praesula ein seltener Anblick. Sie kommen überwiegend in Vaga vor, wurden jedoch schon zu Zeiten des Ferenreiches nach Praesula verschleppt und bis heute leben einige von ihnen in der Praesulanischen Gesellschaft, besonders im warmen Norden. Sie leben meist in kleineren Dörfern und werden dort meist auch als vollwertige Parto angesehen, auch wenn dieser Prozess meist etwas dauert. Varane sind beschuppte Kaltblüter, weshalb sie mit Kälte überaus schlecht umgehen können. Sie ähneln Waranen, jedoch wurde eine genaue Spezies der in Praesula eher seltenen Gattung nie bestimmt. Ihre Schuppen sind häufig grün, haben jedoch auch teils farbenfrohe gelbe, rote oder andere Schattierungen. Ihre etwas verlängerte Schnauze gibt ihnen dabei ein etwas ungewohntes Gesicht für andere Praesulanische Parto.

**Attribute:** Ein körperliches und ein geistiges Attribut 2

**Maximale Attribute:** Bei der

Charaktererstellung alle maximal 3, im Spiel die gewählten Attribute maximal 7, alle anderen Attribute maximal 6

**Erzwungene Merkmale:** *Kaltblüter*

**Typische Merkmale:** *Auffällig(Unbekannte*

*Spezies), Hitzeresistent*

**Untypische Merkmale:** -

## Vulpen

Die Vulpen sind selbst für Tierkinder äußerst klein. Sie sind sogar kleiner als Nanen, so messen sie selten mehr als 100 cm. Sie sind Füchsen überaus ähnlich und besitzen eine Art Fell, jedoch auch eine hohe Intelligenz und überragende Sinne.

Vulpen sind in der Praesulanischen Gesellschaft relativ angesehen und belegen häufiger den Posten eines Academicus, Arilatus oder auch Meistererfinders. Dabei existieren ihnen gegenüber äußerst wenig Vorurteile, was ihnen einen festen Platz im Praesulanischen Adel ermöglicht hat.

**Attribute:** IN 2, ein geistiges Attribut +1

**Maximale Attribute:**

Charaktererstellung: Alle maximal 3

Im Spiel: IN und das gewählte weitere Attribut

7, alle anderen Attribute 6

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** *Eingeschränkter Sinn*

## Kulturen der Tierkinder

### Adorianer

Der Großteil der adorianischen Tierkinder lebte lange Jahre in der Unterdrückung und konnte erst in jüngeren Jahren nennenswerte Positionen in der Adorianischen Gesellschaft einnehmen. Auch wenn hiervon einige Subspezies natürlich ausgenommen sind, haben auch sie mit Vorurteilen zu kämpfen, was ihre Lebensweise doch stark beeinflusst.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** Verbergen +1

**Typische Merkmale:** *Vernarbt*

**Untypische Merkmale:** -

### Concilianer

Beschreibung: Concilianische Tierkinder leiden besonders unter dem Erbwaffenrecht, welches sie fast komplett vom Besitz von Schutzmöglichkeiten ausschließt und sie seit langem den launen anderer parto aussetzt. Auch wenn sich ihre Lage in den letzten Jahren verbessert hat, ist eine der grundlegendsten Lehren jedes Kindes bis heute die Entwaffnung von anderen.

**FP-Kosten:** 5 FP

**Talente:** *Faustkampf* +1

**Typische Merkmale:** *Angst(Speziistische Angriffe), Vernarbt*

**Untypische Merkmale:** -

### Eleutherianer

So vielfältig wie jeder Eleutherianer sind auch die Tierwesen, die hier leben. Fast alle Subspezies der Tierwesen sind hier vertreten und genießen eine relative Akzeptanz, weshalb viele von ihnen auch Hilfreiche sind, selbst wenn im Adel nur wenige Subspezies vertreten sind. Besonders die stark benachteiligten Tierwesen, wie die Rattenkinder, leben hier ein vergleichsweise luxuriöses Leben.

**FP-Kosten:** 15 FP

**Talente:** Eines der folgenden +2: *Agilität, Krafttakt, Überleben, Netzwerken* und alle Wissenstalente

**Typische Merkmale:** -

**Untypische Merkmale:** -

### Perclitianer

Perclitianische Tierwesen leben im Staat der freien Parto ein gänzlich anderes Leben als im Rest von Praesula. Viele Tierwesen waren beteiligt an den Kriegen, die Perclitia geschaffen haben, und viele von ihnen sind bis heute Wächter und verteidigen den Staat bereitwillig mit ihrem Leben.

Perclitianische Tierwesen sind stolz, politisch aktiv und meist überaus hilfsbereit, besonders gegenüber anderen Tierwesen oder Puella. Viele von ihnen helfen anderen bei der Reise nach Perclitia und der Einwanderung.

**FP-Kosten:** 15

**Talente:** Ein beliebiges Kampftalent(Außer *Schnellfeuerwaffen*) 2

**Typische Merkmale:** *Furchtlos*

**Untypische Merkmale:** -

## Berufe

Leitfaden der Berufe

Zur Wahl des Standes

Regeln der Berufswahl



## Berufe des Adels

## Übersicht



Berufsname

Text

Berufsname

Text



Berufe der Wächter

- Leitfaden
- Investigatorus()
- Medikum()
- Excursor()
- Mechanicis()
- Concha()
- Classiarius()
- Trankmeister()
- Milus()

- Anwärter()
- Laufbursche()



# Investigatorus

Investigatorus

Text

# Medikum

Medikum

Text



Excursor

Text

Mechanicis

Text



Concha



Text

Classiarius



Text



Trankmeister

Text

Milus

Text



# Anwärter

Anwärter

Text

# Laufbursche

Laufbursche

Text

## Berufe der Hilfreichen

### Leitfaden

Hilfreiche stellen den Großteil der Gesellschaft dar. Vom gelernten Alchemist bis zum einfachen Matrosen ist jeder einfache Bürger Teil dieser Klasse.

### Übersicht über die Berufe

#### Alchemist(Tränke, Unterstützer, Kämpfer, Heiler)

Die praktizierenden der alten Künste der Alchemie sind nicht nur begabte Wissenschaftler, sondern können auch durchaus im Kampf nützlich sein. Im Spiel sind Alchemisten besonders Unterstützer, die zwar am Anfang vorbereitung benötigen, später aber auch zunehmend direkt im Kampf brauen können. Aber auch außerhalb des Kampfes sind viele ihrer Tränke entscheidend für ganze Gruppen.

#### Akademiker(Schlussfolgerung, Wissen, Geheimwissen)

Die unterschiedlichen Disziplinen der Wissenschaften produzieren viele brillante Akademiker, die mit ihren geistigen Eigenschaften in vielen Gebieten exzellenz zeigen können. Auch die Arbeit mit Geheimwissen oder gar Spionage verstehen sie. Akademiker können mit ihrem Wissen sowohl ihre eigenen Proben als auch die anderer Erleichtern, und so sogar im Kampf mit ihrem Geiste gut Unterstützen. Generell sind sie jedoch Allrounder, die viele Fähigkeiten beherrschen.

#### Arzt(Heiler, Unterstützer, Sozial)

Jeder charakter muss irgendwann zum Arzt. Neben Erkältungen können die angesehenen Ärzte auch weit schlimmere Wunden heilen oder zumindest ordnungsgemäß versorgen. Im Spiel sind Ärzte klassische Heiler, die mit ihren Eigenschaften ihre Mitstreiter am Leben halten. Doch auch in sozialen gebieten können sie aufgrund ihres Ansehens vorteile erhalten. Selbst das Brauen von Arznei ist teil ihres Fachwissens, auch wenn sie weit weniger versatil als die Alchemisten sind.

#### Beschützer(Söldner, Kämpfer, Tank, Unterstützer)

Der Beschützer ist ein gelernter Kämpfer, der besonders gerne von Hilfreichen und dem Niederadel angeheuert wird, um sie dort zu Sichern, wo Wächter dies nicht können - oder wollen.

Im Spiel sind beschützer besonders auf ihre namensgebende Aufgabe, den Schutz von Personen, spezialisiert. Doch durch ihre gute Ausbildung können sie es auch problemlos alleine mit mehreren Gegnern aufnehmen und große Teile des Schlachtfelds kontrollieren. Besonders gut sind sie darin, Schaden auszuhalten oder zu reduzieren, weshalb man sie nicht immer in schweren Rüstungen sieht.

#### Duellant(Zweikampf, Söldner, Kämpfer, Schaukämpfer)

Auch wenn in der moderne das Duell weit seltener geworden ist, sind die Duellanten bis heute häufig vertreten. Neben ihrer Funktion als Schaukämpfer sind ihre Taktiken auch auf Schlachtfeldern nützlich, weshalb sie meist ähnliche Berufe wie die Beschützer annehmen. Anders als diese sind sie jedoch weit mehr auf den Kampf gegen eine Person fokussiert und sehen auch weit eleganter dabei aus. Im Spiel sind Duellanten nicht unbedingt Einzelkämpfer, fokussieren sich jedoch fast immer auf einen Feind. Sie können schnell hohen Schaden verursachen, sich jedoch auch gegen mehrere Gegner gut verteidigen.

#### Entdecker(Natur, Reisende, Allrounder, Kämpfer)

Viele der Länderreien Gehennas sind bis heute unentdeckt. Die Entdecker streben danach, das zu ändern. Sie arbeiten besonders gerne in der Natur, mit welcher sie sich unglaublich gut auskennen.

Doch nicht alle Entdecker müssen gleich neue Länderreien erkunden. Viele von ihnen studieren Tiere, oder Naturphänomene in bestimmten Bereichen. Andere sind Reisebegleiter, die zahlende Kunden oder andere Abenteuer sicher durch schwieriges Terrain bringen.

Im Spiel sind Entdecker allrounder, die besonders in der Natur oder ihrer präferierten Umgebung aufblühen. Sie können in den meisten Gebieten problemlos überleben und haben viele Vorteile in der Natur.

#### Erfinder(Mechaniker, Konstruktionen, Improvisation)

Erfinder sind meister der Mechanik, die unterschiedliche Konstruktionen erschaffen, mit deren Hilfe sie einiges erreichen können. Im Spiel sind Erfinder .

Kultist(Kämpfer, Sozial, Unterstützer)  
Kulte durchziehen jede Gesellschaftsschicht in Gehenna. Der Kultist als Beruf ist jedoch nicht ganz so weit verbreitet, denn hierbei handelt es sich um vollzeitige Arbeit im Kult. Die meisten von ihnen arbeiten besonders an der Verbreitung ihres Kults, aber auch ehemalige Kultisten die eine Ausbildung eines Kults erhalten haben fallen in diese Kategorie. Im Spiel sind Kultisten neben Kämpfern auch sozial begabte Charaktere, die in unterschiedlichen Arten die Ideale ihres Kultes voranbringen können.

#### Mechanikum(Genie, Mechaniker, Konstruktionen)

#### Navale(Matrose, Kämpfer, Umgebungskampf, Waffenwechsel)



## Alchemist

Alchemisten sind Praktizierende einer Uralten Kunst, die mit ihren Gebräuen großen Einfluss auf das Geschehen in Gehenna haben. Sie sind mediziner, Giftmeister, einfache Chemiker und vieles mehr, weshalb sie ein wichtiger teil der Praesulanischen Gesellschaft sind. Sie sind häufig fokussiert auf eine Art der Alchemie, doch viele brauen unterschiedlichste Tränke, teils um genügend Einkommen zu haben, teils aus purem Spaß an der sache.

Sie arbeiten jedoch nicht immer in dunklen Hinterzimmern. Alchemisten, besonders Kampfalchemisten, arbeiten viel mit einfachen Mitteln, um Geschwindigkeit, Flexibilität und ihren eigenen Schutz zu garantieren. Doch sie alle haben eins gemein: Die ständige suche nach genügen Zutaten, um all ihre Ideen umzusetzen.

Im Spiel benötigt der Alchemist meist viel Vorbereitung und Ressourcen, seien es Zutaten, Zeit oder gute Voraussetzungen. Einige dieser Voraussetzungen können sie durchaus reduzieren, doch einige werden verbleiben. Willst du einen Alchemisten spielen, solltest du darauf vorbereitet sein, Zeit für das Brauen von Tränken und Erlangen von Zutaten zu nutzen, und eventuell auch Teile des hart verdienten Geldes in diese zu investieren. Schafft man dies, ist der Alchemist jedoch ein unglaublich vielseitiger und mächtiger unterstützer, der sowohl sich als auch Kameraden nicht nur das Leben retten kann.

### Alchemist



**Formen:** Alchemistin(f)/Alchemist(m/n)

Selten: Alchemix(f/m/n)

**FP-Kosten:** 35 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Alchemisten sind in ganz Praesula zu finden, besonders in der nähe der großen Akademien.

**Eigenschaftsbaum:** Alchemist ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Wahrnehmung 1*

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** *Alchemie 3*

**Berufsgegenstände**

Alchemie-Set(Laborstufe 3), 10 Phiolen, 4 KP oder 4 Kräuter nach wahl, Kleidung der Forscher(Hilfreiche).

**3 der folgenden Rezepte:** Confidentia, Transmutatia, Vitae Ferrum->Vitae Gallium, Vitalitae trivialis, Wundtrank(einfach), Geschenk des Schlafes, Kuss des Wahns.

**3 der folgenden Tränke:** Confidentia, Vitae Gallium, Vitalitae trivialis, Wundtrank(einfach), Geschenk des Schlafes.

**Startgeld:** 500S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:**

*Abhängig(Unterschiedliche Alchemica)*

**Untypische Merkmale:** -

## Akademiker

Die Hohe Kunst der Wissenschaften ist eine angesehene Profession, die das Verständnis von ganz Gehenna vorantreibt und einen der wichtigsten Beiträge der Entwicklung leisten kann.

Ein Akademiker studiert die Wissenschaft in einem oder auch mehreren ihrer vielen Gebiete und hat sich zum Ziel gesetzt, nicht nur ein Meister seines Gebiets zu sein, sondern auch die Reichweite der eigenen Forschungen über das bisher Denkbare hinaus ins Unbekannte zu führen. Sein Alltag besteht aus dem Studium der Schriften anderer Akademiker und

Academicum, dem Erstellen von neuen Schriften und häufiger auch einfache Büroarbeit für Academicum.

Im Spiel ist ein Akademiker dabei häufig ein durch einen unstillbaren Drang nach Wissen angetriebenes Genie, welches sich vieles seines späteren Wissens jedoch noch aneignen muss. Sie arbeiten mit geheimen und offenem Wissen, und wissen dieses zu manipulieren. Da sie keinen festen Arbeitsalltag haben, können sie von Forschern, Lehrern, Abenteurern bis zu Spionen unterschiedlichste Rollen annehmen.

### Akademiker



**Formen:** Akademikerin(f)/

Akademiker(m)/Akademiker(n)/

Selten: Akadermikeri(n)

**FP-Kosten:** 40 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Akademiker sind besonders in Akademiestädten, aber auch fernab der Akademien auf wissenschaftlichen Reisen verbreitet.

**Eigenschaftsbaum:** Akademiker ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Wahrnehmung 1*

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** Zwei der Folgenden 2: *Geographie, Geschichtswissen, Naturkunde.* Eines der folgenden +1 Stufe: *Geographie, Geschichtswissen, Naturkunde*

**Berufsgegenstände**

Federkiel & Tinte, Tagebuch, bis zu 5 Wissensbücher deiner Wahl, Kleidung der Forscher(Hilfreiche)

**Startgeld:** 1.000S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:**

*Anhänger(Akademische Gruppe), Verpflichtet(Gegenüber der Akademie), Wissen(Unterschiedliches)*

**Untypische Merkmale:** *Hass*



## Arzt

Ärzte sind ein essentieller Bestandteil jeder Gesellschaft. Unter den Hilfreichen sind sie angesehene Experten, die sich neben der Behandlung von Wunden meist Fachwissen in Alchemie, Biomechanik, Heilkunde und sogar den Netzwerken von Heilkundigen in ihrer Umgebung angeeignet haben. Ärzte können, neben den klassischen Heilkundigen, auch in der Forschung, als angeheuerte Abenteurer, Privatärzte oder, in Notfällen, im Krieg eingesetzt werden. Doch die meisten hilfeichen Ärzte sind klassisch Niedergelassen und behandeln alle Arten von Krankheiten oder Verletzungen in ihrer Stadt.

Im Spiel sind ärzte häufig etwas losgelöster, können jedoch auch durchaus eine eigene Praxis haben - dies ist jedoch Abenteuerabhängig und sollte mit der SL besprochen werden. Sie dienen häufig als klassische Heiler, können jedoch auch einige andere Gebiete, z.B. im Kampf, einnehmen.

### Arzt



**Formen:** Ärztin(f)/Arzt(m/n)

Selten: Doc(m/f/n)

**FP-Kosten:** 55 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Ärzte sind überall dort, wo es Parto gibt, die Heilung benötigen. So zumindest der Optimalfall. In der Realität sind sie in den Städten konzentriert, während einige Dörfer keinen Arzt in 5 Tagesreisen haben.

**Eigenschaftsbaum:** Arzt ab S. XXX

Talente

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** *Personenkenntnis 1*

**Wissenstalente:** *Alchemie 2, Heilkunde 3, Naturkunde 1*

Berufsgegenstände

Alchemie-set(Laborstufe 3), Ausrüstung des Arztes, Kleidung der Forscher(Hilfreiche), Bis zu 3 Medizinbücher deiner Wahl

**Startgeld:** 900S

Merkmale

**Typische Merkmale:** *Reich*

**Untypische Merkmale:** *Eingeschränkter Sinn(Sicht)*

## Beschützer

Gehenna ist gefüllt mit Gefahren aller Art, vor denen sich unterschiedlichste Klienten schützen möchten. Beschützer sind ausgebildete Krieger, die jedoch nicht den Gesetzen der Wächter unterliegen und somit leicht von Adligen, Hilfreichen oder sogar Nutzlosen angeheuert werden können. Sie haben in den meisten Nationen Ausnahmeregelungen, welche ihnen das offene Tragen von Waffen erlauben, und sind häufig an der Rüstung ihrer Schule zu erkennen. Sie sind gern gesehen, so strahlen sie eine Präsenz von Sicherheit und Entschlossenheit aus, die

viele Hilfreiche besonders in unsicheren Zeiten genießen. Dennoch ist die Präsenz von Beschützern auch eine Warnung, denn sie deutet natürlich auf eine potentielle Gefahr hin, der die Beschützer jedoch meist gewappnet sind.

Im Spiel sind die Beschützer klassische Kämpfer, die jedoch spezialisiert auf den Schutz anderer Charaktere sind und somit meist eine zentrale Rolle in Kämpfen spielen. Sie können viel aushalten und ebenso viel austeilen, während sie gleichzeitig ihre Schutzbefohlenen sichern. Ihr fokus auf den Kampf kann dabei durchaus problematisch sein, wenn Abenteurer keinerlei Kampfelemente enthalten, dies sollte also mit der SL besprochen werden.

### Beschützer



**Formen:**

**FP-Kosten:** 45

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Besonders um Kampfschulen konzentriert, aber in ganz Praesula vertreten.

**Eigenschaftsbaum:** Beschützer ab S. XXX

Talente

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** *Faustkampf 2*, Eines der folgenden 3: *Hieb Waffen, Messer & Dolche, Schwerter, Stäbe.*

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** -

Berufsgegenstände

Kleidung der Kämpfer(Hilfreiche)

**Eine der folgenden:** *Glefe, Hellebarde, Streitaxt, Jagdmesser, Chepesh(Regional: Ferenreich, Adoria), Eniscul(Regional: ), Gladius, Langschwert, Vulnus(Regional: ), Zweihänder, Speer(Stab).*

**Eine der folgenden im Stil der Schule:**

*Klappenpanzer, Kettenrüstung;*

**Startgeld:** 400S

Merkmale

**Typische Merkmale:** *Furchtlos, Verpflichtet(Kampfschule), Vernarbt*

**Untypische Merkmale:** *Angst*

# Duellant

Duellanten sind Künstler der Klinge, die mit ihren Kämpfen unterhalten, als angeheuerte Klingen Duelle für reiche Klienten ausführen oder auf Abenteuerreise gehen. Sie genossen meist eine Ausbildung an einer der zahlreichen Kampfkunstschulen und haben nicht selten die Erlaubnis, offen Waffen zu tragen. Sie werden auch gerne von unterschiedlichsten Klienten zur Verteidigung von Karawanen, Personen oder Wertsachen angeheuert, wobei sie meist Seite an Seite mit Beschützern arbeiten. Obwohl sich ihre Fähigkeiten gut ergänzen, führen die beiden Professionen dabei schon seit Jahrhunderten eine Fehde, die auch heute noch von einigen Schulen angeheizt wird. Im Spiel sind Duellanten klassische Kämpfer, die besonders auf den Kampf gegen einzelne Gegner spezialisiert sind. Anders als andere Kämpfer sind sie jedoch auch überaus wortgewandt, was einige auch durchaus im Kampf zu ihren Zwecken einsetzen. Sie integrieren sich in die meisten Gruppen und Abenteuer problemlos, da sie nicht ausschließlich Kämpfer sind.

## Duellant

**Formen:**  
**FP-Kosten:** 60 FP  
**Voraussetzungen:** -  
**Verbreitung:** Besonders um Schulen, aber auch um große Feste oder Kulturveranstaltungen konzentriert, als generelle Kämpfer aber in ganz Praesula vertreten.  
**Eigenschaftsbaum:** Duellant ab S. XXX

**Talente**  
**Allgemeine:** -  
**Kampftalente:** Eines der folgenden 3: *Hieb Waffen, Messer & Dolche, Schwerter, Stäbe*. Eines der folgenden 2: *Hieb Waffen, Messer & Dolche, Schwerter, Stäbe, Armbrüste & Bögen, Pistolen & Faustfeuerwaffen*.  
**Soziale Talente:** *Manipulation 2*  
**Wissenstalente:** -

**Berufsgegenstände**  
Kleidung der Kämpfer(Hilfreiche)  
**Eines der folgenden:** *Glefe, Jagdmesser, Chepesh(Regional: Ferenreich, Adoria), Eniscul, Gladius, Langschwert, Vulnus, Zweihänder, Speer(Stab)*  
**Startgeld:** 500S

**Merkmale**  
**Typische Merkmale:**  
**Untypische Merkmale:**

# Entdecker

Ein Großteil von Gehenna ist bis heute unentdeckt, aber nicht jeder hat so ein Problem mit diesem Fakt wie ein Entdecker. Der Entdecker hat keinen normalen Arbeitstag. Er wird meistens von einer Akademie bezahlt, beauftragt mit der Dokumentation neuer Gebiete, und kann für Expeditionen passende Erträge erhalten. Dabei ist er jeden Tag in neuen Umgebungen, die vielleicht lebensgefährlich, vielleicht aber auch einfach paradiesisch sein können. Im Spiel ist der Entdecker dabei ein klassischer Allrounder, der besonders auf Arbeit in der

Natur fokussiert ist. Er kann alle klassischen Felder von Waldläufers abdecken und ist bewandert im Überleben jeder Art. Solange ein Abenteuer außerhalb von Städten spielt, wird der Entdecker eine große Hilfe sein, doch auch in Städten kann er durchaus nützliche Aufgaben übernehmen.

## Entdecker

**Formen:** Entdeckerin(f)/Entdecker(m)/Entdecker(n)  
Selten: Entdeckeri(n)  
**FP-Kosten:** 60 FP  
**Voraussetzungen:** -  
**Verbreitung:** Ganz natürlich für die Entdecker sind sie überall zu finden, besonders aber in den weniger erforschten Regionen.  
**Eigenschaftsbaum:** Entdecker ab S. XXX

**Talente**  
**Allgemeine:** *Klettern 1, Orientierung 2, Überleben 2, Wahrnehmung 1*  
**Kampftalente:** -  
**Soziale Talente:** -  
**Wissenstalente:** *Geographie 2, Naturkunde 1*

**Berufsgegenstände**  
Tagebuch, Kugelschreiber, Ausrüstung des Kartographen, Tagesrationen(Anzahl je nach Länge der Reise), Laterne, Öl(Flasche), Schlafsack, Kleidung der Reisenden(Hilfreiche)  
**Startgeld:** 800S

**Merkmale**  
**Typische Merkmale:**  
*Anhänger(Entdeckergilde), Verpflichtet(Gegenüber der Akademie oder den Geldgebern)*  
**Untypische Merkmale:** *Eingeschränkter Sinn, Taub, Nachtblind*



## Erfinder

Der Fortschritt kann nicht aufgehalten werden, egal wer oder was sich ihm entgegenstellt, wird versagen.

Ein Erfinder wird sein Leben lang dafür sorgen, dass diese Aussage wahr bleibt. Denn besonders geschickte Erfinder können mit ihren unterschiedlichen Maschinen eine riesige Macht erlangen. Es streben jedoch wenige Erfinder aktiv nach ihr und die meisten ziehen die freundliche Konkurrenz vor, die innerhalb der unterschiedlichen Erfinderkulte existiert. Im Gegensatz zu Mechanikus arbeitet ein Erfinder dabei jedoch nicht ausschließlich mit mechanischen Konstruktionen, sondern einige fokussieren sich auch auf exotische Konstruktionen aus unterschiedlichsten Materialien. Im Allgemeinen kann gesagt werden, dass die Erfindungen eines Mechanikus zwar komplexer sein mögen, ein Erfinder jedoch viel weniger spezialisiert ist und mit seinen allgemeinen Fähigkeiten einige Möglichkeiten hat, sich auch durch widrige Situationen durchzuschlagen.

Im Spiel ist ein Erfinder also ein durchaus universeller Charakter, der meist von seinem Forschungsdrang oder Machtdurst angetrieben wird, wobei letzteres eher selten ist. Dabei kann er sich besonders mit einiger Erfahrung gut auf seine Erfindungen verlassen, jedoch auch mit anderen Talenten durchaus glänzen. Erfinder sind jedoch komplex und Spieler müssen viele Informationen lesen und behalten, um effektiv spielen zu können. Daher ist dieser Beruf nur für erfahrene Spieler empfohlen.

### Erfinder



**Formen:** Erfinderin(f)/Erfinder(m)/Erfinder(n)

Selten: Erfindan(n)

**FP-Kosten:** 50 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Erfinder sind meist besonders in reichen Städten und Ländern zu finden. Besonders dort wo auch industriell Mechanika produziert werden sind sie prävalent und können sogar eigene Viertel bilden.

**Eigenschaftsbaum:** Erfinder ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Fahrzeuge 1*

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** *Mechanik 3, Grobmechanik 2, Feinmechanik 2, Elektrizitätskunde 2*

**Berufsgegenstände**

Bis zu 2 Bücher der Mechanik, Bis zu 2 Mechanika(Nach Wahl des Meisters), Lupe, Handwerksausrüstung, Kleidung der Handwerker(Hilfreiche)

**Startgeld:** 500S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** *Anhänger(Kult eines Mechanikus/Erfinders), Reich, Wissen*

**Untypische Merkmale:** -

## Kultist

Die Praesulanische Gesellschaft ist häufig von unglaublich mächtigen Kulturen durchzogen, weshalb nicht wenige Leute ihre Arbeit im Kult zu einer komischen Art Beruf gemacht haben. Sie agieren dabei häufig als Anwerber oder Verwalter, die sich jedoch meistens auch recht gut verteidigen können. Ihr oberstes Ziel ist es jedoch, ihrem jeweiligen Kult mehr Macht zu verschaffen, egal auf welche Art und Weise. Dabei ist dieser Beruf jedoch nicht für die mächtigen Kultisten gedacht, und ein Charakter wird am Anfang des Spiels wohl eher in einem kleineren Kult sein, und dort keine

wirklich hohe Position einnehmen, sodass er sich nicht wirklich auf die Unterstützung des Kultes verlassen kann. Meistens ist er also Teil eines Kultes um einen unbekannten Mechanikus oder einen irrelevanten Politiker, wobei er im Verlauf des Spiels dem Kult durchaus zu einiger Macht verhelfen kann. Im Spiel ist ein Kultist fanatischer Anhänger eines Kultes, fokussiert auf das Weiterbringen seiner Mission, egal wie weit entfernt seine Kameraden auch sein mögen. Da Kulte großen Einfluss auf das Spielgeschehen haben können, sollte vor dem Spielen eines Kultisten mit der SL besprochen werden, wie groß der Einfluss des Kultes in der Spielregion ist, oder ob dieser dort überhaupt existiert, um potentielle Probleme in vielen Abenteuern zu vermeiden.

### Kultist



**Formen:** Kultistin(f)/Kultist(m)/Kultins(n)

**FP-Kosten:** 40 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Kultisten sind in ganz Praesula verbreitet, wobei sie natürlich besonders in Gebieten mit vielen Kulturen häufig sind. Durch die Prävalenz der Kulte können Kultisten aber generell überall gespielt werden.

**Eigenschaftsbaum:** Kultist ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** *Messer & Dolche 1*

**Soziale Talente:** *Manipulieren 2, Personenkenntnis 1*

**Wissenstalente:** Ein Talent auf passendem Gebiet 2

**Berufsgegenstände**

Perforo, Kleidung der Kulte(Komplex oder Einfach)

**Startgeld:** 700S

**Merkmale**

**Erzwungene Merkmale:** *Anhänger(Kult)*

**Typische Merkmale:** *Anpassungsfähig, Wissen(Wissen des Kults)*

**Untypische Merkmale:** -



## Mechanikum

Die Hohen Kunst der Mechanik ist den wenigen Genies vorbehalten, die ihre innersten Verbindungen verstehen konnten und somit mehr als nur einfache Erfinder oder Mechaniker werden konnten. Sie verstehen es, mächtige Konstruktionen zu erschaffen, die die Grenzen der Vorstellungskraft der einfachen Überschreiten. Sie mögen nicht so Einflussreich oder begabt wie Meistererfinder sein, dennoch können ihre Konstruktionen einer Gruppe einen gewaltigen Vorteil verschaffen, da sie von Körpermodifikationen bis zu Fahrzeugen unterschiedlichste Künste beherrschen.

### Mechanikum



**Formen:** Mechanika(f)/Mechanikus(m)/Mechanikum(n)

**FP-Kosten:** 50 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Mechanikum konzentrieren sich sowohl in den hochtechnologisierten Städten, als auch in abgelegenen Dörfern mit einer Minenindustrie.

**Eigenschaftsbaum:** Mechanikum ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** Eines der folgenden 3, eines 2 und eines 1: Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Grobmechanik.

**Berufsgegenstände**

Bis zu 4 Mechanika nach Meisterentscheid, Bis zu 3 Bücher der Mechanik, Lupe, Handwerksausrüstung, Kleidung der Handwerker(Hilfreiche)

**Startgeld:** 1000S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** Anhänger(Kult eines Mechanikus/Erfinders), Auffällig(Mechanische Modifikationen), Wissen(Mechanisches Wissen)

**Untypische Merkmale:** Eingeschränkter Sinn

## Navale

problemlos funktionieren und somit in den meisten Abenteuergruppen anklang finden.

Navale sind ausgebildete Matrosen, Hafenarbeiter oder Kapitäne. Sie kennen sich besonders mit Schiffen und allem, was zu diesen Gehört, aus, sind jedoch teils auch an Land zu treffen, besonders zwischen ihren häufig langen Reisen. Einige Navale sind dabei auch aussteiger, die ihr vielfältiges Wissen in anderen Gebieten einsetzen, wobei die meisten von ihnen Abenteurer werden, und die wenigsten erfolgreiche Händler.

Navale sind im Spiel natürlich besonders in Maritimen oder Meernahen Abenteuern zu finden, können jedoch auch als Aussteiger

### Navale



**Formen:** Navale(f/m/n)

Selten: Navala(f), Navalix(n)

**FP-Kosten:** 60 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Navale sind besonders in den vielen Meerhäfen praesulas bekannt, können aber auch an kleineren Flusshäfen zu finden sein.

**Eigenschaftsbaum:** Navale ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** Fahrzeuge 2, Klettern 2

**Kampftalente:** Eines der folgenden 2:

*Messer & Dolche, Schwerter.*

Eines der folgenden 2: *Armbrüste & Bögen, Musketen, Pistolen & Faustfeuerwaffen.*

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** -

**Berufsgegenstände**

Kleidung der Seefahrer

**Eines der folgenden:** Perforo, Eniscul, Gladius, Säbel.

**Eines der folgenden:** Kriegsbogen, Occulta;

**Startgeld:** 400S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:**

**Untypische Merkmale:**

## Berufe der Nutzlosen

### Leitfaden

Die Nutzlosen sind die niedersten der Bürger des platonischen Systems. Als ausgestoßene dürfen sie teilweise nicht einmal in den Städten leben. Doch warum das ganze? Nutzlose sind meist entweder Kriminelle, Bettler oder anderweitig außgestoßene. Dennoch haben sie in ihrer Not eine ganz eigene Gesellschaft mit vielen Aufgaben.

### Übersicht über die Berufe

#### Bürgerwehr(Unterstützer, Kämpfer, Ordnungsschaffende, Korrupte)

Die Bürgerwehr ist die Antwort der Nutzlosen auf die fehlende Präsenz der Wächter in ihren Vierteln. Die Bürgerwehr ist ein Zusammenschluss von Kampfbereiten, die die Sicherheit ihrer Viertel garantieren und basierend auf ihren eigenen Gesetzen diese mehr oder weniger regieren. Mitglieder der Bürgerwehr sind primär Unterstützer, können sich im Kampf aber gut behaupten und auf die Ressourcen der Wehr zugreifen.

#### Dampfbastler(Mechaniker, Bastler, Allrounder)

Bastler und Mechaniker, die nie den Aufstieg aus den Nutzlosen geschafft haben. Sie arbeiten ohne feste Arbeitgeber nach ihren eigenen Interessen und sind besonders auf die Arbeit mit Schrott spezialisiert. Im Spiel sind sie gute Allrounder, die zwar Vorbereitung vor einem Kampf benötigen, aber mit ihren vielen Mechanika großes bewirken können.

#### Grenzläufer(Natur, Reisende, Erkundung, Söldner)

Dieser traditionelle Beruf mag zwar aus der Gunst der Hilfreichen gefallen sein, aber ihre Traditionen nie vergessen. Grenzläufer arbeiten am liebsten in und mit der Natur, sind aber auch geschickte Kämpfer und arbeiten meist als Söldner. Im Spiel sind sie Söldner, die besonders in der Natur glänzen und sich durch ihre Tradition auch Geheimwissen der alten Grenzläufer verschaffen können.

#### Industriesklave(Unterstützer, Söldner, Revolutionist)

Industriesklaven, oder revolutionisten, wie sich manche von ihnen nennen, sind aus den Fängen der Großindustrie ausgebrochen. Sie arbeiten meist gegen die Ausbeutung, die ihnen widerfahren ist, besonders als Söldner oder Teile der Bürgerwehr. Im Spiel sind Industriesklaven standhafte Kämpfer, die ihre Kameraden inspirieren und unterstützen.

#### Kräuterhexe/r(Alchemist, Allrounder, Natur)

Die Kräuterhexen sind meist besonders in Dörfern zu finden, wo sie als Heiler wichtige Rollen spielen, jedoch außerhalb meist skeptisch betrachtet werden. Ihnen wird gerne die Nutzung von Magia nachgesagt, auch wenn sie im Regelfall Alchemisten sind. Im Spiel sind Kräuterhexen äußerst vielseitig. Sie können Kämpfer, Ärzte oder Heiler sein und sich oder andere in unterschiedlichsten Arten stärken.

#### Rotte(Söldner, Kultisten)

Schwerter der Kulte, die Dreckarbeit erledigen. Rotten sind kompetente und meist gut ausgerüstete Kämpfer, die für ihre Kulte unterschiedlichste Aufgaben erledigen, für welche sich die meisten Kultisten zu fein sind. Doch auch sie sind vielseitig, und einige von ihnen haben einen nicht zu unterschätzenden Status in ihren Kulturen. Im Spiel können Rotten vom simplen Söldner bis zu Sklaven des Kultes viele Rollen einnehmen. Besonders wenn sie einem Kult angehören sollte dies jedoch mit der Spielleitung abgesprochen werden, da ihr Auftraggeber großen Einfluss auf einige Abenteuer nehmen könnte.

#### Schatten(Assasinen, Söldner)

Die Schatten der Gassen Praesulas sind mehr als eine Redewendung. Sie sind selbst unter Nutzlosen und Wächtern gefürchtete Attentäter, die nach einem eigenen Ehrenkodex handeln, jedoch vor den meisten Aufträgen, egal wie brutal, nicht zurückschrecken. Unter Kennern gelten sie als äußerst Zuverlässig, ein Teil ihres Kodex, und werden gerne von erfahrenen Sprintern angeheuert.

Im Spiel sind sie meist ruhig und verstecken sich gerne hinter der Fassade eines anderen Nutzlosen oder Hilfreichen Berufs. Doch hinter dieser Farce verstecken sie meist mehrere Messer und unterschiedlichste Waffen, die es ihnen erlauben, ihre Aufträge auszuführen.

**Schattenschneider(Arzt, Unterstützer)**  
Die Ärzte der Nutzlosen haben wenig mit ihren Hilfreichen Namensvettern zu tun. Sie haben meist durch blutige Experimente gelernt, und nicht alle von ihnen haben mit diesen aufgehört. Doch ihre Experimente geben ihnen auch eine Erfahrung, die wenige Ärzte aufweisen können.

Im Spiel ist ein Schattenschneider ein kompetenter aber grotesker Unterstützer, mit Nebenbeschäftigung in Folter, Informationsbeschaffung und eventuell Organhandel. Besonders am Anfang zeigen viele ihrer Experimente nur kleinere Resultate, doch ihre stetige Verbesserung durch ihre Experimente wird schnell merklich.

#### Käuflicher(Söldner, Kämpfer, Allrounder)

Die käuflichen Klingen sind ein großer Überbegriff für die vielen Söldner, die durch Praesula streifen. Sie haben sich, trotz der geringen Lebenserwartung, auf den Kampf spezialisiert. Ihnen wird meist vorsichtig gegenübergetreten, doch ihre Dienste werden gerne auch von Hilfreichen in Anspruch genommen.

Im Spiel sind Käufliche vielseitige Kämpfer, haben durch ihre Präsenz aber auch in Abenteuern ohne Kampf einen Platz.

#### Tagelöhner(Allrounder, Sozial)

Das einfache Überleben ist nicht für jeden so ungewiss wie für den Tagelöhner, und wenige haben ein solches Geschick in den unterschiedlichsten Aufgaben bewiesen wie sie. Ganz nach ihrem Namen haben sie keinerlei Geld, auf welches sie zurückgreifen können, und müssen sich ihr Bett für die nächste Nacht meist am gleichen Tag erarbeiten. Im Spiel sind Tagelöhner klare Allrounder, die jedoch immer mit Geldsorgen zu kämpfen haben und dadurch Probleme haben, sich in einige Gruppen zu integrieren. Doch mit ein wenig Absprache und vielleicht Anstellung durch einen anderen Charakter können sie vieles erreichen.

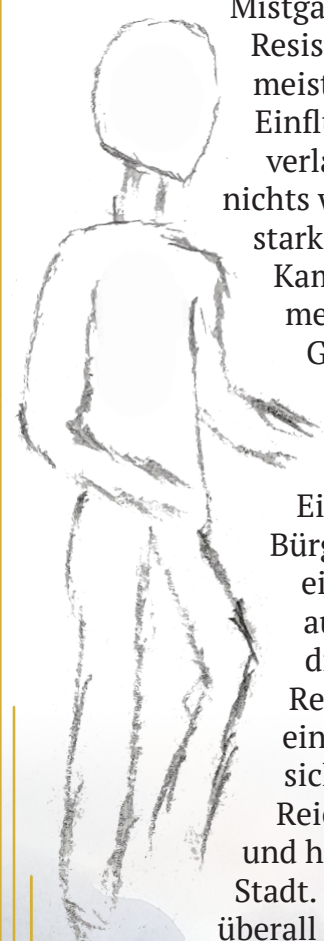


## Bürgerwehr

Auch wenn den Wächtern die Verantwortung über das Erhalten der Sicherheit in fast jedem Land Praesulas obliegt, bedeutet das besonders in den Vierteln der Nutzlosen wenig. So kommt es vor, dass die Gewaltshoheit von den Nutzlosen selbst ergriffen wird. Eine solche Bürgerwehr entsteht teils aus einem Protest heraus, teils aus einer langen Organisation, jedoch nur ohne ausreichende Überwachung der Wächter.

Ein Mitglied der Bürgerwehr bekämpft sowohl Wächter, die in ihr Territorium eindringen, als auch Nutzlose, die gegen die Gesetze der Wehr verstoßen. Die meisten dieser "Gesetze" dienen dabei der Ordnung innerhalb des Viertels und regeln Konflikte unter Bewohnern oder gehen gegen Rottenkriege oder Übergriffe vor. Die genaue Bewaffnung und Möglichkeiten der Bürgerwehr sind dabei lokal stark unterschiedlich. So gibt es in Concilia teils hochgerüstete Wehren, die es mit den Wächtern problemlos aufnehmen können, während Adorianische Bauern mit ihren

Mistgabeln eher eine lächerliche Resistenz darstellen. Da die meisten Charaktere im Spiel den Einflussbereich ihrer Bürgerwehr verlassen haben, sind sie nun nichts weiter als mehr oder weniger stark bewaffnete Nutzlose mit Kampferfahrung. Sie haben meistens einen starken Sinn für Gerechtigkeit und sind es gewohnt, sich durchsetzen zu können. Sollten die Charaktere noch im Einflussbereich ihrer Bürgerwehr sein, sind sie Teil einer unter Nutzlosen, aber auch bekannten Organisation, die durchaus einiges an Respekt, aber auch Hass einfordern kann. Sie werden sich nicht in die Viertel der Reichen oder Wächter trauen und haben viele Kontakte in ihrer Stadt. Da Bürgerwehren nicht überall existieren, ist diese Variante stark auf bestimmte Handlungsorte beschränkt und sollte genau mit der Spielleitung abgeklärt werden.



Im Spiel ist ein Bürgerwehrmann ein vielseitiger Unterstützer, der mit Unterschiedlichen Eigenschaften in vielen Situationen großen Einfluss auf den Kampf haben, jedoch auch soziale Vorteile durch ihren Status als Mitglied der Bürgerwehr genießen können. Sie sind vielseitig und können sich in die meisten Gruppen gut integrieren, sind jedoch besonders geeignet um andere Kämpfer zu unterstützen.

Da ein Bürgerwehrmann starke Nachteile durch die Assoziation mit der Wehr erhalten kann ist dieser Beruf schwieriger in Abenteuer für Hilfreiche oder andere Klassen zu integrieren.

### Bürgerwehr



**Formen:** Bürgerwehrmann(f/m/n)  
Selten: Bürgerwehrerin(f)/  
Bürgerwehrfrau(f)/Bürgerwehr(n)

**FP-Kosten:** 55 FP

**Voraussetzungen:** Passende Stadt/Dorf

**Verbreitung:** Besonders in Concilia  
(befeuert durch das Erbwaffenrecht)

**Eigenschaftsbaum:** Bürgerwehr ab  
S. XXX

#### Talente

**Allgemeine:** Überleben 1

**Kampftalente:** Schwerter 2 oder Messer  
& Dolche 2, Zwei der folgenden 1:

Hieb Waffen, Stäbe, Armbrüste & Bögen,  
Pistolen & Faustfeuerwaffen, Wurf Waffen

**Soziale Talente:** Gassenwissen 2

**Wissenstalente:** -

#### Berufsgegenstände

Kleidung der Kämpfer(Nutzlose), Laterne,  
Textilrüstung.

**Eine der folgenden mit passendem  
Waffenzubehör**(Scheide, Reinigungskit):

Hellebarde, Streitaxt, Perforo, Chepesh,  
Gladius, Kurzsword, Säbel, Speer(Stab).

**Eine der folgenden:** Kriegsbogen,  
Occulta.

**Startgeld:** 200S

#### Merkmale

**Typische Merkmale:**

Verpflichtet(Bürgerwehr)

**Untypische Merkmale:** Nachtblind

## Dampfbastler

Die Dampfbastler sind Mechanika, die zwar keine feste Anstellung oder generell Arbeit vorweisen können, aber dennoch mit ihren knappen Ressourcen geniale Erfindungen hervorbringen.

Dampfbastler sind Erfinder, die mit ihren mechanischen Konstruktionen zwar Wunder vollbringen können, aber dennoch immer unter einer Ressourcenknappheit leiden.

Dampfbastler können einfache Nutzlose sein, die ihre Talente mit Schrott ausleben, aber auch ehemalige Hilfreiche oder gar gelehrte Mechanika, die nicht mehr Arbeiten können.

Ob benachteiligt geboren oder einfach aus den Reihen der Hilfreichen gefallen - genialität eint die Dampfbastler. Sie sind in der Lage mit wenig vieles zu vollbringen, und auch in Notfällen schnell zu reagieren. Mit ihrer Werkzeugtasche sind sie außerdem überaus mobil, weshalb sie sich, anders als viele andere Handwerker, problemlos auf Reisen begeben können.

In den Augen der Bevölkerung sind Dampfbastler dennoch äußerst ungern gesehen. Das mag an der Tendenz zu plötzlichen Explosionen oder anderen Missgeschicken der unerfahrenen Dampfbastler liegen, oder auch daran, dass viele Hilfreiche sie nur vom Schrottsammeln kennen.

Im Spiel können sie somit unterschiedlichste Rollen einnehmen, je nachdem, was von ihnen benötigt wird. Besonders durch ihre Werkzeugtasche, eine Art mobile Werkstatt, können sie schnell viele Mechanika konstruieren, die ihnen in unterschiedlichsten Situationen nützlich werden.

### Dampfbastler



**Formen:** Bastlerin(f)/Bastler(m)/  
Bastler(n)

**FP-Kosten:** 45 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Ganz Praesula, besonders  
in den weiter entwickelten

Ländern(Ubria, Swuize, Atraila, Adoria,  
Concilia, Eleutheria)

**Eigenschaftsbaum:** Dampfbastler ab  
S. XXX

#### Talente

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** Diplomatie 1,  
Personenkenntnis 1

**Wissenstalente:** Zwei der folgenden 2,  
eins der folgenden 1: Grobmechanik,  
Elektrizitätskunde, Feinmechanik;

#### Berufsgegenstände

Handwerkerausrüstung, Kleidung der  
Handwerker(Nutzlose)

**Startgeld:** 180S

#### Merkmale

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig,  
Vernarbt

**Untypische Merkmale:** Eingeschränkter  
Sinn(Sicht)





## Grenzläufer

Naturverliebte, Reisende, Nomaden, Waldläufer und Söldner - sie alle können sich Grenzläufer nennen. Doch Grenzläufer sind keine einfachen Parto, die gerne in der Natur verweilen. Sie haben eine lange Tradition, mit einem eigenen Kampfstil und Geheimwissen. In früheren Zeiten waren sie es, die die meist von Wäldern, Flüssen oder Bergen gezeichneten Grenzen Praesulas kontrollierten, die Wächter bei Schlachten in schwerem Gebiet unterstützten und Eindringlinge festnahmen. In den meisten Nationen waren sie Teile der Wächter und wurden direkt vom Staat ausgerüstet. Auch wenn diese Zeiten lange vorbei sind, blieb ihre Tradition erhalten, auch wenn sie einen langen Fall erlebte. Heutzutage sind Grenzläufer meist Söldner, welche spezialisiert auf Arbeit in natürlicher Umgebung sind, jedoch auch

problemlos in Städten agieren können. Sie eskortieren Karawanen, finden neue Wege für diese oder plündern Ruinen, Zeltlager und alles, was ihnen sonst über den Weg läuft. Aufgrund ihres äußerst schlechten Rufs als Grabräuber werden sie meist unter der Hand angeheuert und haben, trotz ihrer Fähigkeiten, teilweise Probleme, Arbeit von Adligen oder Wächtern zu finden. Die alten Traditionen der Grenzläufer werden aber bis heute erhalten. Besonders die Ahnenbücher, aber auch die dechifrierung vieler anderer Geheimbücher sind wichtige Teile der Arbeit der Grenzläufer. Früher nutzten sie diese, um Informationen über Grenzen zu schmuggeln und geschmuggelte Werke zu entziffern - heute werden sie meist für weit weniger ehrenhafte Ziele eingesetzt.

Im Spiel sind Grenzläufer talentierte Kämpfer mit Möglichkeiten, sich mit der langen Tradition der Grenzläufer Zugang zu Geheimwissen zu verschaffen. Sie sind Söldner, können aufgrund ihrer Fähigkeiten jedoch auch ohne viel Geld in der Natur überleben. Somit integrieren sie sich gut in die meisten Abenteuergruppen, auch wenn in Großstädten einige ihrer Fähigkeiten weniger Einsatz finden können. Doch auch in Städten können sie mit ihren Tierkompanen durchaus nützlich sein - denn wer erwartet schon eine Krähe, die heimlich Informationen an einen Grenzläufer weitergibt in der Großstadt?

### Grenzläufer

**Formen:** Grenzläuferin(f)/  
Grenzläufer(m)/Grenzläufer(n)  
Selten: Grenzloufari(n)

**FP-Kosten:** 45 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Besonders in den Grenzregionen der alten Großmächte Adoria und Concilia, aber auch in vielen der modernen „Pufferstaaten“ zu finden.  
**Eigenschaftsbaum:** Grenzläufer ab S.XXX

**Talente**

**Allgemeine:** Agilität 1, Überleben 2, Wahrnehmung 1

**Kampftalente:** Eines der folgenden 1: Messer & Dolche, Schwerter, Armbrüste & Bögen.

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** Eines der folgenden 2: Geographie, Heilkunde, Pflanzenkunde.

**Berufsgegenstände**

Kleidung der Freiläufer(Nutzlose), Jagdmesser, Wanderstab, Feuerstein & Stahl, Rucksack, Schlafsack.

**Eines der folgenden:** Kurzschwert, Jagdbogen.

**Startgeld:** 150S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig, Wissen(Ahnenbücher)

**Untypische Merkmale:** -

## Industriesklave

Der Industriesklave ist augenscheinlich einer von vielen Parto, welche in der Maschinerie der Großindustrie gefangen sind. Doch entgegen seinen vielen Kollegen ist er aus dem System ausgebrochen und hat sich dem Kampf gegen es verschworen. Industriesklaven sind meist Tagelöhner oder Söldner, die sich als Gegner der Unterdrückung sehen und standfest gegen diese Arbeiten. Einige von ihnen sind Teil lokaler Bürgerwehren, doch die meisten Arbeiten gegen Sold für die Auftraggeber, die ihren Idealen entsprechen.

### Industriesklave

**Formen:** Industriesklavin(f)/  
Industriesklave(m/n)  
Selten: Industrieservum(n)

**FP-Kosten:** 55 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Überall dort, wo Industrie und Ausbeutung verbreitet sind - besonders Concilia und Adoria.

**Eigenschaftsbaum:** Industriesklave ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** Eines der folgenden 1: Faustkampf, Hieb Waffen, Messer & Dolche, Schwerter

**Soziale Talente:** Rhetorik 2, Manipulieren 2

**Wissenstalente:** Eines der folgenden 2, eines der folgenden 1: Grobmechanik, Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Berufsgegenstände**

Kleidung der Nutzlosen, Handwerkersausrüstung.

**Eines der folgenden:** Schlagring, Jagdmesser, Gladius.

**Startgeld:** 50S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig, Hass(Ehem. Arbeitgeber)

**Untypische Merkmale:** Verpflichtet(Arbeitgeber), Reich

Industriesklaven einen nicht unbedingt ihre Aktivitäten, sondern ihre Herkunft und Überzeugung. Sie sind gegen jegliche Art der Unterdrückung und werden einiges an Selbstjustiz anwenden, um diese zu beenden. Sie sind meistens besonders auf direkte Konfrontation mit den Mächten, deren Sklaven sie so lange waren, aus - das heißt aber nicht, dass sie sich mit den nächstbesten Wächtern prügeln werden. Ihre Pläne sind meist gezielter - die Wächter sind immerhin auch nur Teil des Systems, selbst wenn sie dessen Willen ausführen.

Industriesklaven sind dabei natürlich keine puren Idealisten. Sie werden durchaus auch andere Arbeit annehmen, wenn ihr Geldbeutel das verlangt - da sie nun zu den Nutzlosen zählen, ist das auch durchaus häufig der Fall. Die meisten Arbeiten, die ihnen als nutzlose Kämpfer zukommen, sind sowieso nicht sonderlich systemfördernd.

Im Spiel sind Industriesklaven äußerst standhafte Kämpfer, die ihre Mitstreiter inspirieren und stärken. Sie sind äußerst robust und halten viel Schaden aus. Durch ihren Eigenschaftsbaum und ihre Talente sind sie leicht zu lernen, doch können auch unglaublichen Nutzen, besonders in einer kämpfenden Gruppe, haben.



## Kräuterhexe

Die wichtigsten Teile vieler Dorfgemeinschaften und doch äußerst ungern gesehen in den größeren Städten. Kräuterhexen sind von vielen Vorurteilen belastet. Ihnen wird gerne der Gebrauch von Magia nachgesagt, und ihre Gebräue skeptisch beäugt. Doch in den kleinen Dörfern, in denen Ärzte eine Rarität sind, nehmen sie mit ihren Gebräuen einen zentralen Teil der Gemeinschaft als Ärzte, Beschützer und häufig auch als Ratgeber ein. Auch ihre Hexentiere sind meist gern gesehene Gäste in Tavernen oder Bäckern der Dörfer - auch wenn sie für einfache Haustiere gehalten werden. Viele der Traditionen der Kräuterhexen sind tatsächlich auf den alten Magia-Bräuchen der cruorianischen Stämme basiert - auch wenn das die wenigsten Kräuterhexen wissen. Sie vermögen es durch ihre Traditionen aber bis

heute gewisse übernatürliche Effekte zu erzielen, die sie sich selbst meist mit der Wirkung ihrer unterschiedlichen Tränke erklären, was zumindest teilweise auch stimmt.

Kräuterhexen der Städte leben, anders als ihre Brüder und Schwestern der Dörfer ein weit geheimeres Leben. Ihre Traditionen führen sie meist nur im Geheimen aus, wobei besonders die Hexenkulte oder Hexenzirkel für große, gemeinsame Rituale bekannt sind.

Kräuterhexen haben meist ein Hexentier, mit welchem sie eng verbunden sind. Es wirkt als ihre Verbindung zu ihren Traditionen und der Verlust eines Hexentiers führt nicht selten auch zum Tod der Kräuterhexe.

Kräuterhexen sind vielseitig. Sie können im Spiel Kämpfer, Ärzte, Magier und vieles mehr sein. Sie arbeiten Zentral mit Alchemie in form von Kräutern und Kräuterpunkten(KP), können jedoch auch mit Hexentieren(An die Hexen gebundene Wildtiere) und ihren Ritualen großen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Nicht zu vergessen, dass sie mit ihren Kräutern und Geheimnissen unglaublich interessante Charaktere sind. Durch ihre generell verdeckte und geheime Lebensweise können Kräuterhexen meist problemlos in Abenteuern der Hilfreichen gespielt werden - manche von ihnen sollen sich sogar als Adlige ausgeben.

### Kräuterhexe

**Formen:** Kräuterhexe(f/n), Kräuterhexer(m/n).

Selten: Kräuterhex(n), Kräutergehex(f/m/n).

**FP-Kosten:** 40 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Kräuterhexen sind in der moderne recht selten in Praesula zu sehen. Doch versteckt in kleinen Dörfern als Heiler oder in der Anonymität der Städte sind sie weiterhin zahlreich, auch wenn man sie dabei nicht entdeckt.

**Eigenschaftsbaum:** Kräuterhexe ab S. XXX

#### Talente

**Allgemeine:** Überleben 1

**Kampftalente:** -

**Soziale Talente:** Gassenwissen oder Personenkenntnis 1

**Wissenstalente:** Alchemie 2

#### Berufsgegenstände

Alchemie-Set(Laborstufe 3), Zutaten für 4KP,

**Eines der folgenden:** Kleidung der Freiläufer(Nutzlose),

**Startgeld:** 100S

#### Merkmale

**Typische Merkmale:** Anpassungsfähig, Findig

**Untypische Merkmale:** -

## Rotte

Die Schwerter der Kulte sind ausgebildete Kämpfer, die mit mehr oder weniger Überzeugung ihrem Kult dienen oder dienen. Sie sind kompetente und meist gut ausgerüstete Kämpfer, jedoch für die meisten Kulte auch sehr ersetzbar. Manche Rotten, besonders die wichtiger Kulte, sind sogar besser Gerüstet als die Wächter ihrer Stadt, dies ist jedoch eher selten.

Als ausführende Kräfte der Kulte sind Rotten meist für die klassische Drecksarbeit zuständig. Besonders Morde, aber auch Einschüchterung oder spionage gehören zu ihren Aufgaben.

Rotten sind häufig ihren Kulturen äußerst treu. Doch auch eher an Ideale und weniger an einen Kult gebundene Rotten existieren. Es ist ebenfalls nicht selten, Rotten weit außerhalb des Einflussgebiets ihrer Kulte zu finden, entweder mit einem genauen Auftrag, oder um die Einflussnahme des Kultes vorzubereiten. Da sie häufig in den Gewändern ihres Kultes oder einfacher Kleidung zum Kampf auftreten, sind Rotten seltenst von einfachen Kultisten oder Nutzlosen zu unterscheiden, wenn sie sich nicht zu erkennen geben.

Es ist dadurch durchaus möglich, eine verdeckte Rotte in Abenteuern der hilfeichen zu spielen, da sie mit ihrer Zugehörigkeit näher an den Kultisten als den meisten Nutzlosen stehen.

Im Spiel kann eine Rotte ein überaus simpler Söldner sein, oder aber ein Organ des Kultes ohne große Freiheiten. Besonders an einen spezifischen Kult gebundene Rotten sind zwar in der Welt häufig, können aber als Charaktere schwierig zu spielen sein. Idealistische Rotten oder auch solche, die weit entfernt von ihrem Kult sind, werden eher als Charaktere empfohlen. Solltest du dennoch eine kultgebundene Rotte im Einflussgebiet des Kults spielen wollen, solltest du das mit der SL besprechen, dadein Auftraggeber einigen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen könnte.

### Rotte

**Formen:** Rotte(m/f/n)

**FP-Kosten:** 35 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Überall dort, wo Kulte aktiv sind - also praktisch in ganz Praesula.

Rotten sind dabei besonders in Concilia bekannt, wo sie mittels des Erbwaffenrechts besonders gut arbeiten können.

**Eigenschaftsbaum:** Rotte ab S. XXX

#### Talente

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** Eines der folgenden 2: Faustkampf, Messer & Dolche, Schwerter, Pistolen & Faustfeuerwaffen

**Soziale Talente:** Gassenwissen 2, Manipulieren 1

**Wissenstalente:** -

#### Berufsgegenstände

**Eines der folgenden:** Perforo, Gladius;

**Eines der folgenden:** Kleidung der Kulte(Einfach), Kleidung der Kämpfer(Nutzlose)

**Startgeld:** 300S

#### Merkmale

**Typische Merkmale:**

Verpflichtungen(Kult)

**Untypische Merkmale:** Angst(Kulte), Langsam

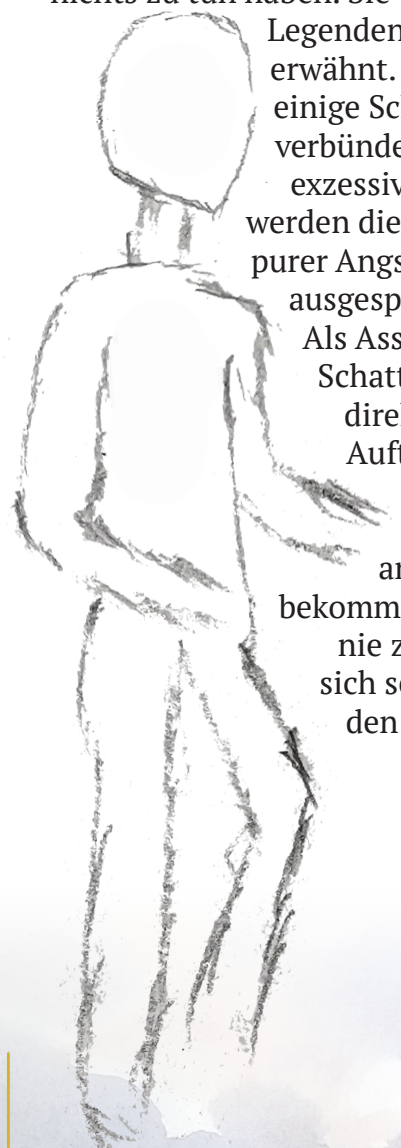


## Schatten

Die Schatten der Unterwelt sind nicht nur eine typische Redewendung in Praesula, sondern auch eine tatsächliche Gruppe an Personen, die unter Nutzlosen und Wächtern durchaus zurecht gefürchtet sind.

Ein Schatten ist ein Assasine der Nutzlosen, der fast jeden Auftrag unentdeckt und mit absoluter Rücksichtslosigkeit erledigen kann. Sie gelten als überaus mörderisch und generell abtrünnig von moralischen idealen, haben aber meist einen eigenen Moralkodex, der häufig überaus komplex ist. Typisch für einen Schatten ist jedoch auch ihre Zuverlässigkeit, da die meisten Schatten einem Ehrenkodex folgen, der es ihnen verbietet, einen Auftraggeber zu hintergehen.

Es soll jedoch auch Schatten geben, die nur für Geld arbeiten und mit diesem Ehrenkodex nichts zu tun haben. Sie werden häufig in



Legenden als besonders brutal erwähnt. Ebenfalls sollen sich einige Schatten mit Nema verbündet haben und Magie exzessiv praktizieren, jedoch werden die Gerüchte über sie aus purer Angst äußerst selten ausgesprochen.

Als Assasinen arbeiten Schatten nicht unbedingt direkt mit ihren Auftraggebern zusammen. Viele von ihnen werden über Sprinter angeheuert und bekommen ihre Auftraggeber nie zu Gesicht - auch, da sich selbst Auftraggeber vor den Schatten fürchten.

Im Spiel ist ein Schatten ein meist ruhiger Nutzloser, der auch gerne mal als hilfreicher durchgehen kann und recht gut angezogen ist. Hinter dieser Fassade verstecken sich jedoch meist mehrere Messer und andere Waffen, die es ihnen erlauben, ihre Aufträge auszuführen. Sie können sich so in die meisten Gruppen einschleusen, aus welchen Gründen auch immer sie dies tun mögen. Hierbei ist nicht zu vergessen, dass Schatten weiterhin Personen sind, die vielleicht auch einfach Lust auf eine neue Umgebung haben oder anderweitig persönlich motiviert sind. Da Schatten generell häufig als Hilfreiche getarnt sind, können sie meist auch in deren Abenteuern gespielt werden.

### Schatten

**Formen:** Schatten(m/f/n)

**FP-Kosten:** 50

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** In den meisten schlechten Ecken Praesulas ist mindestens ein Schatten zu finden. Besonders natürlich in großen Nutzlosenvierteln, aber auch in den Gassen der meisten Städte.

**Eigenschaftsbaum:** Schatten ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Agilität 1, Klettern 1, Verbergen 2*

**Kampftalente:** *Messer & Dolche 2, Eines der folgenden auf 1: Faustkampf, Schwerter, Pistolen & Faustfeuerwaffen*

**Soziale Talente:** *Gassenwissen 1*

**Wissenstalente:** -

**Berufsgegenstände**

Kleidung der Kämpfer(Nutzlose), Diebesausrüstung, Seil(10M).

**Eines der folgenden:** Schlagring, Tigerkralle oder Umbravul, Collare(Unterschiedlich, nach Region).

**Eines der folgenden:** Rucksack oder Sack

**Startgeld:** 400S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** *Anpassungsfähig, Furchtlos, Verpflichtet(Kodex der Schatten)*

**Untypische Merkmale:** *Auffällig, Eingeschränkter Sinn, Langsam, Nachtblind*

## Schattenschneider

Die dunklen Machenschaften der Schattenschneider haben mit den Ideen eines Arztes fast nichts mehr zu tun. Sie experimentieren an ihren Feinden und beginnen ihre Karriere meist ohne jegliche Idee vom Körper. Doch mit ihren Experimenten erhalten sie Erfahrung, mit welcher erfahrene Schattenschneider zu überaus kompetenten, wenn auch unorthodoxen, Ärzten zählen. Zu ihren Nebenbeschäftigungen zählt häufig ebenfalls die Extraktion von Informationen, die Eliminierung Aufmüpfiger oder der Verkauf von Organen.

### Schattenschneider

**Formen:** Schneider(m/f/n)

**FP-Kosten:** 35 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** In praktisch jedem größerem Nutzlosenviertel, aber auch in besonders vernachlässigten Dörfern oder armen Hilfreichenvierteln sind Schattenschneider zu finden. Aber selbst in den Reihen des adels sollen vereinzelt Experimente der Schattenschneider ausgeführt werden.

**Eigenschaftsbaum:** Schattenschneider ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** -

**Kampftalente:** Eines der folgenden 1: *Messer & Dolche, Hieb Waffen*

**Soziale Talente:** -

**Wissenstalente:** *Alchemie 2, Heilkunde 2*

**Berufsgegenstände**

Ausrüstung des Arztes, Hammer, Kette(2 Meter), Alchemie-Set (Laborstufe 3), **Eines der folgenden:** Kleidung der Handwerker(Nutzlose), Kleidung der Reisenden(Nutzlose), Kleidung der Nutzlosen

**Startgeld:** 150S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:**

**Untypische Merkmale:**

Schattenschneider arbeiten dabei nicht immer für einen direkten Auftraggeber. Einige von ihnen haben eigene „Praxen“, die in den jeweiligen Vierteln der nutzlosen oft weithin bekannt sind. Aber auch ärmere Hilfreiche suchen sie auf, und besonders kompetente Schattenschneider sind allgemein beliebt für anderweitig schwer erhaltliche Operationen, wie das einsetzen illegaler Biomechanika oder gar Artefakte.

Da sie keine klassische Ausbildung genießen und nur auf ihre Erfahrung vertrauen, ist ihr Ruf alles. Viele Schattenschneider achten besonders darauf ihre Drecksarbeit verdeckt zu halten, während erfolgreiche Operationen oder Heilungen gerne in den Schenken erzählt werden. Manche Schattenschneider arbeiten auch mit Sprintern zusammen, von denen sie Verletzte, aber auch „Sonderaufträge“ erhalten können.

Im Spiel ist ein Schattenschneider ein kompetenter aber grotesker Unterstützer, mit Nebenbeschäftigung in Folter. Besonders am Anfang zeigen viele ihrer Experimente nur kleinere Resultate, doch ihre stetige Verbesserung durch ihre Experimente wird schnell merklich. Durch die sehr groteske Vorgehensweise des Schattenschneiders kann es schwierig sein, diesen mit hilfreichen in einem Abenteuer zu kombinieren.

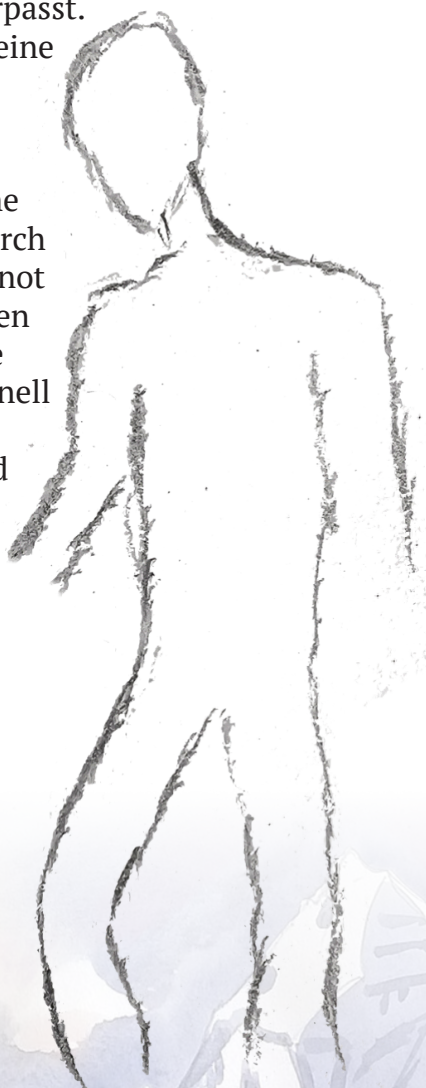


## Söldner/Käuflicher

Käufliche Klingen, die einfache Aufträge erledigen und dafür bezahlt werden. Sie haben meist eine verschwindend geringe Lebenserwartung, doch talentierte Kämpfer werden gut bezahlt und ihre Existenz lockt stets halsbrecherische Neulinge an. Käuflichen wird immer vorsichtig begegnet, doch besonders wer sich noch keinen Namen gemacht hat, kann schnell Spott ernten. Doch erfahrene Käufliche sind vielseitige Kämpfer, die ihrem Preis gerne gerecht werden. Käufliche werden von den Nutzlosen ebenso wie von Hilfreichen angeheuert, besonders wenn Beschützer oder Duellanten nicht nötig, zu Teuer oder der Auftrag für diese zu zwielichtig ist.

Dennoch sind die Dienste von Käuflichen in den meisten Länder illegal. Sie gelten entweder als einfache Kriminelle, gewalttätige Mörder oder Teile illegaler Milizen. Auch ihre Affilität mit illegalen Kulturen hat ihnen einen schlechten Ruf verpasst.

Käufliche haben keine Ausbildung genossen und dürfen, je nach Land, offiziell keine Waffen führen. Durch ihre typische Geldnot nehmen die meisten außerdem jegliche Arbeit an, was schnell zu sehr fraglichen Auftraggebern und illegalen Machenschaften führt.



Im Spiel integrieren sich Käufliche fast immer natürlich in das Spielgeschehen. Sie nehmen die meisten Aufträge ohne viel Überlegung an und können problemlos an den meisten Abenteuern teilnehmen, selbst wenn diese wenig Kampf beinhalten - denn die bloße Präsenz eines bekannten Käuflichen wird viele Blätter wenden. Durch ihre Vielseitigkeit können sie auch im Kampf mit den meisten Problemen fertig werden. Da sie jedoch keine offiziellen Lizenzen besitzen, sind sie häufig auf Abenteuer der nutzlosen beschränkt. Doch mit gefälschten Dokumenten lässt sich vieles erreichen.

### Söldner/Käuflicher



**Formen:** Käufliche(f)/Käuflicher(m/n)

Selten: Käuflich(n)

**FP-Kosten:** 55 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Käufliche sind besonders in den kriegesischen Ländern, aber auch in vielen Grenzgebieten zu finden. Besonders in Cruoria und dem Ferenreich, aber auch anderen eher unsicheren Gebieten sind sie besonders häufig.

**Eigenschaftsbaum:** Käuflicher ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Wahrnehmung 1*

**Kampftalente:** Ein Kampftalent 3, ein Kampftalent 2(Außer *Schnellfeuerwaffen*)

**Soziale Talente:** *Manipulieren 1*

**Wissenstalente:** -

**Berufsgegenstände**

Kleidung der Kämpfer(Nutzlose),  
Waffenreinigungskit

**Zwei der folgenden:** Gefe, Hellebarde, Streitaxt, Jagdmesser, Perforo, Chepesh, Gladius, Langschwert, Vulnus, Zweihänder, Jagdbogen, Kriegsbogen, Speer(Wurf).

**Startgeld:** 200S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:**

**Untypische Merkmale:**

## Tagelöhner

Das einfache Überleben ist nicht für jeden so ungewiss wie für den Tagelöhner, und wenige haben ein solches Geschick in den unterschiedlichsten Aufgaben bewiesen wie sie. Ein Tagelöhner lebt wortwörtlich von der Hand in den Mund und erwirtschaftet alles, was er zum Überleben braucht, meist an dem Tag, an dem er es braucht. Nicht wenige von ihnen versuchen dabei alles, um diesem Leben zu entfliehen, wobei es fast keiner schafft. Ein Tagelöhner wird täglich bei unterschiedlichsten Personen vorstellig, um seine Arbeitskraft für einen Tag anzubieten und so

Lebenswichtige Utensilien zu erwirtschaften. Schafft ein Tagelöhner dies nicht, muss er entweder hungern und dursten, oder sich im Diebstahl oder Betteln versuchen.

Trotzdem haben alle Tagelöhner eine wichtige Eigenschaft gemeinsam: Ihre Vielseitigkeit. Sie haben Erfahrungen in unterschiedlichsten Berufen und können mit diesen vieles erreichen. Besonders erfolgreiche Tagelöhner haben die Zeiten des wahren Tageslohns schon lange hinter sich gelassen und sind inzwischen unglaublich vielseitige Abenteurer mit Erfahrungen in praktisch jedem Bereich geworden.

Im Spiel kann ein Tagelöhner sich nicht in alle Gruppen reibungslos integrieren, da er ständig Geld zum Überleben braucht, was schnell zum Problem werden könnte. Eine gute Absprache mit dem Meister und innerhalb der Gruppe kann solche Probleme jedoch schnell beheben, da besonders reiche Charaktere den Tagelöhner problemlos anstellen können.

### Tagelöhner



**Formen:** Tagelöhner(m/f/n)

**FP-Kosten:** 45 FP

**Voraussetzungen:** -

**Verbreitung:** Tagelöhner sind überall. Auch wenn einige Städte versuchen, alle Nutzlosen konsequent zu entfernen, wird immer der ein oder andere Hilfreiche in diese Art der Nutzlosigkeit verfallen und somit die Stadt „verunreinigen“.

**Eigenschaftsbaum:** Tagelöhner ab S. XXX

**Talente**

**Allgemeine:** *Agilität 1, Kraftakt 2, Überleben 2*

**Kampftalente:** Eines der folgenden 1: *Faustkampf, Messer & Dolche.*

**Soziale Talente:** *Gassenwissen 1*

**Wissenstalente:** Eines der folgenden 1: *Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Grobmechanik, Heilkunde.*

**Berufsgegenstände**

Handwerksausrüstung, Kleidung der Nutzlosen

**Startgeld:** 20S

**Merkmale**

**Typische Merkmale:** *Arm, Abhängig, Anpassungsfähig, Verpflichtet (Unterschiedliche Gläubiger)*

**Untypische Merkmale:** *Einkommen, Reich*

## Talente, Merkmale & Konditionen

### Leitfaden

Talente, Merkmale, Zustände und Konditionen sind die grundlegenden Werte, die zusätzlich zu den Attributen deinen Charakter definieren.

## Talente

### Leitfaden der Talente

Talente sind die Werte, die bestimmen was dein Charakter wirklich kann. Sie sind die Grundlagen der Proben, beschreiben aber auch im generellen die Fähigkeiten deines Charakters.

Im folgenden Kapitel findest du eine ausführliche Erklärung aller Talente, ausgenommen der Magia-Talente, die du ab S. 282 in ihrem eigenen Kapitel findest. Hier sind der Nutzen der einzelne Talente und auch, was mit ihnen möglich sein kann.

### Beispiel

Als erstes findest du immer eine Beschreibung der Anwendungen des Talents.

**Zugeordnetes Attribut:** Das dem Talent zugeordnete Attribut wird mit dem Talentwert(Tw) verrechnet, um den effektiven Talentwert(eTw) zu errechnen. Dabei wird immer der Wert des zugeordneten Attributs mit dem Tw addiert.

**Hilfreiches:** Hier findest du Gegenstände, Umstände und weiteres, die dir Vorteile wie BW bringen können, wenn du eine Probe auf das Talent ablegst.

**Auswirkungen:** Hier sind mögliche Auswirkungen des jeweiligen Talents beschrieben, egal ob positiv oder negativ.

### Allgemeine Talente

#### Agilität

Agilität erlaubt es einem Charakter, unterschiedlichste Manöver auszuführen, die für die meisten eine gewisse Schwierigkeit darstellen würden. Dabei mag es sich um das Springen von Dach zu Dach, ein besonders gehetztes Ausweichmanöver oder einiges anderes handeln, je nachdem, was die Situation verlangt.

Außerdem kann Agilität für Langläufe oder das Entfesseln genutzt werden, genauso wie für das langsame Robben durch ein enges Rohr.

**Zugeordnetes Attribut:** Geschicklichkeit

**Hilfreiches:** Teils können Seile äußerst hilfreich sein, eine leichte Ausrüstung oder bestimmte Gegenstände wie z.B. eine Agilis.

**Auswirkungen:** Umso besser die Probe abgeschlossen ist, umso einfacher fällt dem Charakter die gewünschte Aktion. Außerdem könnte er die Handlung schneller oder anderweitig besseres abschließen zu können. Fehler können zu einem Stolpern, dem kompletten zusammenbrechen oder einfach dem Versagen auszuweichen führen.

#### Beherrschung

Beherrschung wird nicht dazu genutzt, andere zu beherrschen, sondern den eigenen Geist. So kann es natürlich genutzt werden um sich nach einem Kampf zu beruhigen, um sich einem Foltermeister zu widersetzen oder nicht vor Schmerzen in Ohnmacht zu fallen.

**Zugeordnetes Attribut:** Willenskraft

**Hilfreiches:** Wenig materielles kann wirklich bei der Selbstbeherrschung helfen, außer vielleicht eine andere Person, die den Charakter unterstützt.

**Auswirkungen:** Bessere Proben können logischerweise zu einer größeren Sicherheit führen, jedoch auch zu positiven Nebeneffekten, wie z.B. einer Erleichterung auf die nächste Probe auf Beherrschung oder andere Proben. Ein Versagen bedeutet meist, die Beherrschung zu verlieren und somit z.B. in Ohnmacht zu fallen.

#### Diebstahl

Für alles, was mit einem normalen Diebstahl verbunden ist, kann dieses Talent verwendet werden. Der einfache Einbruch, also z.B. die Abschätzung, inwiefern in das Haus eingebrochen werden kann, der Taschendiebstahl, aber auch versteckte Übergaben erfordern dieses Talent, was es zu einem Muss für jeden kleinkriminellen macht.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Aufgrund der Vielfältigkeit des Talents können auch Hilfsmittel sehr unterschiedlich sein. Hilft beim Taschendiebstahl z.B. jede Ablenkung, ist ein Dietrich eine bessere Alternative für das Knacken von Schlössern. Im generellen ist ist eine Ablenkung jedoch ein sicheres Hilfsmittel.

**Auswirkungen:** Bessere Ergebnisse ermöglichen meist eine leisere, unauffälligere oder schnellere abfertigung der Handlung. Negative ergebnisse bedeuten meist die Entdeckung, das hinterlassen offensichtlicher Spuren oder unerwünschte Aufmerksamkeit.

## Fahrzeuge

Fahrzeuge ermöglicht es einem Charakter, fast jegliches Fahrzeug zu bedienen, sei dies in der Luft, am Boden oder anderswo. Charaktere mit einem hohen Wert in Fahrzeuge müssen dabei in der Regel nicht einmal eine Probe ablegen, wenn sie ihr Fahrzeug normal steuern wollen oder ein bekanntes Fahrzeug steuern. Eine Probe auf Fahrzeuge ist häufig erforderlich, wenn der Charakter gerade versucht sein Gefährt auf unglaubliche Geschwindigkeiten zu bringen, oder eben eine Verfolgungsjagd mit halsbrecherischen Manövern versuchen will.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

**Hilfreiches:** Ein Fahrzeug ist natürlich äußerst hilfreich, und umso besser dieses ist, umso einfacher werden die Proben sein. Auch bestimmte Modifikationen oder Verbesserungen sind hilfreich.

**Auswirkungen:** Umso besser die Probe, umso gekonnter lenkt der Charakter das Fahrzeug und fährt somit schneller, nimmt eine geheime Abkürzung oder etwas Vergleichbares, um einen Vorteil zu erhalten. Fehler hingegen bedeuten nicht immer das der Wagen zerstört wird - sie können auch eine kleine Kollision mit geringem Schaden oder einfach einen falschen Weg bedeuten, oder einfach Überhitzung des Motors.

## Klettern

Eine kurze Kletterpartie mag zwar den meisten noch gelingen, aber das hochklettern an einer Fabrik ist schon eine andere Schwierigkeit. Proben dieser Art können mit dem Talent Klettern abgelegt werden. Dabei ist egal ob es sich um einen Baum, eine Fabrikwand oder einen ganzen Berg handelt.

**Zugeordnetes Attribut:** Geschicklichkeit

**Hilfreiches:** Es gibt so einiges Nützliches, was einen Kletterer unterstützen kann. Hacken, Seile, Picken und einiges mehr kommen dafür in Frage, aber auch durchaus improvisiert eingesetzte Waffen, wie z.B. Dolche, sind denkbar.

**Auswirkungen:** Umso besser die Probe, umso schneller und geschickter klettert der Charakter. Dabei kann er z.B. Gegner treten und so zurückwerfen, oder evtl. auch ein Rohr aus der Fassade reißen und dadurch einen positiven Effekt erzielen. Fehler können dabei einen beschwerlichen Weg, aber auch einen potentiell tödlichen Fall bedeuten.

## Kraftakt

Kraftakt repräsentiert jegliche Art von Kraftaufbringung, egal ob dies beim Angeben zum Verbiegen einer Metallstange oder zum Eintreten einer Tür ist. Schwierigkeit wird dabei durch die Härte der Tür oder eben die generelle Schwere der Probe bestimmt.

**Zugeordnetes Attribut:** Stärke

**Hilfreiches:** Auch hier können meist nur sehr situative Gegenstände eine Hilfe sein, oder eben die Unterstützung durch eine andere Person.

**Auswirkungen:** Umso besser die Probe, umso schneller oder eindrucksvoller hat der Charakter die gezielte Wirkung erreichen können. Damit hat er vielleicht einige Zuschauer beeindruckt, oder auch einfach die Tür etwas schneller eingetreten.

## Orientierung

Jegliche Art der Orientierung kann durchaus eine schwierige Aufgabe sein, die so mancher jedoch scheinbar problemlos meistern kann. Dieses Talent wird genutzt, um sich in allen Umgebungen, von Städten bis Wäldern zu orientieren.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Eine Karte, ein Kompass und vieles mehr können sehr wichtige Hilfsmittel für die Orientierung sein.

**Auswirkungen:** Eine bessere Probe führt zu einer leichteren Orientierung und mehr Hinweisen, wohingegen eine versagte Probe desorientierung und dadurch vielleicht auch einiges an Gefahr darstellt.

## Überleben

Überleben erlaubt es einem Charakter, die meisten Situationen, in denen er Überlebenswichtige Aufgaben erfüllen muss, also z.B. Nahrung sammeln oder einen Unterschlupf finden, zu meistern. Dabei belaufen sich die genauen Situationen überwiegend auf die Nahrungssuche, Wasserversorgung und Identifizierung sicherer Umgebungen.

**Hilfreiches:** Beim Überleben kann einem fast alles Helfen, Erfahrung ist jedoch wohl der wichtigste Faktor.

**Auswirkungen:** Erfolge führen bei Überleben meistens zu einer schnelleren und besseren Auswirkung, also zu einem sicheren Übernachtungsplatz, mehr Nahrung oder vielleicht sogar einer Nahrungsquelle für ein paar Tage.

## Wahrnehmung

Wahrnehmung ist etwas natürliches, aber eine besondere Beachtung von ihr ist durchaus schwierig. Und so spiegelt dieses Talent nicht einfach jede Wahrnehmung wieder, da das schnell langweilig werden würde, sondern nur, ob dieser eine besondere Beachtung geschenkt werden kann. Dies kann das Finden einer Nadel, aber auch das Bemerken einer Gefahr sein.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

**Hilfreiches:** Teilweise können Fernrohre oder andere Objekte, welche die Sinne schärfen, Hilfe leisten. Meistens muss sich ein Charakter jedoch auf seine eigenen Sinne verlassen.

**Auswirkungen:** Eine bessere Beachtung erlaubt das Erkennen von kleineren Details, wohingegen Fehler das Übersehen dieser Details bedeuten. Auch mehr Informationen oder Ablenkung von unwichtigen Details sind Erfolgsabhängig.

## Verbergen

Im Dunkeln zu verschwinden ist eine hohe Kunst, jedoch haben manche diese Kunst scheinbar perfektioniert und fallen in fast keiner Situation auf. Verbergen repräsentiert nicht nur das Verstecken von sich selbst durch Verkleiden, tatsächliches Verstecken oder schleichen, sondern auch das Verbergen bestimmter Gegenstände, z.B. bei einer Durchsuchung.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Besonders beim Verkleiden kann z.B. ein Kostüm äußerst hilfreich sein, wobei sonst meist ein schwarzer Mantel oder ähnliches als Hilfsmittel genutzt werden kann.

**Auswirkungen:** Bessere Proben erlauben es dem Charakter, sich für längere Zeit oder besser zu verbergen, während schlechtere Proben ein Entdecken erleichtern, oder der Charakter sich direkt komplett offenbart.

## Kampftalente

### Faustkampf

Als die einfachste Art des Kampfs ist Faustkampf in vielen Konflikten zu finden, und kann selbst eine Moderne Schusswaffe übertreffen, sofern er geschickt eingesetzt wird. Faustkampf deckt dabei alle Proben ab, die entweder unbewaffnet oder nur mit kleinsten Waffen gemacht werden, was bei den jeweiligen Waffen angemerkt ist.

**Zugeordnetes Attribut:** Stärke

## Hieb Waffen

Egal ob es sich um einen Knüppel oder eine Hellebarde handelt, Hieb Waffen sind allgemeine Waffen, die sich die Wucht eines Schlages zu Nutzen machen, allerdings nicht in eine der anderen Kategorien fallen.

**Zugeordnetes Attribut:** Stärke

### Messer & Dolche

Die kleinen aber tödlichen Stichwaffen, gegen die fast jede Verteidigung unmöglich scheint, sind nicht nur ein beliebtes Werkzeug der Attentäter, sondern auch Waffen der Nutzlosen, die nur an solche umfunktionierten Nutzgegenstände kommen können.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

### Schwerter

Ein stattliches Schwert oder Säbel mag heutzutage zwar ein recht seltener Anblick sein, jedoch haben die Schwerter und Stichwaffen kein bisschen an Effektivität und Gewaltbereitschaft verloren, was sie auch heute noch zu effizienten Waffen macht, wenn sie denn richtig eingesetzt werden.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

### Stäbe

Eine der am besten versteckt zu haltenden Waffen, die trotzdem unglaublich effizient sein kann, ist der Stab. Egal ob er dabei lang, also länger als 1 Meter, oder kurz ist, auffallen tut er fast nie. Stäbe besitzen nie Klingen.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

### Armbrüste & Bögen

Die zwar etwas veralteten, aber deshalb nicht weniger effektiven Armbrüste und Bögen sind in vielen Gebieten noch gerne gesehen. Besonders für Ärmere sind sie eine effiziente, kostengünstige Waffe - und Pfeile findet man überall.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

### Musketen

Die moderne Muskete. Sie ist durch ihre Länge und Durchschlagskraft zu erkennen, und besitzt immer eine Schaftlänge von über 60 Zentimeter. Dabei ist sie jedoch überwiegend bei Wächtern zu sehen, und die meisten Hilfreichen würden durchaus komisch angeschaut werden, sollten sie eine Muskete mit sich herumtragen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

## Pistolen & Faustfeuerwaffen

Die kleineren und leichteren Pistolen und Faustfeuerwaffen sind besonders bei den Wächtern beliebt, und können auch häufiger auf den Straßen gesehen werden, da sie meistens erwerblich sind.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

## Schnellfeuerwaffen

Die modernste Technik, die Gehenna zu bieten hat. Sie sind nur in wenigen Städten bei den Wächtern zu finden, und den meisten Personen gänzlich unbekannt. Sie haben eine hohe Feuerrate und können ganze Massen innerhalb von kürzester Zeit töten. Dabei haben auch viele Mechanika oder Meistererfinder sie für sich entdeckt und beginnen aktuell damit, ihre Anhänger mit unterschiedlichsten Modellen auszurüsten.

**Zugeordnetes Attribut:** Reflexe

## Wurfaffen

Die unzähligen Möglichkeiten, etwas zu Werfen, waren im Krieg selten beliebt, doch, wie Ubria bis heute zeigt, auch sie haben ihren Platz, und besonders aufgrund ihrer Unauffälligkeit sind sie teilweise essentiell für die Verteidigung einiger Viertel.

**Zugeordnetes Attribut:** Stärke

## Soziale Talente

### Diplomatie

Diplomatie ist die Kunst der Verhandlung und des Kompromisses. Dies betrifft keine einfachen Verhandlungen, wie das Handeln auf dem Markt, sondern komplexere Verhandlungen, die häufig zwischen Ländern, Adligen oder anderen Institutionen stattfinden. Dieses Talent beschreibt, wie geschickt der Charakter seine Seite repräsentieren kann und wie vorteilhaft der erreichte Kompromiss wird.

**Zugeordnetes Attribut:** Charisma

**Hilfreiches:** Informationen über Ziele und Kompromissfähigkeit der Gegenseite

**Auswirkungen:** Bessere Ergebnisse auf Diplomatie bedeuten meist ein vorteilhaftes Ergebnis für die eigene Seite, können jedoch auch zu einem Verhandlungsabbruch mit einer inkompetenten Gegenseite führen - je nachdem, was dem Charakter mehr Vorteile bringt.

## Etikette

Wissen, wann etwas zu sagen ist und wann man das lieber nicht tun sollte ist eine essentielle Fähigkeit, die jeder Charakter durch Etikette erlernen kann. Dabei kann Etikette jedoch auch für das Aufhübschen oder einfachen Smalltalk benutzt werden.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Ein Schmuckkästchen, Schminke oder gute Klamotten können zwar für die eigene Wirkung hilfreich sein, aber für die tatsächliche Ausführung eher weniger Nutzen haben.

**Auswirkungen:** Bessere Proben auf Etikette können einiges bedeuten, z.B. das kennen bestimmter Gepflogenheiten oder einfach ein besseres Aussehen. Misserfolge hingegen bedeuten, dass der Charakter die Ideen der Personen um ihn herum wohl etwas falsch interpretiert hat.

## Gassenwissen

Das Gerücht auf den Straßen, dass sich eigentlich wie ein Lauffeuer verbreitet, kann für einen Außenstehenden schwer zu hören sein. Gassenwissen zeigt, wie gut der Charakter sich mit der Straße auskennt, und inwiefern er das Leben der einfachen kennt und vielleicht auch gelebt hat.

**Zugeordnetes Attribut:** Charisma

**Auswirkungen:** Mehr Wissen ist der wohl positivste Effekt von Gassenwissen, aber auch nützliche Kontakte können eine Auswirkung sein. Das Gegenteil trifft jedoch auch zu, und ein neuer Feind, der einen vielleicht sogar mit falschen Informationen versorgt, ist immer eine Möglichkeit.

## Manipulieren

Die Kunst der Einwirkung auf das Gegenüber. Sie ist schwierig zu erlernen und überaus vielfältig, jedoch erlaubt sie es einem gekonnten Anwender auch, unglaubliches zu erreichen. Manipulieren erlaubt unglaublich viele Anwendungen und wird für die meisten sozialen Interaktionen benötigt.

**Zugeordnetes Attribut:** Charisma

**Auswirkungen:** Positive Auswirkungen belaufen sich bei Manipulieren meist auf einfache Nebeneffekte. Negative hingegen können den Charakter Manipuliert sehen, das Gegenüber die Manipulation erkennen oder vieles mehr, was der Kreativität fast keine Grenzen setzt.

## Netzwerken

Ein Netzwerk an Kontakten zu betreiben und zu pflegen ist eine wichtige Beschäftigung für viele Parto. Besonders geschickte Wesen können mit diesem Talent große Netzwerke aufbauen, die ihnen in unterschiedlichsten Situationen große Vorteile bringen können.

**Zugeordnetes Attribut:** Charisma

**Hilfreiches:** Ein bestehendes Netzwerk, aber auch Kontakte zu einem können große Vorteile bieten.

**Auswirkungen:** Gute Ergebnisse helfen dem Charakter meist beim weiteren Ausbau seines Netzwerks, oder bringen deutlich mehr Informationen. Negative Ergebnisse hingegen können von einfachen Verweigern bis hin zum Kontaktabbruch viele Konsequenzen haben.

## Personenkenntnis

Personenkenntnis beschreibt das Wissen, wie Personen sich in bestimmten Situationen verhalten. Dabei sind jedoch nicht nur Lügen gemeint, sondern auch eine Abschätzung des generellen Verhaltens und das Erkennen von Emotionen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Bekanntschaft mit dem Gegenüber oder Informationen über das Verhalten des Gegenüber.

**Auswirkungen:** Personenkenntnis erlaubt es mit einer besseren Probe das Gegenüber deutlich besser einzuschätzen und somit vielleicht einiges an Informationen zu erhalten. Fehler hingegen können zu falschen Einschätzungen und somit einiges an Misinformation führen. Generell können aber auch bei Erfolg die Informationen nie ganz gesichert sein.

## Rhetorik

Die Kunst der Rede, auch direkt Redekunst genannt, ist das Talent der öffentlichen Reden. Mittels dieser können in Rhetorik geschulte Charaktere ganzen Massen gleichzeitig überreden und von ihren Idealen überzeugen.

**Zugeordnetes Attribut:** Charisma

**Hilfreiches:** Vorbereitete Reden.

**Auswirkungen:** Besonders gute Reden können die Überzeugung der Zuhörer stärken oder mehr von ihnen überzeugen - vielleicht sogar direkt zu einem Aufstand führen. Schlechte Ergebnisse hingegen können den Charakter zum Witz verkümmern lassen, oder die Masse gegen ihn aufbringen.

## Wissenstalente

### Alchemie

Die hohe Kunst der Trankmeister wird schon lange nicht mehr nur durch Dorfhexer und verdeckte Alchemistinnen fortgeführt. Alchemie beschreibt dabei nicht unbedingt nur das Brauen, sondern auch Analyse von Gebräuen und Experimente mit diesen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Bessere Ausrüstung bietet teils starke Erleichterungen, während defekte oder unreine Materialien das Resultat stark verfälschen können.

**Auswirkungen:** Je nach Produkt können unterschiedlichste Effekte durch bessere oder schlechtere Resultate auftreten. Die einzelnen Rezepte beinhalten hierbei genauere Auswirkungen.

### Elektrizitätskunde

Die doch neuere Arbeit mit der Elektrizität ist eine wichtige, aber auch gefährliche Aufgabe, die nicht unterschätzt werden sollte. Das Talent findet dabei Anwendung bei der Generation, Verarbeitung, Transportation und Speicherung von Elektrizität, häufig kombiniert mit grob- oder feinmechanischen Arbeiten.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Unterschiedliche Mechanika, passendes Werkzeug, isolierende Handschuhe.

**Auswirkungen:** Das Ergebnis der Probe verändert direkt die Qualität des Mechanika und kann bei schlechten Ergebnissen den Charakter elektrisieren oder noch katastrophalere Folgen haben.

### Feinmechanik

Die Feinmechanik ist ein äußerst filigranes Feld der Mechanik. Es befasst sich mit den feinen Mechanismen, welche die meisten modernen Mechanika antreiben, und ist somit allgegenwärtig. Es wird häufig mit den anderen mechanischen Talenten kombiniert, um ein fertiges Mechanika zu erschaffen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Unterschiedliche Mechanika, passendes Werkzeug, Lupen.

**Auswirkungen:** Das Ergebnis der Probe verändert direkt die Qualität des Mechanika und kann bei schlechten Ergebnissen katastrophale Folgen haben.

## Grobmechanik

Die Grobmechanik ist ein weit verbreitetes Feld der Mechanik, welches sich mit größeren Maschinen befasst. Viele Mechanika benötigen Kunde von Fein- und Grobmechanik, weshalb sie in Fabriken gerne von unterschiedlichen Mechanika in Kollaboration gebaut werden.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Unterschiedliche Mechanika, passendes Werkzeug.

**Auswirkungen:** Das Ergebnis der Probe verändert direkt die Qualität des Mechanika und kann bei schlechten Ergebnissen katastrophale Folgen haben.

## Geographie

Gehenna ist groß, und so habe wenige versucht, es in all seinen Aspekten zu studieren. Doch diejenigen, die versuchen jedes Wissen über ihre Welt herauszufinden, können ihre Fähigkeiten in diesem Talent repräsentiert sehen. So kann fast alles, was mit Wissen über Ländern, Regionen, Kontinenten oder ähnliches Verbunden ist mit einer Probe auf Geographie erreicht werden.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Eine Karte, ein Atlas, vielleicht ein Kompass können einer Probe auf Geographie die nötige Leichtigkeit geben, um sie zu bestehen.

**Auswirkungen:** Da sich die Auswirkungen auf Geographie fast nur auf Wissen belaufen, beschreibt die Probe auch nur die Menge an erlangtem Wissen. Teilweise, besonders bei kritischen Fehlern, kann sie jedoch auch die Menge an falschem Wissen beschreiben, dass der Charakter erhält.

## Geschichtswissen

Geschichte ist vielfältig, genauso wie das Wissen über sie. So kann ein Charakter mit diesem Talent alles mögliche Wissen über Geschichte erlangen, oder eben testen, ob er dieses hat.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Geschichtsbücher

**Auswirkungen:** Da die Auswirkungen von Geschichte sich fast nur auf Wissen belaufen, beschreibt die Probe auch nur die Menge an erlangtem Wissen. Teilweise, besonders bei kritischen Fehlern, kann sie jedoch auch die Menge an falschem Wissen beschreiben, dass der Charakter erhält.

## Heilkunde

Die Kunst des Heiles ist vielen Parto zumindest im Grundlegenden bekannt. Die Wissenschaft der Heilkunde befasst sich dabei mit der Anatomie der Parto, während sich die praktische Anwendung auf das Heilen von allen möglichen Wesen bezieht.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Ausrüstung des Arztes, Medizinbücher.

**Auswirkungen:** Heilkunde vermag es, einen Charakter mittels erster Hilfe aus dem Sterben zu retten, aber auch eine einfach die körpereigene Heilung zu steigern. Andere Anwendungen von Heilkunde ermöglichen auch theoretische Befassung mit allen möglichen Themen, ebenso wie die Heilung von Krankheiten. Genauer hierzu findest du im Kapitel XXXXX ab S. XX

## Malen & Zeichnen

Malen & Zeichnen beschreibt jegliche Art von Zeichnung, die in Charakter vielleicht anfertigen muss. Dabei ist egal, ob es sich eine technische Skizze oder ein Gemälde handelt

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Bessere Materialien, wie Stifte, Leinwände oder Farben können eine große Hilfe sein.

**Auswirkungen:** Umso besser die Probe ist, umso ansehnlicher ist das Produkt. Durch Fehler kann es jedoch nicht nur unansehnlich sein, sondern teils sogar nicht unbedingt gewollte Effekte im Betrachter erzielen.

## Magiakunde

Die verbotene Kunst des Magia ist eine interessante, aber auch gefährliche Wissenschaft. Häufig verbannt oder zumindest stark reguliert, ist echtes Wissen über Magia fast so rar, wie praktizierende Magier. Mit diesem Talent kann ein Charakter Magia erkennen, grundlegend Identifizieren oder auch mit magischen Wesenheiten interagieren.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Nachschlagwerke, Nutzung von Magia und Magiagegenstände.

**Auswirkungen:** Bessere Proben geben eine größere Fülle an Informationen, oder bessere Unterstützung in den Magia-Talenten. Mehr Wissen über die unterschiedlichen Möglichkeiten des Magia-Wirkens ist ebenfalls möglich.

## Naturkunde

Die Pflanzen, Tiere und andere Kreaturen Gehennas sind überaus vielfältig. Dieses Talent erlaubt es, auf das Wissen über sie Proben zu Würfeln. Dabei kann es auch auf der Suche nach Kräuterpunkten für Alchemie oder bestimmten Tieren nützlich werden. Im generellen erlaubt es die Identifikation von Lebewesen und auch Zuordnung von Eigenschaften oder Verhalten.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Bücher über Pflanzen.

**Auswirkungen:** Generell bedeuten bessere Ergebnisse mehr Informationen oder bessere Erfolge. Für Tiere und Pflanzen findest du dafür im Kapitel Flora & Fauna ab S. 166 viele spezifischere Informationen über das genaue Wissen.



## Politik

Politische Systeme sind komplexe Institutionen, deren unzählige Zahnräder ein Gesamtbild ergeben, dass meist den Wissenschaftlern und begabtesten Conciliae vorbehalten ist. Durch die Studie der Politik vermag die Manipulation der wichtigen unglaubliches zu erreichen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Hilfreiches:** Nachschlagwerke, Erfahrung.

**Auswirkungen:** Bessere Ergebnisse liefern genauere Informationen und detaillierte Ansichten, während Fehler und besonders Patzer falsche Zusammenhänge und idealistische Trugschlüsse zur Folge haben.

## Sektologie

Kulte durchziehen jede Ebene der Gesellschaft Gehennas. Die Lehre der Sektologie befasst sich mit ihrem Aufkommen, Aufbau und Einfluss. Meist ist das Wissen, welches ein Charakter durch dieses Talent erhält, stark von der Sicht seiner Lehrmeister oder der eigenen Erfahrung geprägt, da Wissen über Kulte fast immer unvollständig ist.

**Zugeordnetes Attribut:** Intelligenz

**Hilfreiches:** Nachschlagwerke, besonders jedoch Erfahrung.

**Auswirkungen:** Auch höhere Würfelergebnisse sind meist stark durch die Linse des Charakters geprägt, und können dementsprechend inkorrekt sein. Dennoch sollten für den Charakter wichtige Informationen korrekt sein, wenn die Probe geschafft wurde.

## Taktik

Die Kunst des Krieges. Unzählige Parto versuchten, sie zu meistern, doch ob es nur einer von jenen schaffte, ist durchaus umstritten. Dieses Talent repräsentiert das Wissen über Schlachtpläne und Formationen, aber auch das taktische Geschick und die Möglichkeit eines Charakters, neue Strategien auszudenken und sich der gegebenen Situation anzupassen.

**Zugeordnetes Attribut:** Intuition

**Auswirkungen:** Mehr Erfolge markieren in diesem Talent keinesfalls einen garantierten Schlachterfolg, wohl aber eine Chance. Um sie zu nutzen, braucht es motivierte und talentierte Kämpfer, gute Kommandeure, vorteilhafte Voraussetzungen, organisierte Versorgungsketten und natürlich Glück.



# Merkmale

## Leitfaden der Merkmale

Merkmale sind grundlegende Eigenschaften, die einen Charakter definieren. Merkmale müssen nicht gewählt werden, können Charakteren aber mehr Tiefe geben, und auch mehr FP zur Verfügung stellen. Sie können viele Vor- und Nachteile darstellen, von einfacher Angst bis zu wichtigen Charakteristika.

In diesem Kapitel wirst du eine Liste von Merkmalen finden, aufgeteilt in positive und Negative und sortiert von A-Z. Positive Merkmale kosten dabei FP, negative geben FP. Ein Charakter kann unbegrenzt viele Merkmale haben, einige schließen sich dabei aber gegenseitig aus.

## Veränderbare Merkmale

Einige Merkmale können unterschiedliche spezifische Effekte haben. Ein Beispiel hierfür ist das Merkmal *Angst(Auslöser)*. Es sind unterschiedliche Auslöser wählbar, welche die jeweilige Angst verursachen. Solche Merkmale sind immer an den Klammern nach dem Namen des Merkmals zu erkennen.

## Merkmale mit Stufen

### Beispiel

Ganz oben findest du zuerst eine Überschrift, die von einer kurzen Beschreibung des Merkmals gefolgt wird.

**Regeln:** Hier findest du die genauen, regeltechnischen Auswirkungen des Merkmals. Als Regeln zählen nur diese, nicht aber die in der Beschreibung evtl. genannten Auswirkungen.

**Voraussetzungen:** Hier findest du die Voraussetzungen, die gegeben sein müssen, bevor dein Charakter das Merkmal erhalten darf. Diese kannst du in Absprache mit deinem Meister jedoch auch umgehen.

**Kosten:** Hier findest du die genauen FP-Kosten des Merkmals. Sind die Kosten negativ, kannst du die genannten FP zu deinen aktuellen hinzufügen, anstatt diese abzuziehen. Dies ist bei nachteiligen Merkmalen der Fall.

## Positive Merkmale

### Allerwelts Gesicht

Manche Charaktere sind so auffällig, dass man sie selbst von einer Tagesreise entfernt schon genauestens erkennen kann. Doch Charaktere mit einem Allerwelts Gesicht scheinen so unauffällig zu sein, dass man sie zwar nicht unbedingt mit anderen verwechselt, aber selten genau zuordnen kann.

**Regeln:** Es ist äußerst schwer, sich das Gesicht des Charakters einzuprägen. Um ihn sicher zu erkennen, muss Probe auf *Personenkenntnis* (Schwierigkeit 3) abgelegt werden. Dies gilt nicht, wenn der Charakter bereits häufig gesehen wurde oder eine emotionale Verbindung besteht.

**Voraussetzungen:** Kein auffälliges Aussehen(Merkmale *Brandmal*, *Auffällig*, *Vernarbt* oder ähnliches)

**Kosten:** 5 FP

### Anhänger(Gruppe)

Kulte und andere Gruppen treten in einer riesigen Vielfalt auf, die fast so groß ist wie die ihrer Mitglieder. Dieses Merkmal repräsentiert dabei die Zugehörigkeit zu so einer Gruppe, egal von welcher Art sie sein mag. Ob dein Charakter dabei eine adorianische Mechanika verehrt oder doch einen nematischen Magus ist dabei dir überlassen, oder vielleicht auch deinem Meister.

**Regeln:** Der Charakter ist Anhänger einer bestimmten Gruppe und hat durch diese gewisse Vorteile. Die genauen Vorteile hängen jedoch von der bestimmten Gruppe ab und sind bei dieser angegeben. Es ist auch möglich, eine eigene Gruppe in Absprache mit der SL zu erstellen.

Gruppen sind ab S. EINFÜGEN zu finden.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start erworben werden.

**Kosten:** Je nach Gruppe, ohne Angabe: 10 FP

### Anpassungsfähig

So mancher scheint mit jeder Situation gut umgehen zu können, und glänzt somit in jeder, egal wie abwegig diese auch sein mag. Ein Babaricus greift ihn mit einem merkwürdigen Bogen an? Er weiß genau, wie er ausweichen muss. Dieses Merkmal repräsentiert einen solchen Charakter.

**Regeln:** Der Charakter erhält bei allen Proben in einer unbekannten Situation einen Bonuswürfel. Was dabei als unbekannt gilt ist Meisterentscheid.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start erworben werden.

**Kosten:** 20 FP

### Dunkelsicht

Manche Augen sind besonders auf dunkle Umgebungen angepasst. Charaktere mit diesem Merkmal können besonders gut in der Dunkelheit sehen und erhalten weniger Nachteile durch diese.

**Regeln:** Erhält der Charakter Stufen von *Sichtminderung* durch Dunkelheit, werden diese als 1 Stufe niedriger behandelt. Ausgenommen hiervon ist Stufe 5.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Nachtblind* oder *Eingeschränkter Sinn(Sicht)*.

**Kosten:** 20 FP

### Einkommen(Stufe)

Manche Charaktere wissen, wie viel ihre Arbeit wert ist, und wie sie diesen Preis auch verhandeln können.

**Regeln:** Der Charakter kann pro genutzter freier Stunde Einkommen erhalten, wobei er dieses zusätzlich zu stündlichen Einkommensquellen, z.B. aus Eigenschaftsbäumen, erhält. Dabei gibt es folgende Stufen: Nutzlos I(10K), Nutzlos II(50K), Hilfreich(2S), Hilfreich II(10S), Wächter(50S), Adel(400S). Die höchste wählbare Stufe ist dabei jeweils 1 Stufe über dem sozialen Stand des Charakters.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** 10 FP pro Stufe

### Findig

Manche Charaktere sind besonders findig und wissen genau, wie sie die Ressourcen erlangen, die sie benötigen. Egal ob in der Natur oder mitten im Schrottplatz, sie werden finden was sie brauchen.

**Regeln:** Der Charakter erhält beim Sammeln von Kräuterpunkten, beim regenerieren von Ladungen aus den Eigenschaftsbäumen oder beim Sammeln von Konstruktionspunkten +1 Punkt.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Eingeschränkt*; Kann nach dem Start nur mit Zustimmung der SL gewählt werden.

**Kosten:** 50 FP

## Furchtlos

Wenige schaffen es, ihre Instinkte so stark zu unterdrücken, oder diese gar nicht erst zu haben, dass sie fast keine Angst, nicht einmal vor den schrecklichsten Sachen empfinden. Häufig sind sie die letzte Stimme der Vernunft in der Panik und die einzige, die trotz ihr rational handeln können.

**Regeln:** Den Charakter scheint nichts aus der Ruhe zu bringen. Jede Stufe Furcht, bis auf Stufe 5, wird wie eine Stufe niedriger behandelt.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Angst*; kann nach dem Start mit Zustimmung der SL erworben werden.

**Kosten:** 30 FP

## Hass(Ziel)

Der Moment, in dem man das Blut rauschen hört. Das Adrenalin durch den Körper gepumpt wird und jede Bewegung wie der nächste Angriff wirken könnte. Und der Hass. Der allgegenwärtige Hass. Das ist das Gefühl, welches einen Charakter mit dem Merkmal Hass beim Erblicken seines Feindes erfüllt.

**Regeln:** Jedes Mal, wenn der Charakter das Ziel sieht, verfällt er in einen Bluttausch, in dem er versucht, um jeden Preis das Ziel anzugreifen. Beim Ziel kann es sich dabei nur um eine Person handeln. Er kann sich im Bluttausch nicht verteidigen, erhält aber vor Modifikatoren verdoppelten Schaden und 1 BW auf jeden Angriff. Er kann jedoch ebenfalls keine komplexen Tätigkeiten, also keine Magie oder Tränke, nutzen. Reaktionen können ebenfalls nur zum Angriff genutzt werden.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start erworben werden.

**Kosten:** 10 FP

## Hübsch

Es gibt einige Schönheiten, doch nur wenige sind so universell hübsch wie die Charaktere, die dieses Merkmal besitzen. Fast jeder wird sich von ihnen hingezogen fühlen.

**Regeln:** Alle Proben auf *Manipulation*, *Netzwerken*, *Rhetorik* und *Gassenwissen*, bei denen der Charakter zu sehen ist, erhalten 2 BW.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal hässlich; kann nach dem Start nur mit Zustimmung der SL erworben werden

**Kosten:** 20 FP



Hitzeresistent

Manche Parto können mit Hitze weit besser umgehen als andere. Sie überhitzen nicht nur langsamer, sie scheinen sich bei höheren Temperaturen auch einfach wohl zu fühlen.  
**Regeln:** Stufen von *Hitze* werden wie eine Stufe niedriger behandelt, bis zu einem Minimum von 0. *Überhitzung* ist hiervon nicht betroffen, baut sich jedoch den Hitzeregeln entsprechend langsamer auf.  
**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Hitzeempfindlich*  
**Kosten:** 15 FP

Innovativ

Manche Charaktere sind so voller Ideen, dass man sie fast für Genies halten könnte - auch wenn sie vielleicht noch weit von diesen entfernt sind.  
**Regeln:** Der Charakter ist äußerst begabt in der Konstruktion von Mechanika. Während der Konstruktion erhält er 1 BW auf für die Konstruktion benötigte Talente.  
**Voraussetzungen:** -  
**Kosten:** 15 FP

Kälteresistent

Einige Parto sind natürlich resistent gegenüber Kälte. Sie brauchen weniger zusätzliche Kleidung als andere Kreaturen und viele von ihnen fühlen sich erst bei richtiger Kälte wohl.  
**Regeln:** Stufe von Kälte, die den Charakter betreffen, werden als 1 niedriger behandelt.  
**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Kaltblüter*  
**Kosten:** 15 FP

Reich

Es gibt durchaus einige Parto, die für ihren eigentlichen Stand so unverschämt reich oder aber auch arm sind, dass es ihnen klar anzusehen ist. Dieses Merkmal soll diese Differenz zwischen Stand und monetären Mitteln eines Charakters darstellen.  
**Regeln:** Pro Stufe erhält der Charakter ein erhöhtes Startgeld. Die Stufe darf dabei maximal um 1 höher als der soziale Stand des Charakters sein. Der genaue Wert kann der folgenden Tabelle entnommen werden.  
**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Arm*.  
**Kosten:** 10 FP pro Stufe

| Nutzlos | Hilfreich | Wächter | Adlig |
|---------|-----------|---------|-------|
| +100S   | +500S     | +100G   | +500G |

Unauffällig

Manche Charaktere sind von ihrer Kleidung, ihrem Verhalten und ihrem generellen Erscheinungsbild in keiner Art und Weise von einer Masse zu unterscheiden.  
**Regeln:** Der Charakter ist äußerst schwerer zu entdecken. Er erhält einen Bonus von +2 auf den eTw von *Verbergen* und *Gassenwissen*, wenn er sich in Menschenansammlungen versteckt.  
**Voraussetzungen:** Kein auffälliges Aussehen(Merkmal *Brandmal*, *Auffällig*, *Vernarbt* oder ähnliches)  
**Kosten:** 10 FP

Verführerische Stimme

Die Stimme des Charakters ist Musik in den Ohren der Parto. Sie werden ihm gerne Zuhören, und seine Worte haben einen größeren Effekt auf sie.  
**Regeln:** Der Charakter erhält 1 BW für Proben, auf *Diplomatie*, *Manipulieren* und *Rhetorik*, wenn die Stimme des Chars gehört wird.  
**Voraussetzungen:** -  
**Kosten:** 10 FP

Verbesserte Regeneration

Manche Parto erholen sich durch Rasten einfach mehr und gewinnen so mehr Lebenspunkte zurück.  
**Regeln:** Erhält der Charakter LeP durch eine Rast, kann er einen zusätzlichen W6 würfeln und das Ergebnis zu seiner Regeneration hinzufügen.  
**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start nur erworben werden, wenn es ein typisches oder erzwungenes Merkmal ist.  
**Kosten:** 50 FP

Wissen(Gebiet)

Wissen ist Macht. Besonders auf Praesula gilt dieses Sprichwort. Denn wenn Wissen verschleiert wird, ist sein Besitz umso wertvoller. Dieses Merkmal beschreibt den Besitz eines bestimmten Wissens, was den meisten wohl für immer verborgen bleiben wird.  
**Regeln:** Der Charakter hat Zugang zu einem besonderen Wissen, oft durch einen Kult. Die genauen Regeln findest du zu jedem Wissen auf der rechten Seite.  
**Voraussetzungen:** Muss mit der SL abgesprochen werden.  
**Kosten:** Je nach Wissen, ohne Angabe: 30 FP

Wissensgebiete

## Negative Merkmale

### Abhängig(Mittel, Einnahmezeit)

Der Charakter scheint aus irgendeinem Grund ein wirklich starkes Interesse an einem bestimmten Mittel zu haben, so stark sogar, dass er durchdreht, wenn er nicht genug bekommen kann. Dieses Mittel kann dabei fast alles mögliche sein, auch z.B. eine Person.

**Regeln:** Je nachdem wie Häufig das Mittel genommen werden muss, bzw. je nachdem wie häufig das mittel "erfüllt" werden muss, bekommt der Charakter nach der angegebenen Zeit eine Stufe Stress. Anstatt von Panikattacken versucht der Charakter jedoch, das mittel um jeden Preis einzunehmen. Nach der ersten Stufe Stress bekommt der Charakter alle pro verstrichener vollständigen Einnahmezeit eine weitere Stufe Stress. Das Mittel muss entweder eine physische Substanz, eine Person oder eine Gruppe an Personen bzw. soziales Gefüge sein. Nach Absprache mit der SL sind aber auch andere abhängigkeiten möglich.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start erworben werden.

**Kosten:** -15 FP

### Angst(Auslöser)

Irgendetwas fürchtet jeder. Doch manche haben eine so große Angst vor etwas, dass sie fast durchdrehen, wenn sie es sehen. Genau das ist dieses Merkmal. Die pure Panik, die der Todesangst gleichkommt und Urinstinkte auszulösen scheint.

**Regeln:** Der Charakter erhält, solange er dem Auslöser ausgesetzt ist, zwei Stufen *Furcht*. Diese bauen sich erst ab, wenn der Charakter dem Auslöser nicht mehr ausgesetzt ist.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Furchtlos*; kann nach dem Start mit Zustimmung des Meisters erworben werden.

**Kosten:** -10 FP

### Arm 1-4

Während manche mit Glück, können oder harter Arbeit sich großen Reichtums erfreuen können, haben andere ein härteres Los gezogen.

**Regeln:** Das Startgeld des Charakters wird pro Stufe dieses Merkmals halbiert. Das sind folgende Multiplikationen: Stufe 1: \*0,5; Stufe 2: \*0,25; Stufe 3: \*0,125; Stufe 4: \*0,0625;

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Reich*.

**Kosten:** -20 FP pro Stufe

### Auffällig(Grund)

Es gibt viele Möglichkeiten aufzufallen. Doch der Charakter mit diesem Merkmal ist wirklich außergewöhnlich und man erkennt ihn immer wieder, auch wenn man ihn nur kurz beim Mechanikus getroffen hat.

**Regeln:** Bei Proben auf *Gassenwissen* und *Verbergen* erhält der Charakter automatisch 2 MW.

**Voraussetzungen:** Besonderes Merkmal das auffällig ist; kann nach dem Start mit Zustimmung des Meisters erworben werden

**Kosten:** -10 FP

### Brandmal(Art, Ort)

Brandmale sind meist nicht nur äußerliche Verletzungen, sondern auch tiefe innerliche Wunden, die dem Charakter stark zusetzen können. Wird ein Brandmal gesehen, wird es äußerst negative Reaktionen geben - außer von Charakteren mit ähnlichen Erfahrungen oder den seltenen Parto mit Empathie gegenüber Gebrandmarkten.

**Regeln:** Der Charakter besitzt ein äußerliches Stigma. Ob dieses natürlich entstanden ist oder äußere Einflüsse dies kriert haben, ist dabei egal. Wird dieses Brandmal gesehen, wird es einige Probleme verursachen. Ein Brandmal kann, z.B. durch Kleidung, abgedeckt werden, dies ist jedoch keine sichere Lösung. Wird es dennoch gesehen, wird der Charakter mindestens einige MW auf soziale Proben erhalten, im schlimmsten Fall jedoch aus der Stadt verfolgt oder direkt im kurzen Prozess erledigt.

Im folgenden findest du Beispiele für mögliche Brandmale: Aschene Haut(Haut wie Asche, wird als Magia-Nutzer gesehen, kompletter Körper), Sklavenummer(Nur mit passender Geschichte, wird in einigen Ländern verfolgt und bekommt evtl. Probleme mit Sklaventreibern), Narben in Magia-ähnlichen Formen(Werden als klares Zeichen der verbotenen Kunst wahrgenommen), Stark ungewöhnliche Augen(z.B. Rot flammende Augen, werden meist als Beiwerk von Magia angesehen), selbständig verändernde Tätowierungen(Werden als Beiwerk von Magia angesehen). Je nachdem, aus welchem Land der Charakter kommt und wo er lebt, verändert sich, was genau dabei als Brandmal gilt.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -40 FP

### Dünnhäutig

Die Haut so mancher Charaktere ist etwas weniger massig als die anderer. Dieses Merkmal meint jedoch die physische Haut eines Charakters.

**Regeln:** Der Charakter erleidet immer zusätzlich 1 SP, wenn er Schaden aus nicht-magischen Quellen erleidet. Dieser Schaden wird nicht von Modifikatoren, wie z.B. Schutzklasse, beeinflusst.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -10 FP

### Eingeschränkt

Gewisse Parto sind etwas langsamer, was das Erlangen von Ressourcen angeht.

**Regeln:** Der Charakter erhält beim Sammeln von Kräuterpunkten, ein regenerieren von Ladungen aus den Eigenschaftsbäumen oder beim Sammeln von Konstruktionspunkten -1 Punkte.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Findig* und besitzt einen Eigenschaftsbaum der auf den genannten Punkten basiert; kann nach dem Start nur mit Zustimmung der SL gewählt werden

**Kosten:** -50 FP

### Eingeschränkter Sinn(Sinn)

Sinne sind wohl mit die wichtigsten Fähigkeiten unseres Körpers und funktionieren sie nicht immer einwandfrei, kann das schnell Probleme verursachen. Dieses Merkmal repräsentiert das in vielen Weisen, je nachdem, welcher Sinn denn eingeschränkt ist.

**Regeln:** Ein Sinn des Charakters ist in irgendeiner Art und Weise eingeschränkt. Alle Proben, die den eingeschränkten Sinn erfordern, erhalten automatisch 1 MW. Ist der Sinn *Sicht*, erhält der Charakter stattdessen 2 permanente Stufen *Sichtminderung*. Proben auf *Wahrnehmung*, die den eingeschränkten Sinn erfordern, sind entweder unmöglich oder erhalten 2 weitere MW, nach Entscheidung der Spielleitung.

**Voraussetzungen:** Die Sinne des Charakters dürfen nicht anderweitig verändert werden; kann nach dem Start erworben werden.

**Kosten:** *Sicht:* -20 FP

*Gehör:* -5 FP

*Geschmack:* -2 FP

*Tastsinn:* -4 FP

*Geruchssinn:* -2 FP

## Hässlich

Manche sind nicht nur unschön, sondern schlicht und einfach hässlich. Dieses Merkmal stellt diese abstoßende Wirkung einiger Unglücklicher dar.

**Regeln:** Alle Proben auf *Manipulation*, *Netzwerken*, *Rhetorik* und *Gassenwissen*, bei denen der Charakter zu sehen ist, erhalten automatisch 2 Fehler.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Hübsch*; kann nach dem Start nur unter besonderen Umständen mit Zustimmung der SL erworben werden

**Kosten:** -20 FP

## Hitzeempfindlich

Manche Charaktere können einfach nicht gut mit Hitze umgehen. Ob sie nun bei einfachen Sommertemperaturen am Rande des Hitzetods stehen, oder einfach im Frühsommer schnell schwitzen, dieses Merkmal repräsentiert sie.

**Regeln:** Stufen von *Hitze*, die den Charakter betreffen, werden als 1 höher behandelt. Herrscht die Durchschnittstemperatur, gilt dies für Charaktere mit diesem Merkmal wie *Hitze* 1. Dies beeinflusst nicht direkt die *Überhitzung* des Charakters, führt aber zu einem schnelleren Aufbau dieser.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Hitzeresistent*

**Kosten:** -15 FP

## Kaltblüter

Die umgangssprachlichen Kaltblüter sind all jene Parto, deren Körper einfach schlechter auf Kälte reagiert, ob aufgrund ihrer Spezies oder einer niedrigen Kälteresistenz.

**Regeln:** Stufen von *Kälte*, die den Charakter betreffen, werden als 1 höher behandelt. Herrscht die Durchschnittstemperatur, gilt dies für den Charakter wie *Kälte* 1. Dies beeinflusst nicht direkt die *Unterkühlung* des Charakters, führt aber zu einem schnelleren Aufbau dieser.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Kälteresistent*

**Kosten:** -15 FP

## Langsam

Der Charakter ist aus irgendwelchen Gründen besonders langsam. Ob das durch sein hinkendes Bein oder seinen Körperbau kommt, das Ergebnis ist das gleiche.

**Regeln:** Der Geschwindigkeitswert des Charakters wird um 1 reduziert. Jede andere Reduzierung, durch z.B. Umgebungseffekte, wird als 1 höher behandelt.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -8 FP

## Nachtblind

Die Dunkelsicht ist angeboren, und manche haben schlicht Pech. So einige Charaktere können nachts extrem schlecht sehen, was in den dunklen Gassen so einiger Städte schnell zu einem riesigen Problem werden kann.

**Regeln:** Da der Charakter in der Nacht kaum sehen kann, wird seine Sicht in Dunkelheit wie eine Stufe *Sichtminderung* höher behandelt, als eigentlich vorhanden.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Eingeschränkter Sinn(Sicht)*; kann nach dem Start nur unter besonderen Umständen mit Zustimmung der SL erworben werden

**Kosten:** -10 FP

## Nervöser Tick(Tick)

Manche Charaktere werden einfach merklich forsch, wenn sie gestresst werden. Doch einige haben eine so eindeutige Reaktion auf Stress, dass es ihnen wirklich jeder ansieht.

**Regeln:** Einem Charakter mit diesem Merkmal können die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Stress* leicht angesehen werden. Der Charakter wird seinen typischen Tick immer ausführen, wenn er unter diesen leidet und physisch dazu in der Lage ist. Ist er das nicht, wird die Stufe des Zustands als um 1 höher behandelt.

**Voraussetzungen:** Keine, kann nach dem Start erworben werden

**Kosten:** -5FP

## Paranoid

Manche Charaktere sind unglaublich gestresst durch jegliche soziale Interaktion und müssen sich in acht nehmen, nicht durchzudrehen.

**Regeln:** Soziale Interaktion stresst den Charakter sehr. Legt er eine soziale Probe ab, muss er direkt danach eine Probe auf Beherrschung ablegen, wobei die Schwierigkeit gleich der Schwierigkeit der sozialen Probe ist. Misslingt diese, erhält er 1 Stufe *Stress*. Diese Probe muss für jede der folgenden sozialen Probe abgelegt werden *Diplomatie*, *Manipulieren*, *Netzwerken*, *Rhetorik*.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -30 FP

## Rückständig

Die meisten Charaktere haben wenigstens ein grundlegendes Wissen über die Technik, die sie umgibt. Doch nicht jeder ist in den Städten aufgewachsen, und manche sind so unfähig moderne Technologie zu verstehen, dass sie dieses Merkmal haben.

**Regeln:** Der Charakter hat kaum Kenntnisse über Technik. Er kann *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde* und *Feinmechanik* nicht über einen Talentwert von 3 erhöhen. Er kann zusätzlich das Merkmal *Angst(Technik)* wählen.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -20 FP

## Stumm

Egal ob aus Überzeugung oder tatsächlicher Fähigkeit, dieser Charakter wird nie ein Wort verlieren, egal was da kommen mag. Dies kann zu einer Vielzahl an Problemen führen, nicht zuletzt durch die komplett fehlende Möglichkeit der Kommunikation, da die wenigsten eine Zeichensprache beherrschen.

**Regeln:** Der Charakter kann nicht reden und alle Proben, die Sprache erfordern, sind für ihn unmöglich, oder erhalten aufgrund schwieriger Kommunikation zumindest Maluswürfel nach SL-entscheid.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start nur unter besonderen Umständen mit Zustimmung des Meisters erworben werden

**Kosten:** -20 FP

## Taub

Manche Menschen mögen zwar Taub wirken, wenn man versucht, ihnen etwas beizubringen, aber Charaktere mit diesem Merkmal sind es wirklich. Und tatsächliche Taubheit zieht weitaus mehr Probleme mit sich.

**Regeln:** Der Charakter ist Taub. Alle Proben, die Gehör erfordern, sind für ihn unmöglich.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Eingeschränkter Sinn(Gehör)*; kann nach dem Start nur unter besonderen Umständen mit Zustimmung des Meisters erworben werden

**Kosten:** -20 FP

## Tollpatschig

Manche Parto scheinen keine nennenswerte Kontrolle über ihren Körper zu haben. Ständig stoßen sie sich, und neue Narben durch ihre eigene Tollpatschigkeit sind für sie an der Tagesordnung.

**Regeln:** Würfelt der Charakter einen kritischen Fehler, erhält er zusätzlich 1W3 SP.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -10 FP

## Trauma(Auslöser, Zustand)

Irgendetwas Schreckliches ist in der Vergangenheit des Charakters passiert. Diese mentalen Narben haben sich tief in seine Psyche gefressen und beschäftigen ihn bis heute. Egal was er macht, er wird diese Erinnerungen nie löschen können - lediglich lernen, mit ihnen umzugehen.

**Regeln:** Der Charakter ist durch ein vergangenes Ereignis traumatisiert. Suche dir beim Erwerb dieses Merkmal einen Auslöser und einen folgenden Zustand aus. Wählbare Zustände sind: *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse*, *Schmerz*, *Stress* und *Verwirrung*. Der Auslöser sollte dabei allgemein genug sein, um realistisch in Abenteuern ausgelöst zu werden - andernfalls handelt es sich um Charakteristika, auch wenn du natürlich auch die Regeln dieses Merkmals nutzen kannst.

Ist der Charakter dem Auslöser ausgesetzt, muss er eine Probe auf *Beherrschung* ablegen. Die Schwierigkeit dieser Probe ist 4. Misslingt die Probe, erhält der Charakter 1 Stufe des ausgewählten Zustands, die sich nach 2 Stunden abbaut. Dabei gibt es keine Limitierung, wie häufig dies passieren kann, sollte jedoch von einem Auslöser entweder maximal alle 10 Minuten ausgelöst werden.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Furcht* mit gleichem Auslöser; kann nach dem Start mit Zustimmung der SL erworben werden

**Kosten:** -30 FP

## Verpflichtet(Verpflichtung)

Jeder hat seine sozialen Verpflichtungen, denen er wohl oder übel Folge leisten muss. Aber dieses Merkmal repräsentiert weit mehr als das und kann auch gerne mal zu einem unschönen Massaker führen, sollte der Charakter sich einen Fehltritt erlauben.

**Regeln:** Der Charakter muss dem, gegenüber dem er verpflichtet ist, gehorchen, oder mit den Konsequenzen leben. Beispiele für solche Verpflichtungen findest du auf der nächsten Seite.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start mit Zustimmung des Meisters erworben werden.

**Kosten:** -10 FP; Variiert je nach Verpflichtung

### Vernarbt 1-5

Der Charakter hat alte Narben, die bis heute nicht verblasen konnten. Sie mögen zwar nicht sonderlich auffällig sein, fügen dem Charakter aber häufiger starke Schmerzen zu.

**Regeln:** Wenn der Charakter sich körperlich anstrengt, muss er eine Probe ablegen, um nicht *Schmerz* zu erhalten. Folgende Proben können dies verursachen: Alle Proben, die **GE** oder **ST** beinhalten (also auch assoziierte Talente) und Proben auf *Beherrschung* (Wenn diese körperlicher Natur ist).

Nachdem eine solche Probe abgelegt wurde, muss der Charakter unverzüglich eine Probe auf *Beherrschung* ablegen. Die Schwierigkeit ist dabei die Stufe dieses Merkmals. Wenn diese zweite Probe misslingt, erhält der Charakter 1 Stufe *Schmerz*, welche sich nach 1 Stunde abbaut. Die so erlangte maximale Stufe *Schmerz* ist gleich der Stufe dieses Merkmals.

**Voraussetzungen:** Kein Merkmal *Auffällig* durch gleiche Narben außer von der SL erlaubt; Kann nach dem Start mit Zustimmung der SL erworben werden

**Kosten:** -10 FP pro Stufe

### Zartbesaitet

Schmerz ist ein unglaublich subjektives Empfinden - und manche Charaktere haben einfach Pech bei diesem.

**Regeln:** Stufen Schmerz des Charakters werden wie 1 Stufe höher behandelt, bis zu einem Maximum von 5. Dadurch wird der Charakter schon bei Stufe 4 Bewusstlos.

**Voraussetzungen:** -

**Kosten:** -40 FP

### Zuneigung(Ziel)

Jeder mag den einen mehr und den anderen dafür vielleicht etwas weniger. Jedoch ist dies nicht mit einer wirklichen Bindung mit starker Zuneigung zu vergleichen, die von diesem Merkmal repräsentiert wird.

**Regeln:** Muss der Charakter eine Probe auf ein soziales Talent ablegen, mit welchem er mit dem Ziel interagiert, muss er eine Probe auf *Beherrschung* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Schwierigkeit der sozialen Probe/2 ist, um nicht eine Stufe *Stress* zu erhalten. Diese baut sich nach 30 Minuten ab.

**Voraussetzungen:** Keine; kann nach dem Start erworben und abgelegt werden

**Kosten:** -10 FP

## Verpflichtungen

Leitfaden

Zustände sind temporäre Einflüsse auf deinen Charakter, die ihm eine Vielzahl von Problemen bringen können. Sie werden in 5 Stufen aufgeteilt, wobei eine höhere Stufe eine höhere Intensität darstellt. Zustände bauen sich dabei unterschiedlich ab. Der in diesem Kapitel genannte Abbau gilt nur, wenn kein anderer Abbau beim verursacher des Zustands angegeben ist. Der Abbau ist dabei immer als Zeit pro Stufe angegeben, nach Ablauf der Zeit sinkt die Stufe des Zustands also nur um 1. Die Tabelle bei den jeweiligen Zuständen beschreibt die Effekte für jede Stufe.

Betäubung

Betäubung beschreibt eine körperliche Verlangsamung des Charakters. Besonders durch Alkohol, Schläge auf den Hinterkopf und Magia entsteht Betäubung.  
**Abbau:** 3 Stunden pro Stufe.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter ist leicht angeschlagen und reagiert langsamer. Alle Proben erhalten 1 MW.                                                                                                                                                        |
| Stufe II  | Der Charakter ist angeschlagen und reagiert deutlich langsamer. Alle Proben erhalten 2 MW. Eventuell ändert sich auch seine Aussprache                                                                                                          |
| Stufe III | Stark angeschlagen reagiert der Charakter äußerst langsam und seine Aussprache ist schwer verständlich. Alle Proben erhalten 3 MW.                                                                                                              |
| Stufe IV  | Der Charakter ist kurz vor der Bewusstlosigkeit. Proben auf Soziale Talente, Wissenstalente und Magiatalente schlagen automatisch fehl. Alle anderen Proben erhalten 4 MW oder sind unmöglich, wenn sie mehr als einfachste Gedanken erfordern. |
| Stufe V   | Der Charakter erhält die Kondition <i>Bewusstlos</i> .                                                                                                                                                                                          |

Brennend

Feuer ist eine große Gefahr für alle Lebewesen. Der Zustand Brennen baut sich nicht von alleine ab und verschwindet erst, wenn das

Feuer gelöscht ist. Um das Feuer zu löschen ist eine Probe auf *Agilität* (Sw Stufe von *Brennend*) und 1 Aktion, Wasser oder ähnliches nötig. Andere Charaktere können den Charakter mit einer Probe auf *Agilität* (Sw Stufe von *Brennend*) und 1 Aktion ebenfalls löschen. Brennend kann auch durch Nähe zu einem großen Feuer oder simple Leichtsinnigkeit in der Nähe von offenen Flammen verursacht werden.

**Abbau:** Kein Abbau ohne Löschen möglich.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Alle Proben erhalten 1 automatischen Fehler. Der Charakter erleidet jede KR oder 10 Sekunden 1W3 SP, die nicht modifiziert werden können. Jede versagte Probe, die Bewegung beinhaltet, erhöht die Stufe von <i>Brennend</i> um 1.                                                                                                      |
| Stufe II  | Der Charakter brennt auf einer größeren Fläche, z.B. am Unterarm. Alle Proben erhalten 2 MW. Der Charakter erleidet jede KR oder 10 Sekunden 1W6 SP, die nicht modifiziert werden können. Jede versagte Probe, die Bewegung beinhaltet, erhöht die Stufe von <i>Brennend</i> um 1.                                                      |
| Stufe III | Der Charakter brennt auf einer großen Fläche, z.B. an einem Bein oder am Rücken. Alle Proben erhalten 3 MW. Der Charakter erleidet jede KR oder 10 Sekunden 2W6 SP, die nicht modifiziert werden können. Jede versagte Probe, die Bewegung beinhaltet, erhöht die Stufe von <i>Brennend</i> um 1.                                       |
| Stufe IV  | Der Charakter brennt am Großteil seines Körpers. Jegliche Bewegung erhöht die Probe von <i>Brennend</i> sofort auf 5. Alle Proben erhalten 5 MW. Jede KR oder 10 Sekunden erleidet der Charakter 4W6 SP, die nicht modifiziert werden können.                                                                                           |
| Stufe V   | Der Charakter steht komplett in Flammen. Jede Probe, um das Feuer zu löschen, senkt die Stufe von <i>Brennend</i> nur auf 4. Misslingt die Probe eines anderen Charakters um den brennenden Charakter zu löschen, erhält der Charakter ebenfalls den Zustand <i>Brennend</i> auf Stufe 1. Alle Nachteile von Stufe IV gelten weiterhin. |

Erschöpfung

Der Charakter verliert seine Energie. Ob durch Schlafmangel, Gifte oder Überanstrengung, er sollte sich bald ausruhen. Erschöpfung beschreibt dabei den körperlichen Zustand, andernfalls handelt es sich um *Betäubung*.  
**Abbau:** Erschöpfung baut sich durch eine vollständige Rast um 2 Stufen ab.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Die Muskeln des Charakters beginnen, nachzugeben. Alle Proben, die Bewegung beinhalten, erleiden 1 MW.                                                                                                                                              |
| Stufe II  | Langsam beginnt der Körper des Charakters, nachzugeben. Alle Proben, die Bewegung beinhalten, erleiden 2 MW.                                                                                                                                        |
| Stufe III | Die Muskeln des Charakters schmerzen. Er erleidet <i>Schmerz I</i> , der sich nicht abbaut, bis die Erschöpfung verschwindet. Alle Proben, die Bewegung beinhalten, erleiden 3 MW.                                                                  |
| Stufe IV  | Der Körper des Charakters wehrt sich aktiv. Er ist kurz vor der Ohnmacht und erleidet nun ebenfalls <i>Betäubung III</i> , die sich sofort abbauen, sobald die Stufe dieses Zustands unter IV sinkt. Alle Nachteile von Stufe III gelten weiterhin. |
| Stufe V   | Der Charakter wird ohnmächtig und erhält die Kondition <i>Bewusstlos</i> . Sein Körper wird versuchen, eine volle Rast zu erhalten. Sobald er dies hat, sinkt die Stufe auf IV.                                                                     |

Furcht

Jeder fürchtet sich. Und jeder tut dies aus seinen ganz eigenen Gründen. Doch das Gefühl eint trotzdem fast alle Spezies. Furcht wird meist durch eine bestimmte *Angst*, Magia, Gebräue oder wahrlich fürchterliche Feinde ausgelöst. Starke Furcht führt dabei zu Panik.  
**Abbau:** Wenn der Charakter dem Auslöser nicht mehr ausgesetzt ist 10 Minuten pro Stufe.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                       |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter ist beunruhigt. Alle geistigen Proben erhalten 1 automatischen Fehler.                               |
| Stufe II  | Der Charakter ist sehr beunruhigt. Alle geistigen Proben erhalten 1 MW.                                            |
| Stufe III | Der Charakter beginnt, in Panik zu verfallen. Alle Proben erhalten 1 MW, geistige Proben erhalten zusätzlich 1 MW. |
| Stufe IV  | Der Charakter ist völlig in Panik. Alle Proben erhalten 2 MW, geistige Proben erhalten zusätzlich 2 MW.            |
| Stufe V   | Der Charakter wird vor Furcht ohnmächtig und erhält <i>Nervenzusammenbruch</i> .                                   |

Paralyse

Das langsame Gefühl der steifer werdenden Glieder während der Versteinerung ist ein schreckliches. Auch wenn sich nicht jede Paralyse so anfühlen muss, ist sie doch fast immer unschön und führt zu einer starken Bewegungseinschränkung, wobei das Ziel jedoch bei vollem Bewusstsein bleibt.  
**Abbau:** 2 Stunden pro Stufe.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                       |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Die Glieder des Charakters werden langsam unbeweglich. Alle Proben, die körperliche Attribute beinhalten, erhalten 1 MW. Die GS des Charakters sinkt um 2.                                         |
| Stufe II  | Der Charakter ist in seiner Bewegung eingeschränkt. Alle Proben, die körperliche Attribute beinhalten, erhalten 2 MW. Die GS des Charakters ist halbiert oder sinkt um 4, was immer niedriger ist. |
| Stufe III | Die Bewegungsfreiheit ist nun stark eingeschränkt. Alle Proben, die körperliche Attribute beinhalten, erhalten 3 MW. Die GS des Charakters ist halbiert oder sinkt um 6, was immer niedriger ist.  |
| Stufe IV  | Der Charakter kann sich kaum mehr bewegen. Alle Proben, die körperliche Attribute beinhalten, erhalten 6 MW. Die GS des Charakters ist halbiert oder sinkt um 8, was immer niedriger ist.          |
| Stufe V   | Der Charakter erhält die Kondition <i>Bewegungsunfähig</i> .                                                                                                                                       |



# Schmerz

Schmerz. In all seiner Vielfalt, in all seiner Schrecklichkeit, ist er doch immer gleich. Jeder kennt ihn und jeden hat er schon einmal beeinflusst. Die Ablenkung, die er bringt, ist zwar durchaus schlimm, jedoch niemals so schlimm wie die komplette Bewusstlosigkeit, die irgendwann eintritt.  
**Abbau:** Verschwindet die Ursache baut sich Schmerz nach 10 Minuten und im Kampf sofort ab.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                  |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter hat leichte Schmerzen und ist abgelenkt. Alle Proben erhalten 1 MW.                                                                                             |
| Stufe II  | Der Charakter hat stärkere Schmerzen und ist abgelenkt. Alle Proben erhalten 2 MW.                                                                                            |
| Stufe III | Der Charakter hat sehr starke Schmerzen und ist extrem abgelenkt. Alle Proben erhalten 3 MW.                                                                                  |
| Stufe IV  | Der Charakter hat extreme Schmerzen und ist kaum noch Ansprechbar. Alle Proben erhalten 4 MW.                                                                                 |
| Stufe V   | Der Charakter verliert vor Schmerzen das Bewusstsein und erhält die Kondition <i>Bewusstlos</i> , außer seine LP sind unter 0, dann erhält er die Kondition <i>Sterbend</i> . |

## Sichtminderung

Einschränkungen der Sicht sind normal, jedoch auch vielfältig. Doch es macht keinen großen Unterschied, ob der Nebel, die Dunkelheit oder eben das helle Sonnenlicht die Sicht einschränkt, denn zu sehen ist so oder so fast nichts.  
**Abbau:** Nach Verschwinden der Ursache baut sich *Sichtminderung* nach 1 Minute oder 1 KR pro Stufe ab, wenn die Sichtminderung durch Helligkeit oder Dunkelheit verursacht wurde. Andernfalls baut sich der Zustand sofort ab.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter kann schlechter sehen. Alle Proben, die von Sicht beeinflusst werden, erhalten 1 MW.                                                                                                                                     |
| Stufe II  | Der Charakter kann schlecht sehen. Alle Proben, die von Sicht beeinflusst werden, erhalten 2 MW.                                                                                                                                       |
| Stufe III | Der Charakter sieht nur wenig. Alle Proben, die von Sicht beeinflusst werden, erhalten 3 MW. Der VW des Charakters sinkt um 2.                                                                                                         |
| Stufe IV  | Der Charakter sieht fast nichts. Alle Proben, die von Sicht beeinflusst werden, erhalten 4 MW. Der VW des Charakters sinkt um 4.                                                                                                       |
| Stufe V   | Der Charakter ist vollständig blind. Alle Proben, die von Sicht beeinflusst werden, erhalten entweder 5 MW oder sind unmöglich. Sollte dieser Zustand von nun an Permanent sein, können sich die Auswirkungen verbessern (Siehe S. XX) |

## Stress

Jede Person ist heutzutage wenigstens etwas gestresst, mit Ausnahme einiger Adligen vielleicht. Dieser Zustand spiegelt jedoch nicht einfach diesen Alltagsstress wieder, sondern echte psychische Belastung, die Charakteren echte Probleme geben kann.

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter steht unter leichtem Druck. Aufgrund der Ablenkung erhalten alle Proben 1 MW.                                                                                                                                                                                                    |
| Stufe II  | Langsam beginnt der Druck, Einfluss auf den Charakter zu haben. Aufgrund der starken Ablenkung erhalten alle Proben 2 MW.                                                                                                                                                                      |
| Stufe III | Der Charakter steht unter starkem Druck. Aufgrund der starken Ablenkung erhalten alle Proben 3 MW.                                                                                                                                                                                             |
| Stufe IV  | Der Stress des Charakters ist nun extrem. Aufgrund der starken Ablenkung erhalten alle Proben 4 MW. Er beginnt, kurze Aussetzer der Panik zu haben, in welchen der Charakter durch den extremen Stress zusammenbrechen kann. Regeltechnisch kann hierbei die SL den Charakter kurz übernehmen. |
| Stufe V   | Der Charakter erhält die Kondition <i>Nervenzusammenbruch</i> .                                                                                                                                                                                                                                |

**Abbau:** Stress baut sich durch eine vollständige Rast um 1 Stufe ab.

## Überrascht

Überraschungen sollten normalerweise etwas schönes sein, jedoch ist ein Hinterhalt

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                         |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Der Charakter ist etwas von der Situation überrascht. Direkt auf die Situation folgende Proben erhalten 1 MW. In der ersten Kampfrunde sind, ist der Charakter in einem Kampf, keine Proben möglich. |
| Stufe II  | Der Charakter ist von der Situation überrascht. Direkt auf die Situation folgende Proben erhalten 3 MW. In den ersten 2 Kampfunden sind, ist der Charakter in einem Kampf, keine Proben möglich.     |
| Stufe III | Der Charakter ist sehr überrascht. Direkt auf die Situation folgende Proben erhalten 3 MW. Im Kampf gelten die Nachteile von Stufe II.                                                               |
| Stufe IV  | Der Charakter ist überfordert. Proben erhalten 4 MW. Im Kampf gelten die Nachteile von Stufe II.                                                                                                     |
| Stufe V   | Der Charakter erhält die Kondition <i>Handlungsunfähig</i> bis zum Abbau dieser Stufe.                                                                                                               |

durchaus etwas anderes als eine “schöne Überraschung”.

**Abbau:** 1 KR oder 5 Minuten pro Stufe.

## Überhitzung

Hitze ist alltäglich. Doch Überhitzung ist weitaus seltener und kann schwere Folgen nach sich ziehen. Sie kann, in schweren Fällen, auch durchaus zum Tod des Charakters führen. Was ein Glück also, dass sie meist durch genügend Wasser, gute Kleidung und einfaches Vermeiden von Wüsten problemlos vermieden werden kann. Überhitzung ist eng mit der Hitzestufe verbunden.  
**Abbau:** 2 Stunden pro Stufe. *Überhitzung* baut sich nur ab, wenn die Stufe von *Überhitzung* niedriger als die Hitzestufe ist.

## Unterkühlung

Kälte kriecht unter die Kleidung und macht sich überall breit, wo man sie nicht aufhalten kann. Glücklicherweise können ein Feuer, warme Kleidung und ein Zelt schnell abhilfe verschaffen - doch wer halb erfroren ohne irgendeine Wärmequelle darsteht, hat schnell viele Probleme.  
**Abbau:** 2 Stunden pro Stufe. *Unterkühlung* baut



| Überhitzung |                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe       | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                               |
| Stufe I     | Der Charakter erhält <i>Verwirrung</i> +1. Der Charakter muss außerdem Proben auf <i>Beherrschung</i> (Sw <i>Hitzestufe</i> ) ablegen, um sich nicht zu übergeben.                                                                         |
| Stufe II    | Der Charakter erhält <i>Paralyse</i> +1 und <i>Stress</i> +1. Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter.                                                                                                                       |
| Stufe III   | Der Charakter erhält <i>Paralyse</i> +1 (Gesamt +2), <i>Schmerz</i> +1 und <i>Verwirrung</i> +2(Gesamt +3). Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter. Er erhält außerdem pro Stunde, in der er in diesem Zustand ist, 1W6 SP. |
| Stufe IV    | Der Charakter erhält <i>Schmerz</i> +2 (Gesamt +3) und <i>Stress</i> +2(Gesamt +3). Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter. Er erhält nun alle 10 Minuten zusätzlich 1W6 SP.                                                |
| Stufe V     | Der Charakter wird <i>bewusstlos</i> . Er erhält pro Minute, in welcher er in diesem Zustand ist, 1 SP. Die Nachteile der vorherigen Stufen gelten weiterhin.                                                                              |

| Unterkühlung |                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe        | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                      |
| Stufe I      | Der Charakter erhält <i>Schmerz</i> +1. Um nicht 1 MW auf alle Proben zu erhalten, muss er eine probe auf <i>Beherrschung</i> (Sw <i>Kältestufe</i> ) ablegen, um sein Zittern unter kontrolle zu bringen.        |
| Stufe II     | Der Charakter erhält <i>Paralyse</i> +1. Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter.                                                                                                                   |
| Stufe III    | Der Charakter erhält <i>Paralyse</i> +1 (Gesamt +2), <i>Schmerz</i> +1(Gesamt +2). Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter. Er erhält außerdem pro Stunde, in der er in diesem Zustand ist, 1W6 SP. |
| Stufe IV     | Der Charakter erhält <i>Schmerz</i> +1 (Gesamt +3). Die Nachteile von den vorherigen Stufen gelten weiter. Er erhält nun alle 10 Minuten zusätzlich 1W6 SP.                                                       |
| Stufe V      | Der Charakter wird <i>bewusstlos</i> . Er erhält pro Minute, in welcher er in diesem Zustand ist, 1 SP. Die Nachteile der vorherigen Stufen gelten weiterhin.                                                     |

sich nur ab, wenn die Stufe von *Unterkühlung* niedriger als die Kältestufe ist.

## Verwirrung

Verwirrung ist äußerst Vielfältig und kann zu

| Stufe     | Auswirkungen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stufe I   | Alle Proben erhalten 1 MW, alle Proben auf <i>Orientierung</i> 2 MW.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Stufe II  | Alle Proben erhalten 2 MW, alle Proben auf <i>Orientierung</i> 3 MW.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Stufe III | Der Charakter kann sich kaum mehr in der Welt zurechtfinden. Alle Proben erhalten 3 MW, alle Proben auf <i>Orientierung</i> 4 MW.                                                                                                                                                                                                       |
| Stufe IV  | Der Charakter ist völlig verwirrt. Er ist von der realität abgekoppelt und könnte z.B. denken, er würde sich in einem Traum befinden. Rationales handeln ist von ihm kaum mehr zu erwarten und die SL kann zweitweise die Kontrolle über den Charakter übernehmen. Alle Proben erhalten 4 MW, alle Proben auf <i>Orientierung</i> 5 MW. |
| Stufe V   | Der Charakter erleidet die Kondition <i>Nervenzusammenbruch</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                       |

einer Vielzahl an Problemen führen. Sie beschreibt desorientierung, die durch Gifte oder Betäubung ausgelöst werden kann.

**Abbau:** 1 Stunde pro Stufe.



## Konditionen

### Leitfaden

Konditionen sind temporäre oder permanente Effekte, die ähnlich wie Zustände funktionieren, jedoch nicht mit Stufen geregelt sind. Konditionen können durch Umgebungseffekte, Merkmale, Kampffertigkeiten oder andere Faktoren erzeugt werden.

Im folgenden findest du eine Übersicht der grundlegenden Konditionen, die durch Effekte in diesem Regelwerk verursacht werden.

### Bewegungsunfähig

Der Charakter hat jegliche Möglichkeit der Bewegung verloren und kann nur noch seine geistigen Fähigkeiten nutzen. Diese Kondition kann durch Paralyse ausgelöst werden, erlaubt aber, anders als Versteinert, noch die Bewegung von Körperteile durch externe Faktoren.

**Regeln:** Der Charakter kann sich nicht mehr bewegen. Er kann nur noch Proben, die mit Geistigen Attributen verbunden sind und keine Bewegung benötigen, ablegen. Seine GS und sein VW sinken auf 0.

### Bewusstlos

Der Charakter ist bewusstlos und kann somit keinerlei Handlungen ausführen.

**Regeln:** Der Charakter ist nicht mehr bei Bewusstsein. Er kann keine Handlungen, also keine Proben, Aktionen, Eigenschaften, Magia und Ähnliches ausführen. GS und VW sinken auf 0.

### Gebunden

Der Charakter ist gefesselt oder durch anderweitige äußere Einwirkung kaum beweglich. Er kann noch grundlegende Bewegungen ausführen, wird jedoch durch seine Fesseln eingeschränkt.

**Regeln:** Alle Proben, die Bewegung beinhalten, sind unmöglich oder erhalten 4 MW und eine verdoppelte Schwierigkeit. Die Geschwindigkeit des Charakters sinkt auf 1 und VW auf 0.

### Liegend

Der Charakter liegt auf dem Boden und muss aufstehen, um nicht mehr kriechen zu müssen.

**Regeln:** Im Kampf muss er 1 Manöver nutzen, um wieder aufzustehen. Andernfalls kann er nur kriechen. Dadurch ist seine GS maximal 4, die Schwierigkeit von Kampfproben verdoppelt und der VW halbiert ist.

### Nervenzusammenbruch

Der Charakter erleidet einen vollständigen Nervenzusammenbruch und hat keine Kontrolle mehr über seine Handlungen. Dies kann durch Panikattacken, Stress aber auch Magia der Fall sein.

**Regeln:** Um diese Kondition zu spielen, können 2 Varianten genutzt werden: Kontrolle durch die SL und Kontrolle durch Spieler. In Variante 1. Übernimmt die SL die vollständige Kontrolle über den Charakter bis zum Ende der Kondition. Hierbei spielt sie ihn als NSC und sollte den Charakter passend zum Auslöser des Nervenzusammenbruchs spielen. Diese Variante bringt den Kontrollverlust also auch zum Spieler, kann aber zu langeweile führen. In Variante 2. behält der Spieler die Kontrolle über den Charakter, sollte ihn jedoch ebenso passend zum Nervenzusammenbruch spielen. Auch in Variante 2. Kann die Spielleitung Ideen oder direkte Handlungen des Charakters diktieren.

### Sterbend

Der Charakter liegt im Sterben und benötigt schnellstmöglich medizinische Hilfe, um nicht ein frühzeitiges Ende zu finden.

**Regeln:** Der Charakter liegt im Sterben. Seine GS sinkt auf 1 und er kann keine Handlungen, also keine Proben, Aktionen, Eigenschaften, Magia und Ähnliches ausführen. Die einzigen Ausnahmen dazu sind das aktivieren gewisser Eigenschaften und ein langsames kriechen mit seiner GS von 1. Um den Charakter zu retten muss er entweder wieder über einen LP-Wert von 0 kommen, oder durch *Heilkunde* oder andere Mittel stabilisiert werden. Gelingt dies nicht stirbt der Charakter nach 5 KR mit dieser Kondition automatisch.

### Strauchelnd

Der Charakter wurde, vielleicht durch einen Hieb oder anderes, ins Straucheln gebracht. Er muss um seine Balance kämpfen und muss sich erst fangen.

**Regeln:** Der Charakter erleidet 2 MW auf alle Kampftalente und sein VW sinkt um 2. Um diese Kondition zu beenden, ist eine Probe auf Athletik mit Schwierigkeit 2 nötig, außer es ist anderes angegeben. Diese Probe benötigt im Kampf 1 Manöver.

### Unbeweglich

Der Charakter kann sich nicht mehr vom Fleck bewegen. Andere Bewegungen sind nicht eingeschränkt, aber seine Füße wollen sich einfach nicht mehr bewegen. Das könnte durch Schlamm, aber auch Ranken oder gar Magia der Fall sein.

**Regeln:** Der Charakter kann alle Handlungen ausführen und ist frei beweglich, außer er möchte den Ort, an dem er aktuell ist, verlassen. Seine GS sinkt auf 0.

### Unsichtbar

Der Charakter ist durchsichtig oder auf eine andere Art unsichtbar geworden. Meist werden seine Klamotten ebenfalls unsichtbar, dies ist jedoch nicht immer der Fall.

**Regeln:** Der Charakter kann nicht gesehen werden und es ist somit äußerst schwer, sich gegen ihn zu verteidigen. Die Talentwerte für passive und aktive Wahrnehmung, um ihn zu erkennen, sind halbiert. Im Kampf gilt der VW von Gegnern ebenfalls als halbiert. Es kann 1 Aktion genutzt werden, um eine Probe auf *Wahrnehmung*(Sw FP-Stufe des unsichtbaren Chars) abzulegen und den Charakter zu erkennen und somit in der folgenden KR keine halbierte VW zu erleiden

### Versteinert

Der Charakter wurde in ein nicht lebendes Material verwandelt, häufig eine Steinart.

**Regeln:** Der Charakter kann keine Handlungen, also keine Proben, Aktionen, Eigenschaften, Magia und Ähnliches ausführen, ist aber bei vollem Bewusstsein. Im Normalfall wird der Charakter mit seinen Klamotten in das jeweilige Material verwandelt. VW und GS sinken auf 0 und es sind nur geistige Proben möglich. Er kann jedoch keine LeP verlieren.



# Eigenschaften

Leitfaden

Regeln

Erklärung der Eigenschaftsbäume

## EARLY ALPHA – BEARBEITUNG

Aktuell sind alle EB der Nutzlosen und Hilfreichen spielbar, jedoch nicht vollständig.

### **Vollständig bearbeitet(Nutzlose):**

Bürgerwehr, Grenzläufer, Industriesklave, Käuflicher.

**Vollständig bearbeitet(Hilfreiche):** Arzt, Duellant, Entdecker, Kultist, Mechanikum.



# Alchemist

## Lernender alchemist

Grundlage

Der Alchemist erhält einen Bonus auf seinen eTw in höhe von der Maximalen Stufe dieses Baums

## Zeitarbeit

Aktionen Punkte

10 FP

Der Alchemist kann Freie Stunden nutzen, um Arbeit zu vollrichten, und so Kräuterpunkte und Spezialitätspunkte zu erhalten. Pro freier Stunde erhält er so 1KP, und pro 4 Freien stunden einen SzP, welcher jedoch in dem Gebiet erhältlich sein muss. Er kann diese Eigenschaft nur in Städtischen Gebieten einsetzen

## Grundlagen der Gifte

40 FP/Stufe

40 FP

Der Charakter erlernt pro Stufe dieser Eigenschaft 1 der folgenden Rezepte für Gifte: Gebrochener Wille, Geschenk der Freiheit, Geschenk des Schlafes, Kuss des Wahns, Schmetterlinge im Bauch, Trunk der wandelnden Toten, Verdorbene Träume

## Grundlagen der Arznei

20 FP/Stufe

10 FP

Der Charakter erlernt pro Stufe dieser Eigenschaft 2 der folgenden Rezepte für Arznei: Gegenmittel(Tränke), Gegenmittel(Gifte), Medicina Frigida, Vitae Ferrum->Gallium->Platinum, Vitalitae trivialis ->sicera, Wundtrank(einfach)->Stark->Überlegen. Er muss dabei jeweils die vorherigen Rezepte in einer Reihe zuerst lernen. Er kann außerdem, anstatt einem Rezept für Arznei, das Elixier Sexus Mutatia erlernen.

## Alchemistischer Kampf

XXX FP

Der Alchemist lernt pro Stufe dieser Eigenschaft 3 der folgenden Rezepte für Kampftränke: Dampfflasche, Dampfender Spiegel, Drahtlösung, Donnerschlag, Flüchtiger Wahnsinn, Frostbeule, Donnergranate, Dampfgranate

## Biochemie

40 FP/Stufe

10 FP

Der Alchemist lernt pro Stufe dieser Eigenschaft 2 der folgenden Rezepte für Tränke: Confidentialia, Formatura, Gedächtnisstütze, Schmieröl, Vocia

## Grundlegende Kampfalchemie

40 FP

Der Alchemist verwandelt sein Alchemie-Set(Laborstufe 3) in sein Personalisiertes Kampfalchemieset(Laborstufe 3). Dadurch kann er im Kampf einzelne Kampftränke brauen, um seine Alchemischen Vorräte aufzufüllen. Er muss auch im Kampf die Voraussetzungen für den Trank erfüllen. Folgende Tränke sind möglich: Dampfflasche(2 Aktionen), Drahtlösung(1 A), Donnerschlag(4A), Frostbeule(2A), Dampfgranate(4A).

## Schneller Wurf

50 FP

Der Alchemist nutzt seine Tränke im Kampf gekonnt. Er kann Kampftränke nun in einem Manöver werfen, und erhält 2 BW auf seine Probe auf Wurfaffen.

## Effektive Infusion

60 FP

Der Alchemist kann sich oder freundlichen Charakteren in Nahkampfdistanz seine Alchemica direkt verabreichen. Dafür benötigt er eine Freie Aktion. Dies kann er nur 2 mal pro Kampfrunde nutzen, und nur für Arznei und Tränke.

## Geschütztes Set

40 FP

Braut der Alchemist in einer Kampfrunde ein Gebräu, erhält er +2 auf seinen VW.

## Medizinische Kampfalchemie

40 FP

Der Alchemist kann im Kampf folgende Arznei brauen: Gegenmittel(Tränke), Gegenmittel(Gifte), Medicina Frigida, Vitae Ferrum->Gallium->Platinum

## Reaktiver Kampftrank

40 FP

Der Charakter kann nun Kampftränke als Reaktion werfen. Dadurch kann er jedoch keine Nahkampfwaffen zur Reaktion nutzen.

## Schneller Trankmeister

30 FP

Der Alchemist kann mit seinem Kampfalchemieset jetzt auch Tränke brauen. Folgende Tränke sind möglich: Gedächtnisstütze(2A), Schmieröl(2A), Vocia(2A)

## Bessere Kampfalchemie

10°Stufe FP

40 FP

Der Alchemist hat die Möglichkeit, sein Kampfalchemieset zu verbessern. Pro Stufe dieser Eigenschaft erhöht sich die Laborstufe dabei um 1. Dies benötigt jedoch pro Stufe eine Freie Stunde und 10S.

## Reaktive Kampfalchemie

50 FP

Der Alchemist kann seine Kampfalchemie nun auch in Reaktionen nutzen. Diese gelten dabei Wahlweise wie eine Aktion oder ein Manöver.

## Nachschlag

100 FP

Hat der Alchemist erfolgreich einen Kampftrank geworfen, also mit diesem einem Gegner oder Freund Schaden, Lebenspunkte, Zustände, Konditionen, eTw-Veränderungen oder Umgebungsfaktoren zugefügt, kann er einen freien Angriff ausführen, der jedoch nicht das Werfen oder anwenden von Tränken beinhalten kann.

## Corpori

Aktionen Punkte

120 FP

## Meister der Kampfalchemie

100 FP

Der Alchemist kann nun alle Tränke, welche er im Kampf brauen kann, wahlweise innerhalb von Manövern, Aktionen oder Reaktionen brauen. Außerdem ist die Benötigte Anzahl an Aktionen, Manövern oder Reaktionen halbiert(Immer aufgerundet).

## Kampfkünste

120 FP



# Akademiker

|            |            |       |
|------------|------------|-------|
| Mitschrift | 3 Ladungen | 10 FP |
|------------|------------|-------|

Der Akademiker kann viele Informationen behalten, doch in Kombination mit seinem Tagebuch nimmt er praktisch alles war. Er kann 3 Wissenspunkte einsetzen, um einzelne Informationen, die er wahrgenommen hat, detailgetreu zu rekonstruieren. Der SL gibt ihm dabei Informationen über die im bestimmten Zeitraum geschehenen Ereignisse, jedoch nur solche, die der Akademiker wahrgenommen hat.

|                    |                 |           |
|--------------------|-----------------|-----------|
| Wandelnde Bücherei | Aktionen Punkte | Grundlage |
|--------------------|-----------------|-----------|

Der Akademiker erhält Wissenspunkte. Seine Maximalen Ladungen sind dabei [Max. Stufe des Baums] +3. Er regeniert pro Rast 1 Wissenspunkt + 1 weiteren ist die Qualität der Rast 3 oder höher. Er erhält außerdem Wissenspunkte, wenn er sein Wissen anwenden kann. Dies geschieht durch kritische Erfolge auf Wissenstalente oder durch bestimmte Eigenschaften. Er kann 2 Wissenspunkte nutzen, um seinen eTw auf ein Wissenstalent um +1 zu erhöhen. Dies gilt jeweils bis zur nächsten Rast.

|                    |                 |       |
|--------------------|-----------------|-------|
| Theorie und Praxis | Aktionen Punkte | 10 FP |
|--------------------|-----------------|-------|

Der Akademiker kann nun Wissenspunkte nutzen, um seinen eTw in Kampftalenten um +1 pro Wissenspunkt für einen Tag zu erhöhen. Der resultierende eTw darf jedoch 7 nicht überschreiten.

|                           |          |       |
|---------------------------|----------|-------|
| Logische Schlussfolgerung | 1 Ladung | 40 FP |
|---------------------------|----------|-------|

Der Akademiker ist ein Meister der logischen Debatte. Er kann mindestens 1 Wissenspunkt nutzen, um seinen eTw in Diplomatie, Manipulieren, Netzwerken oder Rhetorik um +1 pro Wissenspunkt bis zur nächsten Rast zu erhöhen.

|                 |                 |       |
|-----------------|-----------------|-------|
| Spezialisierung | Aktionen Punkte | 20 FP |
|-----------------|-----------------|-------|

Als Akademiker sind die Wissenstalente wie Herzblut.

Der Akademiker kann mindestens 1 Wissenspunkt einsetzen, um zu Proben auf Wissenstalente 1 BW hinzuzufügen. Dies gilt für jeweils 1 Talent bis zur nächsten Rast.

|                     |                 |       |
|---------------------|-----------------|-------|
| Zwischen den Zeilen | Aktionen Punkte | 30 FP |
|---------------------|-----------------|-------|

Der Akademiker lernt die Kunst der Cyphrierung und Dechyphrierung. Die Bücher Gehennas haben häufig verdeckte Informationen, und der Akademiker kann nun versuchen, diese zu entschlüsseln. Dafür muss er eine Probe auf das passende Wissenstalent ablegen, wobei die Schwierigkeit die Komplexität der Verschlüsselung ist. Er kann ebenfalls Informationen Cyphrieren, wobei er eine Probe auf das passende Wissenstalent ablegen muss, deren Erfolge die Komplexität der Cyphrierung sind.

|            |                 |       |
|------------|-----------------|-------|
| Fachgebiet | Aktionen Punkte | 60 FP |
|------------|-----------------|-------|

Wähle ein Gebiet: Allgemeine Talente, Soziale Talente, Wissenstalente oder Kampftalente. Alle Boni, welche die Eigenschaften dieses Baums auf das jeweilige Talent geben, werden verdoppelt. Das gilt jedoch nicht für "Leiter der Bücherrei".

|                     |                 |       |
|---------------------|-----------------|-------|
| Leiter der Bücherei | Aktionen Punkte | 40 FP |
|---------------------|-----------------|-------|

Nutzt der Akademiker ein Wissensbuch oder erhält anderweitig einen Bonus auf ein Talent oder ein Attribut durch ein Buch, wird dieser Bonus verdoppelt und er erhält zusätzlich 1 BW. Liest er erstmals ein neues Wissensbuch, generiert er außerdem 1 Wissenspunkt. Dies ist jedoch nur 3 mal pro Tag möglich.

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Leserate | Aktionen Punkte | 30 FP |
|----------|-----------------|-------|

Der Akademiker kann beim einfachen durchblättern von Wissensbüchern eine Cyphrierung bemerken, wenn seine passive Wahrnehmung höher als die Komplexität der Cyphrierung ist.

|                      |                 |       |
|----------------------|-----------------|-------|
| Ungebändigtes Wissen | Aktionen Punkte | 60 FP |
|----------------------|-----------------|-------|

Die eTw-Limitierung von Theorie und Praxis gilt nicht mehr.

|            |                 |       |
|------------|-----------------|-------|
| Stochastik | Aktionen Punkte | 70 FP |
|------------|-----------------|-------|

Der Akademiker generiert nun auch Wissenspunkte, wenn er kritische Erfolge auf Allgemeine oder Soziale Talente erwürfelt.

|            |                 |       |
|------------|-----------------|-------|
| Proffessur | Aktionen Punkte | 60 FP |
|------------|-----------------|-------|

Der Akademiker kann andere mit seinem Wissen unterstützen. Er kann pro Wissenspunkt beim Unterstützen 2 BW zusätzlich für eine Probe hinzufügen. Er muss dabei mindestens einen eTw von 4 im passenden Talent haben.

|                           |                 |       |
|---------------------------|-----------------|-------|
| Hinter feindlichen Reihen | Aktionen Punkte | 50 FP |
|---------------------------|-----------------|-------|

Der Akademiker musste lernen, auch hinter den feindlichen Reihen operieren zu können. Er erhält +2 auf seinen eTw in Verbergen und Manipulation, wenn er in einem Gebiet arbeitet, in dem er nicht sein dürfte.

|                   |      |       |
|-------------------|------|-------|
| Kunst des feindes | 1 KR | 80 FP |
|-------------------|------|-------|

Der Akademiker kann im Kampf die Kampfkunst eines Feindes analysieren. Dies benötigt 1 KR und alle Aktionen und Manöver, die der Akademiker in diesem Zeitraum besitzt. Der Akademiker erhält einen Bonus auf das vom Gegner genutzte Kampftalent in Höhe von eTw des Gegners/2. Er erfährt ebenfalls die eTw aller in der Runde vom Gegner genutzten Talente.

|         |                 |       |
|---------|-----------------|-------|
| Studium | Aktionen Punkte | 90 FP |
|---------|-----------------|-------|

Der Charakter kann 2 Freie Stunden für seine Studien nutzen. Er muss dafür Zugriff auf eine Bücherei oder eine ausreichend große Anzahl an Büchern haben. Er erhält 1 Wissenspunkt durch diese Studien. Außerdem werden Wissenspunkte aus anderen Quellen bis zur nächsten Rast verdoppelt.

|                     |                 |        |
|---------------------|-----------------|--------|
| Grundlagen Gehennas | Aktionen Punkte | 120 FP |
|---------------------|-----------------|--------|

Magia

|       |            |       |
|-------|------------|-------|
| Spion | 5 Ladungen | 90 FP |
|-------|------------|-------|

Der Akademiker kann 5 Wissenspunkte nutzen, wenn er eine Probe auf Manipulation oder Verbergen versagt hat. Er erhält Maximale Stufe dieses Baumes \*2 BW, welche er zu der betroffenen Probe und anderen Proben auf Manipulation oder Verbergen hinzufügen kann. Er muss sich dabei nach dem Versagen entscheiden, wie viele BW er zur betroffenen Probe hinzufügen möchte, und kann im nachhinein keine weiteren BW hinzufügen. Die generierten BW kann er bis zur nächsten Rast nutzen.

|             |                 |        |
|-------------|-----------------|--------|
| Kampfkünste | Aktionen Punkte | 120 FP |
|-------------|-----------------|--------|



# Arzt

Notzmedizin

Grundlage

*Im Notfall muss alles schnell gehen. Und schnell warst du schon immer. Der Druck ist immens und auf dem Spiel steht gerne das Leben deiner Mitstreiter - aber das motiviert dich nur.*

Der Arzt erhält Medizinpunkte(**MP**). Er hat ein Maximum von [Max. Stufe des EB] Medizinpunkte und regeneriert bis zu [Max. Stufe des EB] MP pro Rast, was pro MP 1 Kräuterpunkt benötigt. Er kann 1 MP einsetzen, um andere Charaktere zu heilen. Dafür muss er eine Probe auf *Heilkunde* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Stufen an Schmerz plus die FP-Stufe des Ziels sind. Für jeden Erfolg heilt der Charakter in der folgenden KR 1W3 LP, wobei er immer nur einmal pro KR heilt. Im Kampf braucht das 2 Aktionen, während denen er nur seinen VW in *Ausweichen* nutzen kann.

Erweiterte Arznei

40 FP

*Arznei ist eine wichtige Grundlage der Medizin, und du wirst immer geschickter mit ihr.*

Wähle eines der folgenden Gebräue, wobei du die Voraussetzungen erfüllen musst und den jeweils ersten Trank in einer Reihe(/) wählen musst, um den nächsten zu erhalten: Gegenmittel(Gifte oder Tränke), Vitae Platinum/Vitae Aetherium, Vitalitae trivialis/Vitalitae sicera, Wundtrank(Einfach)/Wundtrank(Stark)/Wundtrank(Überlegen)

Allgemeinmedizin

Grundlage

*Für jede Krankheit hast du eine Heilung. Doch dein Spezialgebiet ist die Stärkung deiner Patienten, sodass sie beim nächsten mal weit besser durchhalten.*

Der Arzt erhält Medizinpunkte(**MP**). Er hat ein Maximum von [Max. Stufe des EB] Medizinpunkte und regeneriert bis zu [Max. Stufe des EB] MP pro Rast, was pro MP 1 KP kostet. Er kann 1 MP einsetzen, um andere Charaktere zu heilen. Dabei muss er eine Probe auf *Heilkunde* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Stufen an Schmerz plus die FP-Stufe des Ziels sind. Für jeden Erfolg heilt der Charakter bei der nächsten Rast zusätzlich 1W6 LP.

Kampfmedizin

40/60 FP

*Selbst unter den härtesten Bedingungen kämpfst du, um andere Heilen zu können. Doch unter Feuer muss man schnell arbeiten.*

Die Probe von **Notmedizin** benötigt nun im Kampf nur 1Aktion/1 Manöver.

Grundlagen der Arznei

30 FP

*Arznei ist teuer und teils schwer erhältlich. Besser, sie selber zu kreieren, und genau zu wissen was in ihr steckt.*

Wähle einen der folgenden Tränke, dessen Rezept du nun kennst: Geschenk des Schlafes, Sedierung, Vitae Ferrum, Vitae Gallium. Beim brauen von Arznei erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen eTW in *Alchemie* oder *Heilkunde*. Der Arzt kann für das suchen von Heilkräutern(KP) nun *Heilkunde* verwenden.

Blutung Stoppen

20 FP

*Egal ob mit einem Verband, Seil oder im Notfall deinen Kittel, du weißt wie du effektiv jede Blutung stoppen kannst.*

Der Arzt kann 1 MP und 1 aktion nutzen um seine Mitstreiter vor dem Tod zu retten oder ihre Schmerzen zu lindern. Er muss eine Probe auf *Heilkunde* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Summer der Zustände des Patienten ist. Charaktere unter 0 LeP erhalten ihre Schmerzgrenze plus die Erfolge der Probe LeP. Hat der Charakter mehr als 0 LeP sinken seine Stufe von *Schmerz* um 1+Erfolge/4(Immer abgerundet) für 1 Stunde.

Verbesserung des Fleisches

20 FP

*Das Fleisch der Parto hat schwächen. Du weißt, diese zu flicken, aber nun willst du sie nachhaltiger schützen.*

Der Arzt nutzt 1 Medizinpunkt und legt eine Probe auf *Heilkunde*(FP-Stufe des Ziels) ab. Gelingt diese, erhält der Patient Erfolge+[Max. Stufe des EB] temporäre LeP.

Eigenschutz

40 FP

*Ohne dich sind deine Mitstreiter schnell gefallen - also darfst du unter keinen Umständen zuerst bewusstlos werden.*

Heilt der Arzt, kann er während der dauer der Probe sein Schild gezogen halten. Er erhält außerdem einen generellen Bonus in höhe von [Max. Stufe des EB] auf seinen VW.

Effektiver Einsatz

20 FP

*Du kennst die Dosierung jeglicher Arznei und weißt, sie einzusetzen.*

Der Arzt kann eine Probe auf *Heilkunde* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Seltenheit der Arznei ist. Gelingt diese, kann er die Dosierung der Arznei genau bestimmen und somit jegliche erzielten Effekte verringern, ebenso wie Zufälle ausmerzen(Also z.B. die Stunden an Wirkungszeit verringern, oder bei würfeln den höchsten Wert nehmen und verringern, z.B. 6 auf 1W6)

Oberarzt

60 FP

*Deine Hände sind heilend, und das sogar ohne Magia.*

Heilt der Arzt LeP durch eine Probe auf *Heilkunde*, erhöht sich die anzahl an wiedergewonnen LeP um [Max. Stufe des EB].

Verbesserung des Geistes

80 FP

*Einige kleine deiner Medikamente führen schnell zu einem wacheren Geist.*

Der Arzt setzt 2 Medizinpunkte ein und muss eine Probe auf *Heilkunde*(Sw [Max. Stufe des EB]) ablegen. Gelingt die Probe erhält das Ziel einen Bonus von +[Max. Stufe des Baums]/2 auf den eTw aller Talente.

Verbesserte Technik

60 FP

*Jeder deiner Handgriffe ist einstudiert.*

Die Würfel, um die mit **Notmedizin** geheilten LeP zu bestimmen, sind nun [Max. Stufe des EB]W6.

Gebrochener Eid

60 FP

*Eigentlich hast du geschworen, jedem zu helfen, ungeachtet seines Hintergrunds. Aber auch du hast Feinde - was ist schon ein Eid?*

Der Arzt kann für das Brauen von Alchemie der Kategorien Arznei, Tränke und Kampftränke nun anstelle von *Alchemie* das Talent *Heilkunde* nutzen. Er kann außerdem Kampftränke als Manöver einsetzen. Alle Boni für Proben auf Heilkunde gelten, auch die erhöhten LP.

Chirurgie

50 FP

*Es ist an der Zeit für dich, endlich in neue Felder einzutauchen. Egal ob du Körperteile transplantiertst oder amputierst, oder gar Biomechanika anbringst, alles an der Chirurgie ist überaus interessant.*

Der Arzt kann nun Biomechanik anbringen und Operationen nach der SR **Operationen(II)** durchführen, ebenso wie Körperteile transplantieren. Körperteile müssen dabei von der gleichen (Sub-)Spezies stammen. Dadurch können effekte von Giften, Magia, Krankheiten o.ä. negiert werden, aber auch verlorene Körperteile wieder angebracht werden. Außerdem erhält der Arzt [Max. Stufe des EB] BW bei jedem Einsatz von *Heilkunde*.

Erweiterte Technik

60 FP

*Du hast viele Mittel in deinem Besitz, um deinen Patienten zu helfen. Inzwischen bist du mit jedem geübt.*

Der Würfel, um die geheilten LeP zu bestimmen, sind nun [Max. Stufe des EB]W6.

Notarznei

80FP

*Im Notfall passiert es häufiger, dass du nicht das richtige Mittel zur Hand hast. Deshalb hast du einfach den Brauvorgang verschnellert.*

Der Arzt kann nun im Kampf in 1 Aktion Arznei brauen. Die dafür benötigte Probe kann auf *Heilkunde* anstelle von *Alchemie* abgelegt werden.

Eigene Rezepte

80 FP

*Du hast inzwischen genug Erfahrung mit den vielen Arzneien gesammelt, um deine eigenen zu erfinden.*

Der Arzt erhält zugriff auf Modifikationen für unterschiedliche Arznei. Die jeweiligen Modifikationen findest du ab S. XX.

Corpori

100 FP

*Zwischen deinem Blutverschmiertem Kittel und den tiefen Wunden deiner Patienten hast du etwas gefunden. Etwas gravierendes. Aber etwas, was vielen deiner Patienten das Leben retten könnte.*

Der Arzt erlernt die Basisfertigkeit von *Corpori*, **Vires Corporis**. Sein Talentwert in *Corpori* erhöht sich um 1, auch wenn der davor 0 war.

Wiederbelebende Maßnahmen

100 FP

*Selbst der Tod kann sich nicht mehr vor dir verstecken. Für deine Feinde gibt es keinen einfachen Ausweg mehr - für deine Freund dafür schon.*

Ist ein Charakter innerhalb der letzten 4 KR unter seine Schmerzgrenze gefallen und so gestorben, kann der Arzt wiederbelebende Maßnahmen einleiten. Dies benötigt 2 Aktionen. Der Arzt muss eine Probe auf *Heilkunde* ablegen, deren Schwierigkeit die Schmerzgrenze des Charakters ist. Gelingt diese, ist der Charakter lebendig und seine LeP betragen seine Schmerzgrenze. Er ist außerdem für die nächsten 4 KR handlungsunfähig, auch wenn sein Schmerz unter 5 sinkt.



# Beschützer

|                                                                                                                                                         |                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|
| <b>Sichere Präsenz</b>                                                                                                                                  | Aktionen Punkte | Grundlage |
| Sind ein oder mehrere verbündete Charakte in Nahkampfreichweite des Beschützers, erhalten diese einen Bonus von maximale Stufe des Baumes auf ihren VW. |                 |           |

|                                                                      |                 |       |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Aktiver Schutz</b>                                                | Aktionen Punkte | 10 FP |
| Schutzpunkte; Stufe des Eigenschaftsbaum +2 max, 1W3/Rast +Qualität; |                 |       |

|          |                 |           |
|----------|-----------------|-----------|
| Testname | Aktionen Punkte | Grundlage |
|          |                 |           |

|          |                 |           |
|----------|-----------------|-----------|
| Testname | Aktionen Punkte | Grundlage |
|          |                 |           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                 |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Aggressiver Schutz</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Aktionen Punkte | 30 FP |
| Wird ein Charakter, der vom Beschützer gedeckt wird oder in seiner Nahkampfreichweite steht, angegriffen, kann der Beschützer mindestens 2 Schutzpunkte ausgeben, um in den nächsten 4KR +1 SP pro investiertem Schutzpunkt(Also mindestens +2 SP) auf Angriffe gegen den Feind, der den Verbündeten angegriffen hat, zu erhalten. Dieser Bonus gilt, egal ob der Beschützer mit seinem Angriff trifft oder nicht |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                 |       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Lebendes Schild</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Aktionen Punkte | 40 FP |
| Der Beschützer kann Charaktere decken. Er kann maximal 1 Charakter in Nahkampfreichweite und 1 anderen, welchen er sehen kann, auswählen. Er muss ein Manöver nutzen, um sich vor beiden Charakteren zu positionieren. Dadurch gelten beide Charaktere als in halber deckung, wodurch sie +2 auf ihren VW erhalten. Dieser bonus ist additiv mit dem Bonus von "Sichere Präsenz" |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                 |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Durchgezogener Tritt</b>                                                                                                                                                                                                                                                          | Aktionen Punkte | 20 FP |
| Der Beschützer kann eine Probe auf Faustkampf gegen den Ausweichen-VW eines Gegners in Nahkampfreichweite ablegen. Gelingt diese, erhält der gegner die normalen 1W3 SP, taumelt jedoch auch Maximale Stufe des Baums +2 Meter zurück und erhält die Kondition Unbeweglich für 1 KR. |                 |       |

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|          |                 |        |

|                                                                                                                                                                                                                                                              |            |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
| <b>Stärkende Deckung</b>                                                                                                                                                                                                                                     | 2 Ladungen | 40 FP |
| Deckt der Beschützer Charaktere, kann er 2 Schutzpunkte ausgeben, um diese Eigenschaft zu aktivieren. Solange diese Eigenschaft aktiv ist, erhält er +2 auf den eTw eines Kampftalentes seiner Wahl und +Maximale Stufe des Baumes SP auf gelungene Angriffe |            |       |

|                                                                                 |                 |       |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Schutzbefohlene</b>                                                          | Aktionen Punkte | 20 FP |
| Jeder Charakter in der Nahkampfreichweite des Beschützers gilt nun als gedeckt. |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                 |       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Betäubende Schläge</b>                                                                                                                                                                                                                                                               | Aktionen Punkte | 40 FP |
| Deckt der Beschützer mindestens einen Charakter, kann er 4 Schutzpunkte nutzen, um diese Eigenschaft zu aktivieren. Jeder gelungene Nahkampfangriff in den nächsten 4KR verursacht nun 1 Stufe Betäubung, er kann jedoch jedem Gegner auf diese Weise nur 1 Stufe Betäubung hinzufügen. |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------|
| <b>Rundumschlag</b>                                                                                                                                                                                                                                                                         | Aktionen Punkte | 30FP |
| Der Beschützer kann mit einem Nahkampfangriff statt nur einem Ziel mehrere Ziele in Nahkampfreichweite Treffen. Der VW ist dabei der höchste der Gegner, welche er angreift. Der Schaden bleibt jedoch gleich, er kann diesen jedoch nach belieben unter den Getroffenen Gegnern aufteilen. |                 |      |

|                                                                                                                                                          |                 |       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Schadende Angriffe</b>                                                                                                                                | Aktionen Punkte | 70 FP |
| Deckt der Beschützer mindestens 1 Charakter, erhalten alle Angriffe des Beschützers +Maximale Stufe des Baums SP, egal ob der Angriff gelingt oder nicht |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                                              |                         |       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-------|
| <b>Eigenschutz</b>                                                                                                                                                                                                           | 1 Manöver<br>2 Ladungen | 60 FP |
| Der Beschützer kann 2 Schutzpunkte und 1 Manöver nutzen, um diese Eigenschaft für 5 KR zu aktivieren. Ist sie aktiv, gilt seine Schutzklasse als 2 höher, er erhält jedoch keine der Nachteile dieser erhöhten Schutzklasse. |                         |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <b>Geteiltes leid</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Aktionen Punkte | 50 FP |
| Der Beschützer kann als Freie Reaktion, wenn ein anderer Charakter der von ihm Gedeckt wird angegriffen wird, 1 Schutzpunkt nutzen und den Schaden der Attacke auf sich übertragen. Dies kann er ansagen, sobald der Angriff gelungen ist, der Schaden jedoch noch nicht gewürfelt wurde. Stufe 2: Der Schaden eines so abgefangenen Angriffs wird halbiert |                 |       |

|                                                                                                                                                                                                       |            |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
| <b>Stressiger Gegner</b>                                                                                                                                                                              | 2 Ladungen | 80 FP |
| Immer, wenn der Beschützer eine Stufe eines Zustands bei einem Gegner verursacht, kann er 2 Schutzpunkte ausgeben, wodurch der Gegner ebenfalls eine Stufe Stress erhält, bis zu einem Maximum von 4. |            |       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                 |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------|
| <b>Doppelschlag</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                | Aktionen Punkte | 120 FP |
| Nach jedem gelungenen Angriff mit einem Kampftalent kann der Beschützer 2 Schutzpunkte nutzen, um in der gleichen Aktion einen weiteren Angriff durchzuführen. Dieser Angriff erhält jedoch 1 MW. Diese Eigenschaft gilt nicht für Magische Attacken, wohl aber für attacken mit magischen Waffen. |                 |        |

|                                                                                     |                        |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------|
| <b>Zähne Zusammenbeißen</b>                                                         | 1 Aktion<br>4 Ladungen | 90 FP |
| 4 Schutzpunkte, 1 Aktion: +Maximale Stufe dieses Baumes *10 temporäre Lep für 10 KR |                        |       |

|                                                                                                                                                                                               |                 |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------|
| <b>Meister des Schutzes</b>                                                                                                                                                                   | Aktionen Punkte | 130 FP |
| Der Beschützer erhält nun pro Rast 1W6+Qualität Schutzpunkte, statt 1W3+Qualität. Außerdem erhöhen sich seine Maximalen Schutzpunkte, die neue Formel dafür ist Maximale Stufe des Baums*2+4. |                 |        |

|                                                                                                                                                                    |                |        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------|
| <b>Mächtige Präsenz</b>                                                                                                                                            | 1 Aktion<br>10 | 100 FP |
| Voraussetzung: Meister des Schutzes                                                                                                                                |                |        |
| 10 Schutzpunkte, 1 Aktion: Beschützer aktiviert Mächtige Präsenz, wodurch alle Feinde Maximale Stufe des Baumes von ihrem VW abgezogen bekommen. Dies gilt für 4KR |                |        |

|  |                 |        |
|--|-----------------|--------|
|  | Aktionen Punkte | XXX FP |
|  |                 |        |

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|          |                 |        |

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|          |                 |        |

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|          |                 |        |



# Duellant

## Duell der Klingen

Grundlage

Deine Klinge spricht für dich, und ihre kunstvolle Sprache ist eindeutig. Mit ihr ziehst du feine Linien zur Schau, oder grobe Risse durch das Fleisch deiner Gegner.

Der Schaden des Charakters auf jeden gelungenen Angriff, welcher nur 1 Ziel hat, wird um [Max. Stufe des Baums] erhöht.

## Duell der Geister

Grundlage

Deine Worte sind fast noch mächtiger als deine Klinge, so verursachen sie nicht nur Schmerz, sondern pure Angst, Stress, Freude, oder was auch immer du gerade möchtest.

Der Charakter erhält auf jedes soziale Talent, welches er im Kampf nutzt, +[Max. Stufe des Baums auf seinen eTw.

## Einzelkämpfer

20 FP

Jeder kleine Ellenbogen und jede nervige Klinge ist nur ein Störenfried. Du präferierst genau einen Feind, und dieser wird nie wieder glücklich werden.

Ist nur ein Charakter in der Nahkampfreichweite des Duellanten, erhöht sich sein eTw auf alle Kampftalente um +[Max. Stufe des Baums]. Sind 2 oder mehr Charaktere in der Nahkampfreichweite des Duellanten, kann dieser 1 Manöver nutzen, um sich seine Position zu wechseln und wieder alleine zu stehen. Die SL kann dies verhindern, wenn zu viele Gegner in der Nahkampfreichweite des Duellanten sind.

## Giftstachel

30 FP

Jeder deiner Angriffe ist gezielt und schwächt deinen Gegner irreversibel.

Jeder Feind, welcher durch den Duellanten SP erhält, erhält +1 MW auf jeden Angriff gegen den Duellanten. Dies funktioniert pro Feind nur 1 mal und hält solange, bis der Gegner wieder volle LP besitzt.

## Duell

1 FA

40 FP

Egal ob nach der klassischen Duelletikette, mit einer einfachen Herausforderung oder einer Beleidigung, du weißt wie du einen Gegner zu einem Duell bringst, ob dieser will oder nicht.

Der Duellant kann ein Duell mit einem Gegner herausfordern. Dafür benötigt er 1 Freie Aktion und muss den Gegner sehen können. Jeder Angriff auf den gewählten Gegner erhält 1 BW. Gegner erleiden im Duell 1 MW auf Angriffe gegen den Duellanten. Um den Duellgegner zu wechseln, während der aktuelle Duellgegner noch lebt, ist 1 Manöver nötig.

## Manipulation der Klinge

20 FP

Worte sind nicht viel anders als das Schwingen deiner Klinge.

Der eTw von Manipulation des Duellanten wird im Kampf auf den höchsten eTw eines Kampftalents erhöht.

## Unterlaufen

1 Aktion

40 FP

Mit einem kleinen flick in deiner Klinge strauchelt dein Gegner zurück - der Boden passt sowieso viel Besser zu ihm.

Der Einsatz dieser Eigenschaft benötigt 1 Aktion und ist nur im Nahkampf möglich. Der Duellant würfelt einen Nahkampfangriff, welcher zusätzlich 2 MW erhält und nur einen Gegner zum Ziel hat. Gelingt dieser, verursacht der Angriff +2 SP und der Gegner erhält die Kondition Liegend.

## Binden

30 FP

Mit einigen Schritten kannst du jede Flucht fast unmöglich machen.

Der Duellant blockiert seinen Duellgegner. Versucht dieser zu fliehen, in Deckung zu gehen oder die Nahkampfreichweite des Duellanten verlassen, kann der Duellant eine zusätzliche Freie Reaktion nutzen, um einen Angriff auszuführen. Dieser Angriff erhält +2 BW und reduziert die GS des Duellgegners für das nächste Manöver um 1 pro SP nach Modifikatoren.

## Konzentrierter Kampf

1 Aktion

40 FP

Dein Atem ist regelmäßig und kontrolliert. Deine Bewegungen sind genau abgemessen. Es ist schwer, diesen Zustand aufrecht zu erhalten, aber solange du das schaffst bist du eine große Gefahr.

Der Duellant kann 1 Aktion nutzen. Für die nächsten 4 KR erhöht sich sein eTw auf ein Kampftalent seiner Wahl um [Max. Stufe des Baums]. Danach erhält der Duellant für 2 KR 2 MW auf jeden Angriff.

## Stress verursachen

1 Aktion

50 FP

Mit deinen Worten verursachst du deinen Gegnern mehr Probleme als deine Klinge das je könnte.

Der Duellant kann im Kampf 1 Aktion nutzen um eine Probe auf Manipulation gegen Manipulation des Ziels ablegen, wobei das Ziel der Duellgegner ist und dieser den Charakter hören können muss. Gelingt die Probe, erhöht er die Stufe Stress des Ziels um 1. Er kann dabei jedoch maximal 4 Stufen pro Gegner so verursachen.

## Gezielter Hieb

100 FP

Jede Rüstung hat eine Schwachstelle. Und jede ist dir bekannt.

Der Duellant kann einmal pro KR 2 MW auf einen Angriff in Kauf nehmen. Tut er dies, ignoriert der Schaden des Angriffs die SK des Gegners.

## Schmerzvoller Angriff

1 Aktion

50 FP

Du weißt genau, welche Stellen den meisten Schmerz verursachen, und wann diese ungeschützt sind.

Der Duellant nutzt 1 Aktion um einen Angriff durchzuführen. Auf diesen erhält er 2 MW. Gelingt der Angriff, erleidet der Feind +1 Schmerz, was jedoch nur einmal pro Gegner möglich ist, und +[Max. Stufe des EB] SP nach Modifikatoren.

## Bann des Duellanten

80 FP

In einem Duell bist du unschlagbar.

Jeglicher Schaden, den der Duellant dem Duellgegner verursacht, ist vor Modifikatoren verdoppelt.

## Schermzende Worte

1 Aktion

40 FP

Du fokussierst jeden Gedanken deines Gegners auf Schmerz.

Der Duellant kann im Kampf 1 Aktion nutzen um eine Probe auf Manipulation gegen Manipulation des Ziels abzulegen, wobei das Ziel der Duellgegner ist und dieser den Charakter hören können muss. Gelingt die Probe, erhöht sich die Stufe Schmerz des Ziels um 1. Dies ist pro Gegner jedoch nur 1 mal möglich.

## Nachstechen

3x/Rast

120 FP

Du hast einen schönen neuen Trick gelernt, der dir einen schönen Vorteil verschaffen kann - auch wenn dein Handgelenk ziemlich schnell erschöpft wird.

Der Duellant kann diese Eigenschaft bis zu 3 mal bis zur nächsten Rast einsetzen. Nach einem gelungenen nicht-magischen Angriff mit einer Probe auf Kampftalente, kann er in der gleichen Aktion einen weiteren Angriff ausführen. Diese Eigenschaft kann nur 1 mal pro KR genutzt werden.

## Notstand

70 FP

Du magst deinem Ende bevorstehen. Aber du wirst jeden mit dir reißen, der dir in die Quere kommt

Der Duellant nutzt 1 Manöver. Diese Eigenschaft kann auch aktiviert werden, wenn der Duellant im Sterben liegt, seine LeP werden jedoch nicht beeinflusst. Er erhält auf alle Angriffe in den nächsten [Max. Stufe des Baumes] KR +[Max. Stufe des Baumes]\*2 auf den eTw aller Kampftalente und die gleiche Anzahl BW auf jede andere Probe. Nach Ablauf der KR erleidet der Duellant die Kondition Sterbend. Seine LeP werden auf 0 gesetzt. Diese Eigenschaft kann nur 1 mal pro Rast und nur im Kampf eingesetzt werden.

## Positionierung

100 FP

Inzwischen ist es intuitiv für dich geworden, dich immer perfekt zu positionieren. Keiner deiner Feinde kann dich Treffen, ohne zu riskieren deinen Duellgegner zu erwischen.

Ist der Duellant in einem Duell, erleiden Fernkampfangriffe gegen ihn 2 MW. Jeder Nahkampfangriff gegen ihn, der nicht vom Duellgegner kommt, erleidet 4 MW. Diese MW können ignoriert werden, wenn der Gegner kollateralschäden ignorieren möchte. Dadurch erhält bei einem Fehler der Duellgegner statt dem Charakter den vollen Schaden des Angriffs.

## Akustisches Verständnis

5x/Rast

100 FP

Du kannst dich aus jeder Situation rausreden. Mit deinem Charme werden die meisten nicht einmal merken, dass du einen Fehler gemacht hast.

Der Duellant kann diese Eigenschaft bis zu 5 mal pro Rast im Kampf einsetzen. Misslingt eine Probe auf ein soziales Talent, kann er diese neu würfeln. Er erhält außerdem 1 BW auf die Probe.

## Vires Corporis

140 FP

In den Klingen deiner Feinde blitzen schon seit längerem Symbole auf. Endlich hast du sie entschlüsseln können.

Der Duellant erlernt die Basisfertigkeit von Corpori, Vires Corporis. Sein Talentwert in Corpori erhöht sich um 1, auch wenn der davor 0 war.

## Kampfkünste

80 FP

Jeder weitere Schritt verbessert deine Klingearbeit.

Der Duellant erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der Kampfkünste.

## Oratori

140 FP

Zwischen den Zeilen bist du auf Gold gestoßen.

Der Duellant erlernt die Basisfertigkeit von Oratoria, Einfügen. Sein Talentwert in Telekinesis erhöht sich um 1, auch wenn der davor 0 war.



# Entdecker

## Kenner der Unkenntnis

Grundlage

Die Ausbildung der Entdecker bereitet sie bestens auf ihre Arbeit vor. Für dich hat das bedeutet, die vielen Gefahren die in den Schatten lauern zu erkennen.

Befindet sich der Entdecker in einer ihm nicht vertrauten Umgebung, ist er selten überrascht. Der Zustand Überrascht wird in dem Entdecker nicht vertrauten Umgebungen oder seiner präferierten Umgebung als 1 Stufe niedriger behandelt.

## Experte der Natur

70 FP/Stufe

10 FP

Du hast viel Zeit damit verbracht, dich mit deiner Umgebung auseinander zu setzen und inzwischen kann man dich wahrlich als Experten bezeichnen.

Der Entdecker kann aus 4 präferierten Umgebungen 1 wählen. Diese sind: Natur, Ruinen, Unterirdisch, Ozean. Während er sich in seiner präferierten Umgebung aufhält, erhält er +1 eTw auf Naturkunde, Überleben und Wahrnehmung. Außerdem erhöht sich die Qualität eines vom Entdecker gefunden Unterschlupfs in präferierter Umgebung um 1, und die Probe erhält 2 Bonuswürfel. Weiter Stufen in dieser Eigenschaft ermöglichen den Erwerb weiterer präferierter Umgebungen.

## Spurlos

40 FP

Du hast immer die Ahnung, dass etwas hinter dir lauern könnte. Doch das Risiko gehst du nicht mehr ein.

Der Entdecker hinterlässt keine Verfolgbaren Spuren in seiner präferierten Umgebung. Ist er mit einer Gruppe unterwegs, verwischt er die Spuren der gesamten Gruppe.

## Schutz der Wildnis

1 Manöver

20 FP

Im Kampf mit Kreaturen, Parto oder Tieren ist dir besonders dein eigenes Fleisch, aber auch das deiner Mitstreiter wichtig. Also schützt du es.

Ist der Entdecker in seiner präferierten Umgebung, weiß er genau, wo er Schutz findet. Er kann mittels einer Probe auf Wahrnehmung(Sw 1), die im Kampf ein Manöver benötigt, eine Deckung finden, die er im Kampf als halbe Deckung nutzen kann.

## Kontrollierte Natur

20 FP

Die Natur ist ein wandelndes Chaos. Wie sollst du das bitte Untersuchen? Zeit, etwas Ordnung ins Chaos zu bringen.

Der Entdecker erhält durch alle natürlichen Umgebungsfaktoren, welche ihn betreffen, keine MW und seine GS wird nicht mehr verringert. Wird durch den Umgebungsfaktor bewegung unmöglich gemacht oder die GS des Entdeckers auf 0 gesenkt, ist dies nicht möglich.

## Spuren lesen

30 FP

Du hast genug Fäkalien, Abdrücke und zerknickte Äste gesehen, um zu wissen woher sie stammen. Ein kurzer blick genügt um zu Wissen, mit was du es gerade zu tun hast.

Der Charakter muss, um Spuren lesen zu können, keine Proben mehr ablegen. Er kann außerdem die Kreatur oder die gruppe von Parto identifizieren, wenn er diese bereits kennt.

## Natürlicher Scharfsinn

40 FP

Du hast lange daran gearbeitet, deine Sinne so scharf wie deine Klinge zu halten.

Der Entdecker ist vorsichtig und weiß genau, worauf er achten muss. Er erhält einen permanenten Bonus von +4 auf seine passive Wahrnehmung. Er erhält außerdem [Max. Stufe des Baums] BW auf alle Proben auf Wahrnehmung, wenn er in seiner präferierten Umgebung ist.

## Deckung im Dickicht

40 FP

Nur deine Hutfeder weißt noch auf dich hin, wenn du erst einmal richtig in den Büschen abgetaucht bist. Niemand, außer vielleicht ein anderer Entdecker, wird dich noch erkennen.

In seiner präferierten Umgebung kann der Entdecker immer ein Versteck finden. Sein eTw von Verbergen bekommt einen Bonus von +[Max. Stufe des Baums].

## Kontrolle der Umgebung

60 FP

Auch das unnatürliche muss erforscht und somit geordnet werden.

**Kontrollierte Natur** wirkt nun auch bei nicht-natürlichen Umgebungsfaktoren. Kämpft der Entdecker unter dem Einfluss eines natürlichen Umgebungsfaktors erhält er 2 BW auf alle Proben auf Kampftalente.

## Umwühlen

1 Aktion

40 FP

Du hast gelernt, die Gefahren der Natur perfekt zu replizieren.

Ist der Entdecker in seiner präferierten Umgebung, kann er eine Probe auf Überleben ablegen, welche im Kampf 1 Aktion benötigt. Gelingt diese, kann der Entdecker die Umgebung in einem Umkreis von 2 Metern aufwühlen, wodurch dort der Umgebungsfaktor "Unebener Untergrund" oder im Ozean "Strömungen" entsteht. Auf hartem Boden wühlt er dabei Steine um oder erzeugt Strömungen im Ozean. Die SL kann entscheiden, dass dies nicht möglich ist.

## Abschätzung

50 FP

Erfahrung ist dein Mittel zum Sieg. Wenn du schon gegen ein Tier gekämpft hast, wirst du genau wissen welches Auge den ersten schlag verdient - oder welche Klaue dich nur knapp verpassen wird.

Hat der Entdecker gegen eine Gegnergruppe gekämpft, weiß er genau, worauf er sich einstellen muss. Kämpft er erneut gegen die gleiche Gegnergruppe(bzw. Gegner der gleichen Angehörigkeit), so erhält er einen Bonus von +[Max. Stufe des Baums] auf alle Kampftalente und einen Bonus von +[Max. Stufe des Baums]/2 auf VW(Also insgesamt [Max. Stufe des Baums]).

## Natürlicher Schutz

1 Manöver

70 FP

Wenn du in deinem Element bist, weißt du genau wie du dich bewegen musst.

Der Entdecker kann im Kampf 1 Manöver nutzen um seinen VW bis zum ende des Kampfes um [Max. Stufe des Baums] zu erhöhen.

## Vorbereitung

1 Aktion

70 FP FP

Mit ein bisschen Vorbereitung kannst du jeden Kampf für dich entscheiden - oder dir zumindest einen guten Vorteil verschaffen.

Der Entdecker kann vor einem Kampf das Gelände auskundschaften, in welchem er Kämpfen wird. Im Kampf ist dies auch möglich, benötigt jedoch 1 Aktion und eine Probe auf Überleben(Sw 2). Er erhält, solange der Kampf in dem vorbereiteten Gebiet stattfindet, [Max. Stufe des Baums] BW auf alle Proben auf Überleben, Agilität, Wahrnehmung und alle Kampftalente.

## Hinter feindlichen Linien

60 FP

Nicht immer ist die Umgebung, in der du arbeitest, sicher. Und manchmal musst du auch etwas unorthodoxe Aufträge annehmen.

Der Entdecker weiß, wie er seinen Feinden aus dem Weg geht. Er studiert ihre Gewohnheiten, bis er sie gegen sie verwenden kann. Mit genug zeit zur Vorbereitung(1 Stunde), ist er kaum noch zu entdecken. Dies funktioniert auch, wenn er die Gegnergruppe kennt, dann aber ohne 1 Stunde.Dadurch wird die passive Wahrnehmung seiner gegner als halbiert betrachtet, wenn es darum geht, den Entdecker wahrzunehmen.

## Wert der Erfahrung

70 FP

Du hast genug Zeit in der Umwelt verbracht, um schnell eine Idee von dem zu haben, was da vor dir steht.

Der Entdecker weiß viel über die Unterschiedlichen Kreaturen und Parto, die in Praesula existieren. Er darf, wenn er eine neue Gegnergruppe trifft, dem SL eine der folgenden fragen stellen. Ist es nicht möglich, diese zu beantworten, darf der Entdecker eine andere Frage wählen. "Wie gefährlich ist der Gegner?", "Welche Schwachstelle könnte ich ausnutzen?", "Wie kann ich mich verteidigen?", "Welche Waffe nutzt der Gegner?", „Wird der Gegner mich angreifen?“, „Hat der Gegner mich bemerkt?“.

## Keine Überraschung

80 FP

Selbst wenn du nicht wusstest, dass es ein Schlangebiss sein würde - irgendetwas an dir hatte schon bemerkt, dass etwas falsch ist, und dein Fuß war bereits in der Luft.

In der 1 KR eines Kampfes ist aller Schaden, den der Entdecker erhält, halbiert. Dieser Status kann verlängert werden, dafür muss der Entdecker eine Probe auf Überleben ablegen, wobei die Schwierigkeit die aktuelle Kampfunde ist, also in KR 3 eine Sw von 3. Diese Probe muss am beginn der KR, noch vor der ersten Initiative, angesagt und durchgeführt werden.

## Landschaftsbau

60 FP

Du bist weit darüber hinaus einfach nur durch die Landschaft zu wandeln. Du konstruierst dir deine eigene Landschaft, die natürlich deinem Vorteil dient.

Der Entdecker kann 1 Freie Stunde nutzen, um einen der folgenden Umgebungseffekte in einem radius von 20 Metern um sich zu erschaffen: Schwammig, Klebrig, Rutschig, Unebener Untergrund, Strömungen WEITERE EINFÜGEN;

## Überfall

60 FP

Auch Parto können wie Tiere in die Falle gehen.

Legt der Entdecker eine Falle, kann er in der Vorbereitung eine Probe auf Überleben mit der Schwierigkeit 5 ablegen. Ist diese Erfolgreich, wird die Stufe von Überraschung, welche die Gegner durch die Falle erleiden, um 1 erhöht, bis zu einem Maximum von 5.

## Kampfkünste

120 FP

Die Natur entwickelt sich immer weiter, unermüdlich wie die Wellen des Ozeans. Genau so musst du sein.

Der Entdecker erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der **Kampfkünste**.

## Fera Magia

90 FP

Deine Zeit mit den vielen Kreaturen Gehennas hat dir eine Erleuchtung gebracht. Auch sie sind durchflossen vom Magia, und du konntest dir ein wenig inspiration von ihnen erlauben.

Der Entdecker nutzt sein Wissen, um die Basisfertigkeit von Feramagicus, **Ferale Regimen**, zu erlernen. Sein Talentwert in Feramagicus erhöht sich um 1, auch wenn der davor 0 war.



# Erfinder

Dampfmaschinen

Grundlage  
25 FP

Deine Mechanika brauchen einen Antrieb. Mit deinem eigenen Dampfgenerator garantierst du die Versorgung.

Der Erfinder besitzt einen tragbaren Generator, welcher die Grundlage seiner Erfindungen bildet. Er ist unhandlich und muss in einem Rucksack oder vergleichbarem Gefäß transportiert werden. Der Generator kann mit einem Manöver an- oder ausgeschaltet werden, ist bei Betrieb jedoch äußerst laut. Der Generator Produziert Elektrizität und Dampfkraft. Der Generator benötigt pro Stunde 1SoP oder 1 KoP als Treibstoff. Der Erfinder kann KoP in SoP konvertieren, wobei 1 KoP=2SoP sind.

Zerlegen und Verbessern

10 FP

Bauteile für Mechanika sind teuer. Du hast günstigere Varianten gefunden.

Der Erfinder kann Gegenstände zerlegen und somit Schrottpunkte(SoP) erhalten. Die erhaltenen SoP sind dabei die Gegenstandskosten in Silber/ 100(Immer abgerundet), jedoch nie mehr als das Gewicht/2. Der Erfinder kann bei der Dekonstruktion von Mechanika KoP erhalten. Die gewonnenen KoP sind dabei die Komplexität des Gegenstands, jedoch nie mehr als die zur Konsruktion benötigten KoP.

Skellet

30 FP

Ohne dein Exoskellet bist du bloß ein Parto - mit ihm bist du unaufhaltbar.

Der Erfinder kann das exklusive Mechanika Exoskellet konstruieren, welches er im Verlauf des Eigenschaftsbaums weiter verbessern kann.

Gut gerüstet

30 FP

Egal ob du Schutz vor Feinden oder gar deinen eigenen Kreationen benötigst - deine Rüstung wird ihn bieten.

Der Erfinder kann einzelne Rüstungsteile kreieren, und diese mit elektrischen Verbesserungen an seinen Generator anschließen. Veränderbare Rüstungsteile sind die folgenden: Beine, Torso, Arme, Helm. Jeder teil kann nur verändert werden, wenn die genutzte Rüstung diesen bedeckt. Es können pro Rüstungsteil maximal RS modifikationen angebracht werden. Die Modifikationen sind in den Anhängen ab S. XX zu finden. Alternativ kann der Erfinder das exklusive Mechanika Arvinix als Rüstung verwenden.

Selbstverbesserung

50 FP

Selbstverbesserung ist der Schlüssel zum Erfolg - ein guter Grund, deinen Generator wieder aufzuschrauben.

Der Erfinder kann seinen Generator wie folgt verbessern:  
**Stummer Generator:** Der Generator ist nun kaum hörbar, macht also bei benutzung nicht mehr jeden in der Umgebung aufmerksam. 3 SoP, 5 Stunden.  
**Verkleinerung:** Der Generator ist nun kleiner und kann in einer Gürtel- oder Hosentasche transportiert werden. 2 SoP und 1 KoP, 2 Stunden  
**Verdeckt:** Der Generator kann als beliebiges Objekt ähnlicher Größe getarnt werden, z.B. als Buch. 4 SoP, 3 Stunden.

Intelligent gerüstet

60 FP

Warum nicht auch meine Rüstung intelligent machen? Das waren deine Worte. Was du damit meinst? Das findest du noch heraus.

Der Erfinder kann seine Rüstung mit grundlegender Intelligenz verbinden. Dadurch erhält er Zugriff auf weitere Modifikationen. Die Einschränkungen von **Gut Gerüstet** gelten weiterhin, es können also nur RS modifikationen angebaut werden.

Testname

XXX FP

Günstig

90 FP

Umso komplexer und besser deine Mechanika werden, umso teurer werden sie leider auch - aber du hast einige Tricks gefunden.

Die benötigten KoP-Kosten von Mechanika, die der Erfinder konstruiert, werden um [Max Stufe des EB] gesenkt, bis zu einem Minimum von 1.

Rectiae Magia

120 FP

Irgendwo in der Ferne des Sparkurses hast du einige Runen erblicken können. Dein Geist hat schnell rausgefunden, wie du sie optimal nutzen kannst.

Der Erfinder lernt **Rectiae Magia**, die Basis von *Rectia*. Der Talentwert von *Rectia* erhöht sich um 1, egal ob er davor 0 war oder nicht.

Improvisationstalent

30 FP

Egal wo, egal wie, egal was passieren mag - du wirst deine Arbeit immer fortsetzen können.

Der Erfinder ist ein Meister der Improvisation. Alle Nachteile durch fehlende Werkzeuge werden um 2 SW oder 2 MW reduziert.

Schrotter

20 FP

Endlich musst du dir nicht mehr selbst die Hände schmutzig machen - also zumindest bis wieder Öl aus dem Schrotter kommt.

Der Erfinder erhält zugriff auf seine eigene Variante des Laders, den Schrotter. Er kann außerdem nun die Automaton's Lader und Talenter mit SoP konstruieren, wobei 2 SoP = 1 KoP sind.

Universaltalent

50 FP

Du hast deinen Durchbruch geschafft. Du bist ein Universaltalent geworden.

Durch den Erwerb dieser Eigenschaft kann der Erfinder ab jetzt Doppelt so viele SoP aus nicht-Mechanika gewinnen. Er kann außerdem seine Erfindungen kombinieren. Automaton's können mit allgemeinen Mechanika kombiniert werden, seine Rüstung mit Waffen und sein Exoskellet mit seiner Rüstung. Durch die Rüstung gelten Waffen als automatisch gezogen und das Exoskellet erhält nun die Modifikation Exorüstung. Jede Kombination benötigt 6 SoP und 4 Freie Stunden, die Komplexität ist die jeweils höhere der Mechanika.

Gut Bestückt

90 FP

Auch deine Automaton's sollten Zugriff auf die besten Stücke erhalten.

Der Erfinder kann nun Automaton's mit Waffen ausrüsten. Der eTw der Automaton's im passenden Talent ist dabei beginnend ihr Wert im zugeordneten Attribut, wenn nicht anders angegeben. Dieser Wert kann mit einer Probe auf *Feinmechanik*(Sw Komplexität des Automaton's), 1 SoP und 1 Freien Stunde um 1 erhöht werden, jedoch nicht höher als der eTw des Erfinders oder einer anderen Person, die ihn bei der Probe unterstützt.

Grobmechanik

Grundlage  
25 FP

Werkzeuge sind die Grundlage deiner Arbeit, und was ist besser als selbstgebaute?

Alle Proben auf *Grobmechanik* erhalten 1 BW. Der Erfinder erhält ein Mechanik-Set, welches als seine mobile Werkstatt dient. Er kann es mit folgenden Verbesserungen ausrüsten und KoP in SoP konvertieren, wobei 1 KoP=2SoP.  
**Schmiedewerkzeug:** 2\*[Max. Stufe des EB] BW beim Bau von Nahkampfwaffen, 2 SoP, 4 Stunden.  
**Büchsenmacherwerkzeug:** 2\*[Max. Stufe des EB] BW beim Bau von Fernkampfwaffen, 3 SoP, 2 Stunden.  
**Generelle Mechanikwerkzeuge:** 2\*[Max. Stufe des EB] BW beim Bau von Automaton's, 2 SoP, 1 Stunde.

Einfache Veränderungen

20 FP

Waffen sind wunder der Technik. Aber sie werden zu Meisterwerken, wenn du sie in die Finger bekommst.

Der Erfinder kann Waffen verändern und somit verbessern. Folgende Modifikationen sind möglich:  
**Nahkampf:** Grundscha den um 1 erhöhen(2SoP, 4 Stunden), Modifikator um 1 verändern(z.B. +1 BW)(4SoP, 6 Stunden).  
**Fernkampf:** Grundscha den um 1 Erhöhen(Keine Schnellfeuerwaffen)(6 SoP, 6 Stunden), Magazin um 1 vergrößern(10 SoP, 1 Tag/10 Stunden)(Nur Waffen mit Magazin), Modifikator um 1 Verändern(4 SoP, 3 Stunden), Reichweite um 10 Meter erhöhen(3 SoP, 5 Stunden)

Integration

40 FP

Der Erfinder kann nun kleine Automaton's und grundlegende Intelligenz in Waffen integrieren. Folgende Verbesserungen sind möglich:  
**Genauigkeit:** Pro Stufe dieser Modifikation erhöht sich der Modifikator um 1 BW. Maximal 4 Stufen sind pro Waffe möglich. 5 SoP, 2 FS.  
**Elektrisiert:** Du kannst eine beliebige Waffe elektrisieren. Der Schaden erhöht sich um +[Max. Stufe des Baums] und die Waffe verursacht bei Treffern *Betäubung I*. 7 SoP, 4 FS  
**Verbrannt:** Du kannst Nahkampfwaffen zu Flammenwaffen verwandeln. Dadurch verursachen sie +2W6 Sp und bei einem Treffer mit mehr als 10 SP den Zustand *Brennend I*. 10 SoP, 5 FS.

Freie Verbesserung

100 FP

Endlich kannst du deine mörderischen Ideen in die Tat umsetzen.

Der Erfinder hat nun Möglichkeiten gefunden, Waffen grundlegend zu verändern. Folgendes ist möglich:  
**Allgemein:** Kombination: Den Schaden einer Waffe mit den restlichen Werten einer anderen Kombinieren, beide Waffen sind zur Konstruktion benötigt (15 SoP, 2 FS). Besonderheiten: Die Besonderheiten einer Waffe auf eine andere Übertragen, wie bei Kombination(15 SoP, 4 FS).  
**Nahkampf:** Länge: Reichweite und Klingenlänge verändern, wobei die Reichweite maximal 200M betragen darf und pro meter an Klingenlänge dem Modifikator 1 MW hinzugefügt wird.(13 SoP, Komp. 5, 5 FS);  
**Fernkampf:** Magazin einbauen, funktioniert nur bei Musketen und Pistolen ohne Magazin, standardmäßig 3 Schuss. Magazin vergrößern:

Magia-Integration

110 FP



# Kultist

Macht der Einigkeit

Grundlage

Jeden Kult definiert ihre Einigkeit. Du hast schon lange gelernt, wie es ist mit deinen Kameraden zu Kämpfen, Seite an Seite.

Ist der Kultist in Nahkampfreichweite mit mindestens einem anderen Charakter, der an seiner Seite kämpft, erhalten beide maximale Stufe des Baumes \*2 als +SP auf gelungene Angriffe

Hingabe des Kultisten

10 FP

Deine Hingabe ist deine größte Stärke. Durch sie findest du deine Kraft und unterstützt deine Ideale.

Der Kultist erhält Hingabepunkte. Durch diese kann er die Eigenschaften dieses Baumes aktivieren. Für 2 Hingabe kann der Charakter ebenfalls einen Bonuswürfel auf einen Wurf hinzufügen, wenn er mit der Probe entweder für seinen Kult arbeitet oder die Ideale dieses fördert. Dies funktioniert nicht für Kampftalente. Der Charakter kann folgende Arten von Kulturen wählen: Academica, Handelsgesellschaft, Politica, Mechanika. Der Charakter erhält Hingabe, wenn er den Idealen seines Kultes folgt. Genauer steht bei den jeweiligen Kulturen. Durch Rast erhält ein Charakter ebenfalls 1W3 Hingabe. Er kann maximal höchste Stufe dieses Eigenschaftsbaumes +1 Hingabe erhalten.

Kollektiv

10 FP

Du kannst dir schnell ein Kollektiv aufbauen und mit diesem einen wundervoll koordinierten Kampf verrichten.

Kann sich der Kultist vor dem Kampf mit seinen Kameraden besprechen, was ca. 10 Minuten benötigt, kann er eine Probe auf *Rhetorik* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Anzahl der Teilnehmer ist. Gelingt diese, gelten alle Teilnehmer als Kollektiv und erhalten +1 auf ein Kampftalent ihrer Wahl.

Klinge des Kults

1 Manöver  
2 Hingabe30 FP

Als Werkzeug deines Kultes ist deine Klinge umso effektiver.

Der Kultist kann 2 Hingabe investieren, um seinen Schaden für kurze Zeit zu erhöhen. Er nutzt 1 Manöver. Dadurch erhält seiner nächster Angriff +Maximale Stufe des Baums SP, wenn dieser gelingt.

Werkzeug des Kults

20 FP

Du bist deinem Kult hingegen. In seinem Auftrag bist du noch stärker, und seine Ideale geben dir Kraft.

Der Kultist ist seinem Kult treu ergeben. Arbeitet er im Auftrag des Kultes, erhält er auf alle sozialen Talente +1 auf seinen eTw.

Lehren des Kollektivs

1 Aktion  
3 Hingabe30 FP

Dein Kollektiv ist von deiner Hingabe gestärkt

Der Kultist kann in 1 Aktion 3 Hingabe aufwenden. Dadurch erhalten alle Mitglieder des Kollektivs +[Max. Stufe des Baums] auf den eTw eines Kampftalents, welches du für alle auswählen musst. Dies kann nur im Kampf aktiviert während und gilt bis zum ende des Kampfs

Klinge des Kollektivs

Aktionen  
Punkte60 FP

Als Klinge deines eigenen Kollektivs kann dich wenig aufhalten, denn deine Hingabe ist unendlich.

Kämpft der Kultist an der Seite seines Kollektivs, erhält er auf jeden seiner gelungenen Angriffe zusätzliche SP in höhe von Maximale Stufe des Baums

Indoktrination

40 FP

Deine Worte sind wie Butter. Deine Ideale sind felsenfest. Mit deiner Hingabe bist du unglaublich überzeugend.

Der Kultist kann andere Parto zu seinen Diensten rekrutieren. Hierfür muss er eine Probe auf *Rhetorik* ablegen. Die Schwierigkeit der Probe ist dabei die Anzahl der Ziele +3. Für jeden Erfolg wird eines der Ziele seinen Idealen folgen und versuchen, den Kultisten bei seiner Mission zu unterstützen.

Fokus der Hingabe

8 Hingabe50 FP

Du hast gelernt, deine Hingabe in ein physisches Objekt zu leiten, durch welches du deine Hingabe verändern kannst.

Der Kultist nutzt 8 Hingabe, welche er in ein Objekt seiner Wahl steckt. Das Objekt muss dabei zu den Idealen seines Kultes passen, es könnte sich z.B. um eine Waffe, ein Mechanika, ein Magia-Objekt oder andere Objekte drehen. Er kann die Hingabe dabei über längere Zeit in das Objekt investieren. Hat der Kultist die Hingabe investiert, wird das Objekt zu seinem Fokus.

Übermacht des Kollektivs

1 Manöver  
X Hingabe70 FP

Dein Kollektiv ist jetzt eine wahre Macht, die durch deine Hingabe wirklich unaufhaltsam ist.

Der Kultist kann mindestens 1 Hingabe aufwenden, um den Schaden des gesamten Kollektivs vor Modifikatoren um 1 zu erhöhen. Dafür braucht er 1 Manöver, kann dafür aber mehr als 1 Hingabe in diese Eigenschaft investieren.

Kollektiv der Gruppe

60 FP

Deine engsten vertrauten sind dein perfektes Kollektiv.

Alle Charaktere der Spielergruppe gelten automatisch als Mitglieder des Kollektivs.

Wahn des Kultisten

1 Manöver  
4 Hingabe80 FP

Du hast die Fähigkeit entwickelt, dich völlig deine Kult hinzugeben. Dein Wahn ist unaufhaltsam.

Der Kultist kann 4 Hingabe und 1 Manöver nutzen, um in einen Wahn zu verfallen. Dieser Wahn hält für 5KR an. Während des Wahns kann der Kultist nur Handlungen unternehmen, die den Idealen seines Kultes entsprechen. Handelt er gegen diese, endet der Wahn sofort und der Kultist erleidet 4 Stufen Betäubung. Der Kultist erhält +Maximale Stufe des Baums auf alle Kampftalente und der vom Kultist verursachte Schaden wird vor Modifikatoren verdoppelt. Nach ende des Wahns erleidet der Kultist 2 Stufen Betäubung.

Ruf des Alliierten

80 FP

Dein Fokus ruft nach Alliierten. Und sie antworten.

Der Kultist nutzt seine Hingabe um nach einem Unterstützer seines Kultes zu rufen. Er muss eine Probe auf *Rhetorik* ablegen, kann jedoch pro investierter Hingabe 1 BW erhalten. Jeder Erfolg senkt die Dauer, bis der Alliierte eintrifft, um 0,5 Tage. Die Grunddauer sind dabei 7 Tage. Den gerufenen Alliierten findest du unter "Alliierte der Kultisten".

Magisches Kollektiv

140 FP

Du bist ein Treu ergebener Teil des Kollektivs. Deine Hingabe hat dir einiges gelernt, bis zur verbotenen Kunst

Der Kultist kann durch seine Hingabe nun **Vires Corporis**, die Basis von *Corpori*, erlernen. Der Talentwert von *Corpori* erhöht sich um 1, egal ob er davor 0 war oder nicht.

Hingabe der Klinge

1 Manöver  
4 Hingabe100 FP

Du bist in völligem Einklang mit deiner Klinge. Sie ist dein Instrument der Hingabe, deren Zorn deine Feinde zu spüren bekommen.

Der Kultist kann 4 Hingabe und 1 Manöver nutzen, um den Schaden seines nächsten Angriffs nach Modifikatoren zu verdoppeln.

Fähigkeiten der Rotte

XX FP

Du hast genug Kampferfahrung und Hingabe, um einige Tricks der Rotte zu lernen.

Der Kultist kann einzelne Eigenschaften aus dem Rotte-EB kaufen. Die Kosten sind dabei die gleichen, wie die im Eigenschaftsbaum der Rotte. Folgende Eigenschaften sind möglich: **Zerbrechen der Heretiker, Aus dem Verborgenen, Fanatismus der Idealisten.**

Arkaner Fokus

120 FP

Deine Hingabe hat dir einen Fokus gegeben. Dein Fokus hat dir einen Alliierten gebracht. Und jetzt bringt dir alles drei das Resultat deiner Hingabe.

Der Kultist ist tief mit seinem Fokus verbunden, und kann durch diesen einen Einblick in Magia-Fähigkeiten erhalten. Er kann Arcanum, die Basisfertigkeit von Arcanomagie, erlernen. Hierfür benötigt er die normale Anzahl an Stunden, muss jedoch keine FP investieren und benötigt keinen Lehrmeister. Besitzt er die Grundlage bereits, kann diese Eigenschaft für 0 FP gewählt und somit übersprungen werden.



# Mechanikum

DampfmechanikgeneratorGrundlage

Deine erste Kreation ist die wohl wichtigste Grundlage der modernen Mechanik - ein Generator, der Dampfenergie und Strom erzeugen kann und die Grundlage deiner weiteren Erfindungen bildet.

Hat der Mechanikum einen Bauplan für ein Mechanika, wird der eTw aller Talente zur Konstruktion als [Max. Stufe des EB] höher betrachtet. Der Mechanikum erhält einen mobilen Dampfmechanikgenerator, welcher sowohl Energie als auch Dampfkraft und physische Kraft generieren kann. Der Generator ist recht leise und verbraucht 1 KoP pro 4 Stunden aktiver generation. Du kannst ihn nach folgenden Regeln konstruieren.  
**Talent:** *Feinmechanik, Elektrizitätskunde*; **Komplexität:** 6  
**Kategorie:** Komplex; **Gewicht:** 0,25 Kg

Günstige Beschaffung15 FP

Es ist besser, wenn nicht jedes Bauteil aus den teuren Vorräten der Großhändler kommt. Auch wenn dafür manche Mechanika dran glauben müssen, ist das für dich doch leichter zu verkraften als ein leerer Magen.

Der Mechanikum kann Mechanika dekonstruieren und so KoP wiedergewinnen. Er muss dafür eine Probe auf *Feinmechanik* ablegen, wobei die Schwierigkeit die Komplexität des Mechanika ist. Pro Erfolg gewinnt er einen KoP wieder, jedoch nie mehr als das Mechanika zur Konstruktion benötigt. Nachdem ein Mechanika einmal ausgeschlachtet wurde, ist es zerstört und kann nur von Grund auf wieder aufgebaut werden und nicht mehr ausgeschlachtet werden. Die Dekonstruktion benötigt eine freie Stunde und kann beliebig häufig erneut versucht werden.

Berufsmechanikum20 FP

Es ist für dich ein leichtes, schnell Arbeit zu finden. Deine außergewöhnlichen Talente sind überall gefragt.

Der Mechanikum kann mit Arbeit in freien Stunden einkommen generieren. Pro gearbeiteten 2 Stunden erhält er eine Bezahlung von 10S\*[Anzahl der Eigenschaften in diesem Baum]. Dafür muss er sich in einem besiedelten Gebiet aufhalten.

Magia-Energie50 FP

Du hast rausgefunden, wie du die immense Energie der Magiakugeln anzapfen kannst, auch wenn es recht ineffizient bleibt.

Hat der Mechanikum Zugriff auf eine Magia-Kugel, kann er diese anstatt jeglichen Treibstoffs in seinem Generator verwenden. Der Verbrauch des Generators ist 1ME pro aktivem Tag. Durch die Magia-Kugel ist der Generator vollständig still.

Mechanische Wunder40 FP

Mit den vielen einfachen Werken der Mechanik kennst du dich bestens aus, so gut sogar dass du sie intuitiv konstruieren kannst.

Der Mechanikum erlernt die Baupläne für alle Mechanika der Kategorie „Simpel“.

Alltagsarbeit20 FP

Jedes einfache Mechanika aus deiner hand hat eine kleine Besonderheit - sonst wären sie dir bei weitem zu langweilig.

Die Qualität aller vom Mechanikum konstruierten Mechanika der Kategorie "Simpel" wird um 1 erhöht. Um die Qualität eines nicht vom Mechanikum konstruierten Mechanika so zu erhöhen, muss er 1 freie Stunde und 1 KoP aufwenden, aber keine Proben ablegen.

Haustiere30 FP

Du magst nicht unbedingt ihr biologisches äquivalent mögen, aber die mechansichen Haustiere sind unabredbar praktisch.

Bei der Konstruktion von Mechanika der Kategorie "Automaton" erhält der Mechanikum +2 auf *Feinmechanik*. Das gilt sowohl für die Voraussetzungen des Mechanikas, als auch Proben während Konstruktion, reperatur, dekonstruktion oder anderem.

Tormenta30 FP

Die Artillerie an Kampftränken, die du auf deine Feinde herabregnen lässt, mag zwar mechanisch nicht unglaublich beeindruckend sein, doch deine Erfindung beeindruckt die meisten deiner Gegner doch sehr.

Der Mechanikum kann das exklusive Mechanika Tormenta konstruieren. Er erhält +4 auf seinen eTw in *Alchemie*.

Biogenerator60 FP

Du bist immer am besten dran, wenn man dir deine wichtigste Ressource nicht wegnehmen kann. Da dein Geist jedoch bereits sicher ist, hast du dich entschieden deinen Generator zu sichern.

Der Mechanikum integriert seinen Generator aus der Grundlage **Dampfmechanikgenerator** in seinen Körper. Dadurch verbraucht er keine KoP, der Mechanikum benötigt jedoch verdoppelte Rationen. Alternativ kann der Mechanikum auch einen normalen Generator aus dem Kapitel **Mechanika** ab S.206 integrieren. Dadurch kann er all seine Kreationen die eine externe Energiezufuhr benötigen durch an ihn verbundene Kabel betreiben und muss kein zusätzliches Gewicht tragen. Die Komplexität des Biomechanikas wird dabei als 0 betrachtet.

Waffenkonstruktion30 FP

Du verstehst dich zunehmend mit den vielleicht primitiv wirkenden Waffen. Ihre Kunst ist eine eigene, aber kombiniert mit deinen Mechanika werden sie zu Wunderwerken.

Der Mechanikum erhält für alle Mechanika der Kategorien "Waffe" und "Komplex" Baupläne. Er erhält beim Bau von Mechanika der Kategorie "Waffe" außerdem +2 auf den eTw aller Talente, die zur Konstruktion benötigt werden. Dies gilt auch für Voraussetzungen.

Freund und Helfer50 FP

Dir sind einige Ideen gekommen, welche Haustiere du gebrauchen könntest.

Der Charakter kann nun einen exklusiven Automaton, Animalis, konstruieren und benennen. Ebenfalls erhält er die Baupläne für Arachne, Noctua und Hund. Jede Probe um ein Mechanika der Kategorie "Automatons" zu kreieren erhält 4BW.

Alchemische Biomechanik40 FP

Der einfache Injektor hat schon viele Leben gerettet. Doch mit deinen Modifikationen kann er noch weit mehr.

Der Mechanikum kann eine verbesserte Version des Injektors konstruieren. Er erhält den Bauplan des Injektors. Um diesen zu verbessern muss er 1 Stunde und 2 KoP aufwenden. Der Injektor erhält 3 weitere Plätze für Gebräue und ist nun selbstreinigend. Diese modifikation kann beliebig oft durchgeführt werden. Da der Injektor die Gebräue komprimiert wird er durch die Modifikationen nicht größer.

Integriert90 FP

Diese wunderschöne Erweiterung deines Generators verwandelt ihn in ein integriertes Rechenzentrum, welches direkt an dich angeschlossen ist und viele neue Modifikationen erlaubt.

Der Mechanikum kann mehr Biomechanika integrieren. Die maximale Komplexität erhöht sich um [Max. Stufe des EB]\*10. Er kann außerdem Biomechanika der Kategorie Komplex, ohne einen Amministrato oder anderes Biomechanika zu nutzen, integrieren, jedoch nur bei sich selbst.

Meister der Mechanik50 FP

Du hast in den vielen Seiten der Mechanik einiges an Erfahrung gesammelt. Du bist inzwischen zum Meister aufgestiegen, und das merkt man.

Alle Mechanika, die der Mechanikum kreiert, haben eine Qualität, die um [Max. Stufe des Baums]/2 (Immer aufgerundet) erhöht ist. Ist der Charakter arbeitstätig oder hat die Eigenschaft **Berufsmechanikum**, gilt er ab nun als Meister.

Animalis V290 FP

Du hast es endlich geschafft, deinem Animalis ein echtes Bewusstsein einzuhauchen.

Ein Animalis kann nun verbessert werden und somit die Werte von Animalis V2 erhalten. Diese Modifikation benötigt 6 FS und 5 KoP, die Komplexität ist 5, die Talente gleich denen des Animalis. Der Mechanikum kann diese Modifikation auch an einem noch nicht aktivierten Animalis durchführen.

Integriertes Magia140 FP

Endlich hast du herausgefunden, wie du die beste Ressource Gehennas in dich selbst integrieren kannst - ungeahnte Höhen der Mechanik werden dich hier erwarten.

Der Mechanikum kann Magia-Kugeln in Biomechanika integrieren. Dadurch verdoppeln sich alle vom Mechanikum ausgewählten Zahlen in den Regeln des Biomechanika. Außerdem wird die Qualität als Stufe 6 betrachtet. Für diese Modifikation benötigt der Mechanikum 6 AeP und 14 Stunden pro Biomechanika, die Komplexität und Talente sind die des Biomechanika. Es gelten die normalen Regeln für Konstruktion von Mechanika.

Erweiterter Waffenbau80 FP

Der Mechanikum kann für 2 AeP und 1 Stunde folgende Modifikationen an Waffen vornehmen, wobei jede Modifikation pro Waffe nur einmal möglich ist.

**Schädlicher:** Die Würfelzahl im Schaden der Waffe wird entweder verdoppelt oder der Würfel wird verbessert (1W3->1W6->1W12->1W20->4W20). Verbesserung ist dabei bis zu 3 Mal möglich.  
**Mechanische Unterstützung:** Der Modifikator der Waffe erhält [Max. Stufe des EB] BW.  
**Explodierende Munition:** Fernkampfwaffen erhalten eine neue Art der Munition. Diese verursacht zusätzlich 1W6 SP, Ziele die für mehr als 15 SP getroffen werden erleiden den Zustand *Brennend I*.  
**Elektrisiert:** Nahkampfwaffen werden elektrisiert und erhalten zusätzlich 1W6 SP. Verursachen sie mehr als 12 SP, erleidet das Ziel 1 Stufe *Betäubung*.

Telekinesis100 FP

Die Stunden in deiner Werkstatt haben sich in einer Art und Weise ausgezahlt, die du nicht vorhersehen konntest. Die Erleuchtung kam schnell und eindeutig, doch du hast sie sofort ergriffen.

Der Mechanikum hat eine Erleuchtung erhalten und kann nun **EINFÜGEN**, die Basis von *Telekinesis*, erlernen. Der Talentwert von *Telekinesis* erhöht sich um 1, egal ob er davor 0 war oder nicht.



# Navale

|               |                 |       |
|---------------|-----------------|-------|
| Auf Hoher see | Aktionen Punkte | 30 FP |
|---------------|-----------------|-------|

Der Navale erhält keine Nachteile durch den Kampf in hohem Wellengang, brennenden oder sinkenden Schiffen und Wettereinflüssen auf hoher See.

|              |                 |           |
|--------------|-----------------|-----------|
| Seemansglück | Aktionen Punkte | Grundlage |
|--------------|-----------------|-----------|

Der Charakter erhält Seemansglück. Dies sind Ladungen, wobei er ein Maximum von Maximale Stufe des Baums +2 Seemansglück hat. Er regeneriert 1W3 Seemansglück pro Rast, wobei er weitere 1W3 regeneriert, wenn er auf Schiffen oder nahe dem Meer übernachtet. Die Nachteile aller natürlichen Umgebungseffekte, die den Navale betreffen, werden immer als 1 niedriger behandelt

|                        |                 |      |
|------------------------|-----------------|------|
| Kampf auf zwei Fronten | Aktionen Punkte | 30FP |
|------------------------|-----------------|------|

Der Navale kann ein Manöver nutzen, um zwischen Nah- und Fernkampfwaffen zu wechseln.

|               |                 |        |
|---------------|-----------------|--------|
| Glückstreffer | Aktionen Punkte | XXX FP |
|---------------|-----------------|--------|

Nachdem der Navale Kampf auf zwei Fronten eingesetzt hat, kann er 1 Seemansglück nutzen, um den Schaden seines nächsten Angriffs um Maximale Stufe des Baums SP zu erhöhen

|                  |                 |       |
|------------------|-----------------|-------|
| Meister der Enge | Aktionen Punkte | 40 FP |
|------------------|-----------------|-------|

Der Navale erhält +Maximale Stufe des Baums SP, wenn er in engen oder mobilen Umgebungen kämpft.

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|----------|-----------------|--------|

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Testname | Aktionen Punkte | 80 FP |
|----------|-----------------|-------|

Der Navale kann 4 Seemansglück einsetzen, um seinen Schaden auf die nächste Attacke zu verdoppeln.

|                 |                 |       |
|-----------------|-----------------|-------|
| Kampf im Wasser | Aktionen Punkte | 70 FP |
|-----------------|-----------------|-------|

Der Navale erleidet keine Nachteile durch den kampf in oder unter wasser.

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|----------|-----------------|--------|

|             |                 |        |
|-------------|-----------------|--------|
| Kampfkünste | Aktionen Punkte | 120 FP |
|-------------|-----------------|--------|

|          |                 |           |
|----------|-----------------|-----------|
| Testname | Aktionen Punkte | Grundlage |
|----------|-----------------|-----------|

|          |                 |           |
|----------|-----------------|-----------|
| Testname | Aktionen Punkte | Grundlage |
|----------|-----------------|-----------|

|                 |                 |       |
|-----------------|-----------------|-------|
| Mobiler Kämpfer | Aktionen Punkte | 10 FP |
|-----------------|-----------------|-------|

Der Navale erhält +2 auf seinen eTw in Klettern. Seine GS im Kampf wird als 2 höher behandelt, auch während er Klettert.

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | XXX FP |
|----------|-----------------|--------|

|              |                 |       |
|--------------|-----------------|-------|
| Glücksschild | Aktionen Punkte | 30 FP |
|--------------|-----------------|-------|

Der Navale kann 2 Seemansglück nutzen. Er kann in den nächsten 4KR nicht mehr direkt mit einer Reaktion angegriffen werden.

|            |                 |       |
|------------|-----------------|-------|
| Enterhaken | Aktionen Punkte | 40 FP |
|------------|-----------------|-------|

Der Charakter erhält zugriff auf den exklusiven Gegenstand "Enterhaken" und kann diesen nun Benutzen.

|                      |                 |       |
|----------------------|-----------------|-------|
| Glückliche Defensive | Aktionen Punkte | 60 FP |
|----------------------|-----------------|-------|

Der Navale kann 2 Seemansglück einsetzen, um einen Bonus von +2 VW für 4KR zu erhalten

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Annähern | Aktionen Punkte | 50 FP |
|----------|-----------------|-------|

Der Charakter kann den Enterhaken in einer Aktion wie gewohnt werfen. Trifft er, kann er ein Manöver einsetzen, um den Gegner bis zu 5 Meter pro Manöver näher zu ziehen. In seiner runde kann der Gegner dabei proben auf Athletik oder Kraftakt nutzen, um sich zu befreien, wobei die Schwierigkeit die Erfolge des ursprünglichen Angriffs mit dem Enterhaken sind.

|           |                 |        |
|-----------|-----------------|--------|
| Aquamagia | Aktionen Punkte | 120 FP |
|-----------|-----------------|--------|

|          |                 |        |
|----------|-----------------|--------|
| Testname | Aktionen Punkte | 100 FP |
|----------|-----------------|--------|

Alle Handlungen, in welchen der Navale den Enterhaken nutzt, erhalten Maximale Stufe des Baums BW.



# Bürgerwehr

## Wehr der Nutzlosen

Grundlage

Proben auf Beherrschung erhalten 1 BW, sofern die preisgegebenen Informationen andere Charaktere in Gefahr bringen könnten.

Der Charakter erhält außerdem 2 Inspirationsladungen. Die Maximalen Ladungen sind dabei [Stufe des EB]\*2. Durch eine Rast wird je nach Stufe des Eigenschaftsbaums eine unterschiedliche Anzahl an Inspiration aufgeladen, nach folgendem Schema: Stufe 1-2: 1 Ladung pro Rast, Stufe 3-4: 1W3 Ladungen pro Rast; Stufe 4+: 1W6 Ladungen pro Rast. Der Charakter kann ebenfalls Inspiration durch seine Handlungen erhalten. Dies kann nach SL-Entscheid bei besonders ehrenwerten Handlungen, wie dem freiwilligen Verteidigen der Unschuldigen passieren.

## Propagandist der Wehr

1 Manöver  
2 Ladungen

40 FP

Die Bürgerwehr ist nicht nur ein loser Bund. Der zusammenhält, aber auch dein Gerechtigkeitssinn sind ein Beispiel für all deine Mitstreiter. Mit diesem voran bist du ein Leuchtfener in der Schlacht, welches die Mienen deiner Kameraden erhellt.

Alle Ziele in einem Radius von 10 Metern um den Charakter und der Charakter erhalten +1 auf bis zu 2 Proben, die WI beinhalten. Dieser Effekt hält 10 Kampfrunden oder 1 Minute an. Diese Eigenschaft kann auch als Reaktion auf eine Probe gewirkt werden. Im Kampf benötigt sie dabei ein Manöver oder eine Reaktion und kann nur in der Kampfrunde des Charakters gewirkt werden.

## Schlachtplan

1 Stunde  
1 Ladung

50 FP

Ohne einen gescheiterten Plan funktioniert kein Einsatz.

Diese Eigenschaft verbraucht 1 Inspiration, welche direkt beim Entwickeln des Planes verbraucht wird. Um diese Eigenschaft in einem Kampf zu nutzen, muss der Charakter vor dem Kampf 1 Stunde aufwenden, um einen Schlachtplan aufzustellen. Um Verbündeten Charaktere über diesen zu informieren sind 2 Minuten oder 2 Aktionen nötig. Ist diese Eigenschaft in einem Kampf aktiviert bleibt sie den ganzen Kampf aktiv, kann jedoch von der SL durch unvorhergesehene Umstände auch vorher beendet oder auf mehrere Kämpfe verlängert werden. Ist sie aktiv, erhalten alle Ziele +2 auf den eTw aller Kampftalente. Außerdem erhalten Sie die Kampffertigkeit Formationskampf.

## Inspiration der Wehr

1 Aktion  
1 Ladung

60 FP

Deine Worte sind nicht nur gesetz in den Nutzlosenvierteln, sie sind erleuchtung. Du schaffst es, andere dazu anzuregen alles zu überdenken und es von nun an besser zu machen.

Diese Eigenschaft verbraucht 1 Inspiration und benötigt eine volle Aktion, jedoch keine Probe. Alle Ziele(Maximal 5, ohne deklaration alle Freunde) in einem Radius von 20 Metern werden *Inspiriert*. Dadurch erhalten sie auf eine Probe, welche innerhalb der nächsten 5KR abgelegt wird, 5 BW auf ihren effektiven Talentwert. Dies gilt nur für die betroffene Probe. Diese Eigenschaft kann außerhalb des Kampfes auch als Reaktion auf eine versagte probe eingesetzt werden.

## Inspiration der Wehr II

1 Manöver  
1 Ladung

110 FP

Inzwischen kennen dich die meisten Nutzlosen. Deine bloße Präsenz inspiriert sie. Doch mit deinen Worten kannst du noch weit mehr erreichen.

Diese Eigenschaft verbraucht 1 Inspiration, im Kampf dazu 1 Manöver, und ersetzt Inspiration der Wehr. Alle alliierten Kämpfer(Oder alle ausgewählten Ziele) erhalten Inspiriert II. Dadurch erhalten sie auf bis zu 4 Proben ihrer Wahl innerhalb der nächsten 10KR +1W6 auf ihren effektiven Talentwert und [Max. Stufe des EB] BW auf diese Proben. Diese Eigenschaft kann auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden, jedoch nur auf 1 Ziel.

## Schutzbefohlene

1 Aktion  
1 Ladung

50 FP

Im äußersten Notfall musst du die Bastion sein, welche sich vor die Unschuldigen wirft, um diese zu Retten. Aktivierst du diese Eigenschaft, werden deine eigenen Angriffe zwar Nachlassen, aber dafür kannst du die Flucht deiner Schutzbefohlenen garantieren. Du versuchst jeden Hieb, der gegen sie gerichtet ist, abzufangen.

Diese Fähigkeit kostet 1 Ladung und kann als Aktion/Reaktion eingesetzt werden. Alle Charaktere, die in einem Umkreis von 10 Metern an der Seite des Charakters kämpfen, erhalten die Hälfte seines VW als Bonus für 5 KR. Dies beinhaltet fliehende Charaktere. Dafür sinkt deine GS um 2 und jeder deiner Angriffe erhält 2 Maluswürfel.

## Anpassungstalent

50 FP

Egal ob ein Attentat eines Schattens, ein plötzlicher Krieg mit den Wächtern oder Magia - du hast das alles schon gesehen.

Der Charakter kann sich an fast jede Situation der Straßen anpassen. Der Zustand *Überrascht* wird für ihn immer wie eine Stufe darunter behandelt, bis zu einem Minimum von 0.

## Trankkämpfer

60 FP

Für einige sind Tränke bloß eine Krücke, doch du hast ein Händchen für sie entwickelt. Nun sind sie keine bloße Hilfe, sondern Feuer, Blitze oder Eis in deinen Händen - und nur zu schnell im Rücken deiner Feinde.

Der Charakter kann nun Kampftränke als Manöver einsetzen.

## Trankmeister der Wehr

60 FP

Du hast dich zu einem wahren Alchemisten gemustert. Die Rezepte, die du damals gelernt hast, hast du inzwischen längst verbessert.

Tränke und Arznei, welche vom Charakter gebraut werden, können nun immer für 3 Personen mehr als eigentlich vorhergesehen genutzt werden. Alle vom Charakter gebrauten Tränke und Arznei können in einem Manöver genutzt werden.

## Straßenkämpfer I

1 Aktion  
2 Ladungen

50 FP

Eine der wichtigen Aufgaben der Bürgerwehr ist das wahren der Ordnung. Da du dich in Nutzlosenvierteln aufhältst, wird das sicherlich nicht ganz Friedlich zugehen. Als Mitgleid der Bürgerwehr kannst du schnell deine Kameraden organisieren und Einheit zeigen.

Diese Eigenschaft verbraucht 2 Ladungen, im Kampf benötigt das aktivieren 1 Aktion. Alle verbündeten Charaktere, welche in einem Radius von 20 Metern stehen, ebenso wie dieser Charakter, erhalten +1 auf ihren Effektiven Talentwert von Kampftalenten. Dieser Effekt hält für 20 Kampfrunden oder 2 Minuten an.

## Durchbeißen

1 Aktion  
2 Ladungen

50 FP

Egal, welche Wunden dich plagen, wie stark die Schmerzen stechen oder die Muskeln zittern, du wirst dich weiter durchbeißen, komme was wolle - und diese Einstellung inspiriert auch deine Kameraden.

Das Aktivieren dieser Eigenschaft verbraucht 2 Ladungen und benötigt 1 Aktion. Diese Eigenschaft kann nur im Kampf aktiviert werden und endet mit dem Ende des Kampfes sofort. Der Charakter kann sich bis zu 10 Mitstreiter aussuchen. Für 10 KR werden alle Zustände, welche die Mitstreiter beeinflussen, wie eine Stufe niedriger behandelt, bis zu einem Minimum von 0. Die höchste Stufe der jeweiligen Zustände ist davon nicht betroffen.

## General der Straßen

1 Manöver  
2 Ladungen

60 FP

Du koordinierst deine Kameraden furchtlos und mit Stolz. Dein Wissen dient durch deine Worte auch ihnen.

Diese Eigenschaft verbraucht 2 Ladungen. Im Kampf benötigt die Aktivierung 1 Manöver. Alle Ziele(Maximal 5) im Radius von 20 Metern erhalten auf jeden Angriff +[Max. Stufe des EB]\*2 SP, auch wenn sie das Ziel nicht treffen. Ebenfalls erhalten sie 2 BW auf alle Angriffe.

## Elite der Straßen

1 Aktion  
4 Ladungen

80FP

Ein guter Anführer kann einiges Verändern. Du bist ein exzellenter Anführer, und das zeigt sich. Als Teil der hohen Ränge der Bürgerwehr koordinierst du große Gruppen an Kämpfern problemlos.

Diese Aktivierung dieser Eigenschaft verbraucht 4 Ladungen und benötigt im Kampf 1 Aktion. Sie kann nur im Kampf aktiviert werden. Alle alliierten Ziele und der ausführende Charakter erhalten die Kondition *Elite* für 4 KR. Dadurch wird ihr Schaden vor Modifikatoren verdoppelt und ihr VW erhöht sich um 3.

## Kampfkünste

80 FP

Deine Kampffertigkeiten verbessern sich jeden Tag. Du magst an der Spitze der Bürgerwehr sein, doch deine Fähigkeiten lassen sich noch weiter verfeinern.

Der Charakter erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der **Kampfkünste**.

## Interessen des Einzelnen

Grundlage

Proben auf *Manipulieren* um einen höheren Sold für eine Arbeit zu erhalten bekommen 1 BW. Dies funktioniert nur in Talentproben oder Vergleichsproben.

Der Charakter erhält 2 Motivationsladungen. Die Maximalen Ladungen sind dabei [Stufe des EB]\*2. Durch eine Rast wird je nach Stufe des EB eine unterschiedliche Anzahl an Inspiration aufgeladen, nach folgendem Schema: Stufe 1-2: 1 Ladung pro Rast, Stufe 3-4: 1W3 Ladungen pro Rast; Stufe 4+: 1W6 Ladungen pro Rast. Der Charakter kann ebenfalls Motivation durch seine Handlungen erhalten. Dies kann nach SL-Entscheid immer dann passieren, wenn der Charakter nur knapp mit dem Leben entkommen ist, oder eine besonders brenzlige Situation verhindern konnte.

## Eigene Ideale(Kampftalent)

10 FP

Diese Eigenschaft kann mehrfach für unterschiedliche Kampftalente gewählt werden.

Der Effekt dieser Eigenschaft tritt nur ein, wenn der Charakter durch den aktuellen Kampf oder seine aktuellen Machenschaften einen Vorteil erhält. Dies ist immer der Fall bei besoldeter Arbeit, nicht jedoch bei freiwilliger Hilfe oder Rettung aus Not. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf den effektiven Talentwert von einem Kampftalent, welches er sich beim Erwerb der Eigenschaft aussucht. Zu Beginn des Kampfes kann der Charakter sich 4 Mitstreiter aussuchen, welche diesen Bonus ebenfalls für den gesamten Kampf erhalten.

## Kollateralschäden

30 FP

Verluste in deinen Eigenen Reihen interessieren dich wenig.

Nachdem ein alliierter Charakter stirbt, erhält der Charakter einen Bonuswürfel. Dieser Würfel kann zu jeder abgelegten Talentprobe hinzugefügt werden. Ein Charakter kann maximal einen dieser Würfel besitzen und muss noch am gleichen Tag genutzt werden.

## Mit allen Mitteln

1 Aktion  
8 Ladungen

100 FP

Voraussetzung: Die Eigenschaft **Einzelkämpfer** aus dem Zusatzbaum

Das aktivieren dieser Eigenschaft verbraucht 8 Ladungen und benötigt im Kampf 1 Aktion. Der Charakter kann bis zu 5 Ziele auswählen, welche aktuell über 0 LP haben. Sie erhalten [Max. Stufe des EB] Stufen Unaufhaltbar für 10 KR. Sinken die LP eines Charakters mit dieser Kondition unter 0 geht der Charakter nicht zu Boden. Stattdessen wird die Stufe von Unaufhaltbar um 1 gesenkt und der Charakter erhält 1W6 LP zurück. Schaden, welcher die LP unter die Schmerzgrenze des Charakters senken würde, entfernt alle Stufen von Unaufhaltbar und setzt die LP des Charakters auf seine Schmerzgrenze, Effekte, welcher direkt den Tod herbeiführen, sind hiervon nicht betroffen.

## Kampf der Außenständischen

100 FP

Du hast sie lange bekämpft, und dabei auch von ihnen gelernt. Du bist bereit, ihre Künste für deine Ziele einzusetzen, und du weißt auch genau, wo du anfangen willst.

Mit dem Erwerb dieser Eigenschaft erhöht sich dein Talentwert in *Ignimagicus* oder *Aquamagicus* um 1, auch wenn er davor 0 war. Du erhältst somit die passende Basisfertigkeit, *Meister der Flammen* oder *Elementare Kontrolle*.



# Dampfbastler

## Werkzeugtasche

Grundlage

Die Werkzeugtasche ist eine modifizierte, mechanische Tasche, in der Dampfbastler sämtliche Werkzeuge verstauen. Die Tasche selbst gilt als Mechanika und kann in unterschiedlichen Weisen modifiziert werden. Im Kampf können Gegner diese Angreifen. Sie hat hierbei (Stufe der höchsten Fertigkeit dieses Baums) \* 5 LP. Wenn sie zerstört wird, muss sie repariert werden, was 5 FS und 4 SoP benötigt. SoP können durch Kauf erlangt(100S/SoP) oder durch die Fertigkeit Schrottsammler erlangt werden

## Schrottsammler

10 FP

Schrottwert = Gegenstandskosten in S/100 immer abgerundet; Können auch direkt als Ersatzteile erworben werden; Jeder Gegenstand kann so zerlegt werden. Hierfür muss der Charakter pro punkt eine Stunde aufwenden.

Schrottpunkte(SoP) = Punkte für neue Bauwerke. Repräsentiert einfache Materialien(z.B. Metalle usw.). Gewonnene SoP=Schrottwert eines Gegenstands

## Mobile Schmiede

30 FP

Der Charakter integriert eine mobile Schmiede in seine Werkzeugtasche. Dadurch kann er komplexere Modifikation an waffen und anderen Mechanika vornehmen.

## Generator

20 FP/Stufe

Max. Stufe 5

Arbeitszeit: 8 Stunden; Diese Modifikation für die Werkzeugtasche erlaubt es Dampfbastlern, einen mobilen Generator zu verwenden. Dieser generiert Stufe \* 5 DE. Dieser kann auch an externe Geräte angeschlossen werden, um diese zu betreiben, ist jedoch Primär für das betreiben der Modifikationen des Dampfbastlers nützlich.

## Allerlei der Werkzeugtasche

50 FP

Mit erwerb dieser Fähigkeit kann der Dampfbastler unterschiedlichste Mechanika herstellen und in seiner Werkzeugtasche verstauen. Dadurch verbrauchen sie keinen Platz und kein Gewicht, da die Werkzeugtasche diese dekonstruiert. Sie können auch im Kampf sofort aus der Werkzeugtasche gezogen werden.

## Autonome Reperatur

30 FP

Die modifizierte Werkzeugtasche repariert innerhalb einer Stunde in sie gelegte, simple Mechanika die der Charakter selbst hergestellt oder Speziell für diese Eigenschaft modifiziert hat(Kosten: 4 Stunden+1SoP pro Komplexität). Sie benötigt dafür keine SoP.

## Waffenpfuschen

10 FP

Der Charakter kann mit nicht-mechanischen Waffen herumexperimentieren um diese zu verbessern oder zu Verändern. Er kann dem Grundschaten +1W6 oder dem Modifikator einen Bonus von +1 hinzufügen(Beim Modifikator bedeutet dies einen BW mehr oder einen MW/SW weniger). Dies benötigt 4 Stunden und 1 SoP und ist pro Waffe nur einmal möglich.

## Testname

XXX FP

## Kleine Helfer

30 FP

Der Charakter kann nun 3 eigene Automats herstellen. Dies sind der Schrottdieb(Kleiner Automat der Dekonstruieren/Verschrotten kann),

## Fixer

40 FP

Der Charakter kann schnell die Fehler anderer in ihren Kreationen erkennen. Er erhält automatisch Informationen über Schwachstellen unterschiedlicher Mechanika, wenn er mit diesen oder vergleichbaren bereits interagiert hat. Diese Fehler kann er ausnutzen, muss davor die Gegenstände jedoch mit einer Probe auf Dampf- oder Feinmechanik oder Elektrizitätskunde studieren, wobei die Schwierigkeit die Komplexität des Mechanika ist. Das braucht mindestens Komplexität Stunden, kann jedoch vom Meister verlängert werden.

## Simple Waffenmodifikation

60 FP

Der Charakter kann mit seinen Experimenten nun Waffen von fast jeder Zerstörung wiederherstellen und außerdem größere Modifikationen vornehmen. Er kann außerdem mit mechanischen Waffen arbeiten und diese ebenfalls, wie bei Waffenpfuschen, Modifizieren. Er kann Veränderungen außerdem pro Waffe nun 2 mal vornehmen.

## Exoskellet: Grundlagen

70 FP

Voraussetzung: Generator 3

Der Dampfbastler kann ein eigenes Exoskellet entwerfen, welches seine Werkzeugtasche integriert. Die Konstruktion benötigt 6 SoP und 8 FS. Nach anlegen des Exoskellets erhält er direkt +2 GS und +4 SK. Durch diese eigenschaft wird nur das Grundgerüst konstruiert.

## Geladene Waffen

110 FP

Voraussetzung: Generator 2

Der Dampfbastler kann nun jede Waffe mit Elektrizität ausstatten, was ihren Schaden vor modifikatoren verdoppelt und die Besondere Eigenschaft "Verursacht diese Waffe mehr als 10 SP erhält das Ziel 1 Stufe Betäubung" hinzufügt.

## Flammenwaffen

90 FP

Die Waffen Verursachen nun statt Betäubung Brennend.

## Komplexe Waffenmodifikation

100 FP

Der Charakter erlernt eine neue Art der Modifikation von Waffen. Er kann einen Würfel des Grundschatens nun um eine Stufe erhöhen(W3->W4->W6->W8->W10->W12->W20->2W20->4W20->W100). Dies ist pro Waffe nur [Max. stufe des EB] mal möglich und benötigt 1/2/4/6/8/10 SoP(Abhängig von der Erhöhung)

## Exoskellet

50 FP

Der Dampfbastler kann weitere Modifikationen an seinem Exoskellet vornehmen. Diese Eigenschaft kann mehrfach gewählt werden, pro wahl erhält er eine Modifikation.

Sprinter(6SoP, 4 FS): GS+4, VW+4, GE+1, Athelik 3 BW.

Panzer(10 SoP, 5 FS): SK+8, VW+2, KO +1.

Stärke(7 SoP, 6 FS): ST +1, Alle Kampftalente +4 BW.

Feinarbeit(12 SoP, 10 FS): Alle Mechanik-Talente 8 BW.

## Testname

100 FP

Magia

## Körpermodifikation

80 FP

## Kampfkünste

120 FP



# Grenzläufer

Eins mit der Umgebung

Grundlage  
25 FP

*Jahre in der Natur haben deine Sinne geschärft. Dein Körper kann sich intuitiv an das Gelände anpassen und selbst auf dem unebensten Untergrund sogar ohne festes Schuhwerk schnell weiterkommen.*

Der Grenzläufer kann GS-Modifikatoren bis zu 50% seiner GS ignorieren. Alle anderen werden um 50% seiner GS reduziert. Dies gilt nicht, wenn die Geschwindigkeit des Grenzläufers durch den Effekt auf 0 oder niedriger sinken würde.

Kundschafter

20 FP

*Jeder veränderte Stein fällt dir auf, jede kleine Öffnung einer Höhle ist ein Hinweis. Du kennst dich in der Natur aus, und das Zeigt sich.*

Der Grenzläufer kennt sich exzellent in der Umgebung aus. Bei Proben, um Nahrung in der Natur zu findern, erhält er +[Max. Stufe des EB]\*2 Bonuswürfel. Die Zeit um einen Unterschlupf in der Natur zu finden ist halbiert. Hilft der Grenzläufer dabei, einen Unterschlupf zu finden, ist dessen Qualität um 1 erhöht. Er erhält in der Natur +[Max. Stufe des EB] BW auf *Verbergen*.

Tierflüsterer

Grundlage  
25 FP

*Tiere sind wahre Wunder der Natur. Du verstehst sie gut, gar gut genug um mit ihnen kommunizieren zu können - zumindest grundlegend.*

Der Grenzläufer kann mit Tieren kommunizieren, welche ihn nicht als Beute ansehen. Hierfür ist im Kampf 1 Aktion und eine Probe auf *Naturkunde* erforderlich. Die Schwierigkeit ist die Zähmungsschwierigkeit des jeweiligen Tieres. Er kann dadurch einfache Handlungen beschreiben, nicht jedoch komplexere Ideen. Ob das Tier auf ihn hört, wenn er ihm einen Befehl gibt, ist nicht sicher.

Bücher der Ahnen

30 FP

*Du bist einer der wichtigsten Geschichtsträger der Nutzlosen. Grenzläufer schreiben und dechiphrieren Wissen im Verdeckten, und das seit Urzeiten.*

Der Grenzläufer weiß von den Ahnenbüchern der Nutzlosen und kann beginnen, diese zu entziffern. Durch den Erhalt dieser Fähigkeit kann er Ahnenbücher der Klasse 1 entziffern. Dafür ist eine Probe auf *Sektologie* nötig, welche 1 Stunde benötigt. Die Schwierigkeit beträgt hierbei 3 \* Klasse des Ahnenbuches. Bei Erfolg schafft er es einen Abschnitt zu entziffern, welcher je nach Buch unterschiedliche Geheimnisse enthüllen kann. Wird mit der Sonderregel "Ahnenbücher" gespielt, sind diese Enthüllungen für jedes Buch unterschiedlich, andernfalls kann auf eine allgemeine Tabelle gewürfelt werden. Diese Eigenschaft ermöglicht nicht den Erwerb der Ahnenbücher, sie können also nur gefunden oder gestohlen werden.

Zusätzliche Regeneration

50 FP

*Die Natur stärkt dich. Mit jedem Schritt durch die Farne des Waldes und die Gräser der Steppen fühlst du die Energie der Natur, die dich begleitet - und so mehr du dich mit ihr beschäftigt, so stärker wird sie.*

Der Grenzläufer regeneriert nun auch Naturpunkte, wenn er proben auf Überleben oder Wahrnehmung ablegt, oder in der Natur eine nicht-Kampf Probe gelingt. Die so erreichten Punkte sind jedoch pro Rast auf [Max. Stufe des Baums] limitiert

Aus den Büschen

20 FP

*So schön sie auch ist, auch die Natur hat Gefahren. Doch du weißt, wie du auch das zu deinem Vorteil machst.*

Während dem Kampf in der Natur erhält der Grenzläufer [Max. Stufe des EB] BW auf folgende Talente: Alle Fernkampftalente, *Überleben*, *Verbergen*, *Heilkunde*, *Naturkunde*. Der Grenzläufer kann sich ein Nahkampftalent aussuchen, welches alle Boni auf Fernkampftalente ebenfalls erhält.

Für jede erfolgreiche Unterschlupfsuche oder überlebten Tag in der Natur erhält der Grenzläufer außerdem 1 Naturpunkt. Er erhält für das Nutzen einer Eigenschaft außerhalb dieses Pfads ebenfalls 1 Naturpunkt. Diese kann er nutzen, um nach Gewürfelter Probe Erfolge zu den o.g. Talenten zu addieren. Er kann maximal [Max.Stufe des EB]\*2 Naturpunkte besitzen.

Tierkompane

30 FP

*Das Band zwischen dir und deinem Kompanen ist eines von tiefen Vertrauen und Nähe. Egal ob du ihn bei einer Reise aus einer Falle gerettet hast oder er eigentlich deine Beute war - ihr steht euch unglaublich nahe.*

Der Charakter kann sich mit einem Tier anfreunden. Wird diese Fähigkeit bei der Charaktererschaffung gewählt, ist bereits ein Tier aus folgender Liste sein Kompane: Adler, Hirsch, Rabe, Wolf. Nach SL-Entscheid können auch andere Tiere gewählt werden. Der Tierkompane ist dem Grenzläufer Treu, und die beiden haben ein enges Band, was wenige andere verstehen könnten. Das Tier kann seine normalen Kampffertigkeiten einsetzen und wird dies auch tun, sofern der Grenzläufer es mitnimmt. Mit jeder Stufe Schmerz, die das Tier erhält, erhält der Grenzläufer jedoch 1 Stufe Stress, bis zu einem Maximum von 4.

Verbesserte Dechiphrierung

40 FP

Diese Eigenschaft kann unbegrenzt oft erworben werden.

*Dein Verständniss der Ahnenbücher verbessert sich mit jedem Buch das du ließt. In jedem Rezept, jeder Bauanleitung und jedem Roman findest du die verdeckten Verbindungen.*

Der Charakter kann pro Stufe dieser Eigenschaft die Klasse an Büchern, die er Dechiphrieren kann, um 1 erhöhen. Stufe 2: Der Charakter kann durch sein Wissen über die Chiphrierung der Ahnenbücher der Nutzlosen auf alle Arten von Ahnenbüchern anwenden. Die Dechiephrierung ist hierbei jedoch erschwert(Antik: Mindestens +4, Adel: +3, Wächter: +2; Hilfreiche: +1).

Deckung der Städte

40 FP

*Auch Städte sind ihre eigene Art von Natur. Du kannst die Lektionen, die du in deiner Zeit weit entfernt jeder Zivilisation erlernt hast, jetzt auch auf die engen Gassen und Straßen der Städte übertragen.*

Der Grenzläufer erhält nun die Boni von **Kundschafter** auch in der Stadt.

Natürliche Präzision

60 FP

*Eine der frühesten Erfindungen der Parto waren Speere, die wohl auch eine Rolle in ihrer heutigen Dominanz gespielt haben. Die Vorteile von Reichweite kannst du dir nun auch noch geschickter zunutze machen.*

Der Grenzläufer kann Naturpunkte nun auch einsetzen, um seinen Schaden von Fernkampftalenten um NaturpunkteW6 zu erhöhen. Dies gilt bis zur nächsten Rast.

Besondere Einsätze

1 Freie  
Aktion

50 FP

*Durch eure Zeit zusammen versteht ihr euch immer besser. Dein Kompane weiß inzwischen genau was du meinst, und vertraut dir genug um dir auf dein Wort zu gehorchen - egal, was du von ihm brauchst.*

Der Tierkompane kann nun mit dem Grenzläufer grundlegend kommunizieren, wie in **Tierflüsterer**. Der Kompane wird ihm jedoch immer gehorchen und es ist keine Probe nötig, im Kampf benötigt dies nur eine freie Aktion.

Bücher des Magia

100 FP

*Du hast endlich einen Durchbruch in den Ahnenbüchern finden können. Mit etwas magischer Beihilfe kannst du nun Bücher, die mit Magia verschlüsselt wurden dechiphrieren. Endlich hast du Zugriff auf die wirklich verdecktesten Geheimnisse Gehennas.*

Der Grenzläufer kann jetzt Magia-Bücher entziffern. Die Schwierigkeit des Entzifferns ist gleich der SW von antiken Büchern.

Nach dem Willen der Ahnen

90 FP

*Du hast vieles aus den Büchern lernen können. Und du hast dich entschlossen, den Willen deiner Ahnen fortzuführen. Du wirst diene Kräfte gegen die zerstörerischen und unnatürlichen Wesen einsetzen, die durch Gehenna streifen.*

Der Grenzläufer kennt sich besonders mit dem Töten gewisser Wesenheiten aus. Beim Kampf gegen Kreaturen, Wesenheiten oder Tiere erhält er [Max. Stufe des EB] zusätzlichen Schaden, egal ob der Angriff gelingt oder nicht. Diesen Schaden erhält er außerdem im Kampf jedes Wesen, auch Menschliche oder Konstrukte, über welches er Wissen der Ahnenbücher besitzt.

Natürlicher Schutz

1 Freie  
Stunde

80 FP

*Stöcker, Steine, Knochen, Fäden - was für das ungeschulte Auge unwichtig scheinen mag, ist für dich deine Überlebensgarantie. Du weißt, wie du aus den einfachsten Mitteln effektive Rüstung an den genau richtigen Plätzen anbringst.*

In der Natur kann der Grenzläufer eine Probe auf *Überleben* oder *Naturkunde* ablegen, wobei die Schwierigkeit von der SL basierend auf der Umgebung bestimmt wird. Dies benötigt 1 Stunde. Für jeden Erfolg erhält er +1 auf seine SK. Er kann so maximal [Max.Stufe des EB] SK erhalten. Er kann die Probe mehrfach ablegen, die SK ist additiv.

Gegenseitige Verteidigung

70 FP

*Eure Kampfstile sind eine wahre Kunst der Symbiose. Beide von euch können den nächsten Schlag des anderen voraussehen und wissen genau, wo sie sein müssen, um vom anderen Gedeckt zu werden. Euer Rücken ist immer sicher, solange ihr zusammen seit.*

Kämpft der Grenzläufer an der Seite seines Kompanen, erhalten beide eine SK in höhe von [Max. Stufe des EB] und der Kompane erhält +[Max. Stufe des EB] VV.

Rectiae Magia

100 FP

*Die Ahnenbücher verraten vieles. Doch eines hast du immer wieder gelsen, und inzwischen glaubst du auch, es verstehen zu können. Rectia - die Kunst der Kontrolle von Magia.*

Der Grenzläufer erhält die grundlegende Fertigkeit von Rectia, **Rectiae Magia**, auf Stufe 2. Sein Talentwert in Rectia wird um 1 erhöht, auch wenn er davor 0 war.

Kampfkünste

120 FP

*Du hast vieles lernen können. Deine Schüsse sind gezielt, deine Hiebe fast unaufhaltbar. Und mit deiner natürlichen Rüstung können die wenigsten Feinde etwas gegen dich anrichten. Und trotzdem kämpfst du weiter.*

Der Grenzläufer erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der **Kampfkünste**.

Ferale Regimen

110 FP

*Deine Synergie mit deinem Kompanen hat dir einen neuen Weg vorgeschlagen. Du hast dich entschieden ihn anzunehmen, und die verbotene Kunst der Feramagicus zu erlernen - endlich kannst du eine noch tiefere Verbindung zu deinem Kompanen aufbauen.*

Der Grenzläufer erhält die grundlegende Fertigkeit von Feramagicus, **Ferale Regimen**. Sein Talentwert in Feramagicus wird um 1 erhöht, auch wenn er davor 0 war.

# Industriesklave

## Ungebrochener Wille

Grundlage

*Du hast schon vieles durchgestanden. Das einzige, was immer an deiner Seite war, war dein unbändiger Wille. Egal was dir im Weg steht, du wirst weitergehen. Egal ob durch deinem Kopf, deine Klinge oder deine Zunge, das Hinderniss muss verschwinden.*

Der Industriesklave erhält Willenspunkte. Er kann dabei maximal so viele Punkte erhalten, wie die Stufe der höchsten Eigenschaft dieses Baumes\*2. Diese Punkte kann er durch Rasten regenerieren. Er erhält dabei 1W3 Punkte pro Rast, und +2 Punkte wenn er in einer Unterkunft der Qualität 1-2 rastet.

## Resilienz

1 Manöver  
1 WP

30 FP

*Der Kampf gegen die Mächte benötigt viel Geduld, Planung und Vorbereitung. Doch besonders die Resilienz um die Rache der Mächte zu überleben ist wichtig. Du bist bestens auf alles davon vorbereitet.*

Der Industriesklave stählt seinen Willen. Er nutzt 1 Willenspunkt und 1 Manöver, um [Max. Stufe des Baums]\*5 Temporäre LeP zu erhalten.

## Macht der Einigkeit

1 Manöver  
1 WP

30 FP

*Deine Worte inspirieren jeden, der deine Motive teilt. Die Einigkeit ist eure beste Waffe, und du weißt genau, wie du sie einsetzen musst.*

Der Industriesklave motiviert seine Mitstreiter zum vereinigten Kampf gegen den Feind. Er nutzt 1 Manöver und 1 Willenspunkt, um eine Probe auf *Rhetorik* abzulegen. Gelingt diese, erhalten bis zu 5 Charaktere innerhalb von 20 Metern +[Max. Stufe des Baums] BW für Proben auf Kampftalente. Außerdem sinkt die Schwierigkeit von eingesetzten Kampffertigkeiten um 1. Diese Effekte halten bis zum Ende des Kampfes an.

## Sklavenaufstand

2 WP

50 FP

*Du weißt noch, was dich damals zu deiner Entscheidung bewegt hat, und wie du den Kampf gelernt hast. Jetzt fasst du es in Worte, um anderen deinen Aufstieg zu ermöglichen.*

Der Industriesklave muss eine Probe auf *Rhetorik* ablegen. Dies braucht 2 Willenspunkte und kann nicht im Kampf geschehen. Alle Zuhörer erhalten auf ein Kampftalent ihrer Wahl einen eTw von +3. Dieser Bonus hält bis zu 10KR oder 1 Stunde außerhalb des Kampfes.

## Schutz

1 Manöver  
2 WP

50 FP

*Du weißt genau, wie du dich und deine Kameraden sicher halten kannst - egal ob im Kampf gegen eine absolute Übermacht oder in der Fabrik.*

Der Industriesklave kann 2 Willenspunkte und ein Manöver nutzen, um die Schutzklasse von sich oder einem Charakter in Hörweite zu erhöhen. Er muss dafür eine Probe auf *Rhetorik*(Sw 3) ablegen. Gelingt diese, erhöht sich die Schutzklasse des Ziels um [Stufe des EB] für 8 KR. Diese Eigenschaft kann mehrfach auf das gleiche Ziel genutzt werden, dies setzt die verbleibenden KR zurück und erhöht die SK kummulativ.

## Stellung Halten!

1 Aktion  
3 WP

60 FP

*Mit einem einzigen Ruf wissen alle, was sie zu tun haben. Haltet die Stellung, bis der Feind getötet, vertrieben oder gefangen ist - komme, was da wolle.*

Der Industriesklave nutzt 3 Willenspunkte und eine Aktion um seine Mitstreiter zu stärken. Er muss eine Probe auf *Rhetorik* mit der Schwierigkeit 3+ die Anzahl der Ziele ablegen. Dabei können maximal 5 Ziele im Umkreis von 10 Metern, die auch den Industriesklaven beinhalten können, gewählt werden. Gelingt die Probe, erhalten alle Ziele [Max. Stufe des Baums]\*10 temporäre LeP bis zum Ende des Kampfes, oder bis diese aufgebraucht sind.

## Stimme des Volkes

1 Aktion  
3 WP

40 FP

*Du weißt, dass in jedem deiner Worte nicht nur du sprichst, sondern auch deine Mitstreiter in ganz Gehenna - und genau diese Sicherheit verunsichert deine Feinde zutiefst.*

Der Industriesklave nutzt 1 Aktion und 3 Willenspunkte um seine Gegner zu verunsichern. Der Industriesklave muss bis zu 4 Ziele auswählen, die ihn hören können, und eine Probe auf *Manipulieren* ablegen, deren Schwierigkeit 2+ die Anzahl der Ziele ist. Gelingt diese, erhalten die Ziele einen Modifikator von -2 auf ihren VW und eTw von Kampftalenten.

## Motivationsrede

70 FP

*Deine Worte an deine Mitstreiter sind wie Adrenalin direkt in ihren Venen. Die Energie, die du ihnen gibst, ist immens - und davon profitiert ihr alle.*

Der Industriesklave kann vor einem Kampf eine Rede halten, welche bis zu 10 Mitstreiter beeinflussen kann. Er nutzt hierfür 3 Willenspunkte und muss eine Probe auf *Rhetorik* ablegen, deren Schwierigkeit 3+ die Anzahl der Ziele ist. Jedes Ziel erhält einen Bonus von +[Max. Stufe des EB] eTw auf ein Kampftalent ihrer Wahl, und einen Bonus von +2 auf ihren VW.

## Stählerner Wille

1 Aktion  
4 WP

60 FP

*Jahre an knochenbrechender Arbeit konnten dich nicht brechen. Die Konsequenzen deiner Abtrünnigkeit konnten dich nicht brechen. Was kommt nun? Du wirst es aushalten.*

Der Industriesklave kann 4 Willenspunkte und eine Aktion nutzen, um 10+ [Stufe des EB] Temporäre LeP und + [Stufe des EB]\*2 auf seine Schutzklasse für 10 KR zu erhalten.

## Infiltration

50 FP

*Du hast lange in den Fängen des Systems gelebt. Doch nun musstest du lernen, es zu imitieren, um es von innen heraus zu zerstören.*

Der Industriesklave lernt die Kunst des verdeckten Arbeitens. Er kann nun Verkleidungen kaufen oder Anziehen, in denen er so überzeugend wirkt, dass alle Proben, um ihn zu enttarnen, 2 MW erhalten.

## Stimme der Unsicherheit

50 FP

*Das züngeln deiner Stimme und das Gift in deinen Worten sind geschärfter als deine Klinge. Selbst deine Gegner scheinen deinen Mund mehr zu fürchten als deine Klinge.*

Der Industriesklave nutzt 1 Manöver und 2 Willenspunkte, um seine Gegner aus dem Konzept zu bringen. Er muss bis zu 5 Ziele auswählen, ein Kampftalent bestimmen und eine Vergleichsprobe auf *Manipulieren* gegen *Beherrschung* des stärksten Ziels ablegen. Gelingt diese, erhalten alle Ziele -[Max. Stufe des Baums] auf ihren eTw des bestimmten Kampftalentes. Es kann dabei nur ein Kampftalent für alle Ziele ausgewählt werden.

## Unterstützer Finden

80 FP

*Manchmal kannst auch du den Kampf nicht alleine bestreiten. Und für genau den Fall ist deine Zunge das beste Mittel, um unverhoffte Unterstützung zu finden.*

Der Industriesklave kann beim Kampf in Vierteln der Nutzlosen und Hilfreichen Mitstreiter finden. Dafür muss er eine Probe auf *Rhetorik*(Sw5) ablegen, wobei die Sw um +1 pro zu rekrutierender Person und um +5, wenn der Industriesklave in der Stadt unbekannt ist, steigt. Gelingt die Probe tritt pro Erfolg 1 Person dem Kampf auf der Seite des Industriesklaven bei, bis zu [Max. Stufe des Baums] Personen. Die Personen nutzen die Werte von EINFÜGEN. Die SL kann dies untersagen, z.B. wenn das Viertel erst kürzlich durch einen gescheiterten Aufstand geknechtet wurde.

## Reaktiver Schutz

5 WP

120 FP

*Du agierst häufig genug auf deine eigene Initiative, doch im Kampf kannst du auch blitzschnell auf die deiner Feinde reagieren.*

Der Industriesklave kann 5 Willenspunkte und 1 freie Aktion nutzen, um einen Angriff abzuwehren. Er erhöht seinen VW für die Attacke um [Stufe des EB]. Dadurch würfelt er diese Schwierigkeitswürfel, die mit dem Angriffswurf des Gegners verrechnet werden. Fallen die Erfolge des Gegners hierdurch unter 0, ist die Attacke abgewehrt, und der Industriesklave erleidet keinen Schaden durch sie, auch wenn der Schaden unabhängig vom Erfolg der Probe ist.

## Saboteur

70 FP

*Viele der modernen Fabriken verlassen sich auf ihre wunderschönen Mechanika, um ihre Arbeiter zu knechten. Doch du hast einige Handgriffe gelernt, um diese wunderschönen Mechanika schnell außer Kraft zu setzen.*

Der Industriesklave kann nun Mechanika manipulieren, sodass sie einen kritischen Defekt erhalten. Dafür muss er eine Probe auf eines der zum Objekt passenden Mechanik-Talente(*Feinmechanik, Grobmechanik, Elektrizitätskunde*) ablegen, wobei die Schwierigkeit die Komplexität des Mechanika ist. Er kann Willenspunkte nutzen, um seinen eTw in dem passenden Talent für die Probe um jeweils 1 pro investiertem Willenspunkt zu erhöhen.

## Kampfkünste

110 FP

*Dein Kampf gegen den Status Quo wird ein langer sein, geprägt von vielen Feinden und mehr Schwierigkeiten. Besonders deine Klinge hat dir dabei viele Dienste erwiesen - also schärfst du sie weiter.*

Der Industriesklave erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der **Kampfkünste**.

## Magische Worte

100 FP

*Du hast lange auf deine Freunde, aber auch deine Feinde, eingeredet. Deine Zunge ist gewandt und ein wichtiges Mittel, um deine Ziele zu verfolgen. Und zwischen deinen eigenen Zeilen hast du etwas gehört - den Ruf des Magia.*

Diese Eigenschaft kommt mit den Fertigkeiten von Oratorium. EINFÜGEN.



# Kräuterhexe

Dorfhexe

Grundlage

Die Kräuterhexe lernt 3 der folgende Alchemierezepte: Sexus Mutatia, Medicina Frigida, Gegenmittel(Gifte), Wundtrank(Einfach). Im weiteren lernst du eines der folgenden Gifte: Gebrochener Wille, Geschenk der Freiheit, Verdorbene Träume, Vergissmeinnicht. Wähle ein Heimatdorf. Solltest dein Charakter in dieses zurückkehren, wird er dort herzlich empfangen. Alle Trankzutaten, Rezepte und Lebensmittel die er hier erwirbt kosten nur die Hälfte. Dein Charakter hat hier ein festes Alchemielabor der Stufe 6. Die Kräuterhexe ist eingestimmt auf die Umgebung ihres Dorfes.

Hexenkult

15 FP

Erhalte das Merkmal Anhänger(Hexenkult deiner Stadt). Alle Orte, an denen dein Hexenkult aktiv ist, werden automatisch behandelt, als wärest du auf sie eingestimmt.

Kräuterblick

15 FP

Die Kräuterhexe erkennt jedes nützliche Kraut sofort. In der Natur gesammelte KP werden verdoppelt. Sie kann ohne Probe alle Kräuter und Pflanzen identifizieren, die für Tränke genutzt werden.

Ruf des Hexentiers

30 FP

Die Kräuterhexe ruft ein Hexentier hervor. Dieses ermöglicht durch seine natürliche Magie nicht nur Rituale, sondern kann auch einige andere Möglichkeiten. Das Hexentier ist dabei ein Tier der Größenkategorien Klein-Medium. Das Hexentier kann über das Ritual „Ruf des Hexentiers“ beschworen werden. Bei Charaktererstellung kann das Hexentier auch direkt Teil der Gruppe sein. Kommunikation mit dem Hexentier ist sehr grundlegend möglich, ähnlich wie bei trainierten Hunden.

Sprache des Tiers

40 FP

Die Kräuterhexe kann nun mit dem Hexentier kommunizieren. Dadurch können Informationen ausgetauscht werden, wie mit jedem anderen Parto auch. Das Hexentier kann außerdem Teil von Ritualen sein. Dabei fügt es jeder Probe während des Rituals 2 BW hinzu.

Auge der Hexe

60 FP

Die Kräuterhexe kann sich komplett in Sinneseindrücke des Hexentiers einfinden, auch über größere Distanzen. Hierbei ist eine Probe auf *Tierkunde(Sw2)* nötig, wenn die Kräuterhexe nicht auf das Gebiet eingestimmt ist. Ist das Hexentier nicht in einem eingestimmten Gebiet ist die maximale Reichweite dieser Eigenschaft 5 Km, andernfalls ist sie unbegrenzt.

Sturm der Rache

50 FP

Die Kräuterhexe beschwört durch das Hexentier einen Sturm herauf, der Ernten zerstören, Häuser Demolieren oder Schlachten verhindern kann, welcher jedoch kaum Regeltechnischen Schaden macht(1W4 pro 10 Minuten/50KR im Sturm).

Arme der Hexe

80 FP

Das Hexentier unterstützt die Kräuterhexe mit seinen magischen Fähigkeiten im Kampf. In den Anhängen ab S. EINFÜGEN findest du eine Liste zu den genauen Effekten für die jeweiligen Tiere.

Verdorbenes Land

100 FP

Die Kräuterhexe führt ein Ritual durch. Dieses Ritual benötigt 10 Stunden und muss in einer der Hexe vertrauten Umgebung durchgeführt werden. Während des Rituals muss ein Tier geopfert werden. Die LP, Geschwindigkeit und Art des Tieres bestimmen das Ergebnis des Rituals. Das Resultat des Rituals ist das folgende: Lebewesen der Art des Opfers werden angelockt. Diese werden das Gebiet bewachen und der Hexe, ebenso wie von ihr mit dem Blut des Ritualdolches markierte Mitstreiter, keinen Schaden hinzufügen.

Herz der Hexe

120 FP

Die Kräuterhexe kann nun durch das Hexentier Magia wirken. Dadurch wird das Hexentier zum Ausgangspunkt der gewirkten Magie. Im Kampf kann diese Eigenschaft in einer freien Aktion aktiviert werden. Dies funktioniert nur, wenn das Hexentier in Nahkampfreichweite der Kräuterhexe ist. Ist diese Eigenschaft aktiv, kann das Hexentier nicht angegriffen werden, aber weiterhin Angreifen. Um das Hexentier anzugreifen muss es erst aus der Reichweite der Kräuterhexe gebracht werden, oder die Kräuterhexe *Handlungsunfähig* werden.

Augen aus den Schatten

60 FP pro Stufe120 FP

Die Hexe baut ein kleines Modell, auch ein rudimentäres genügt, von einer Umgebung, auf die sie eingestimmt ist(Stadtteil, Dorf, usw.). Sie kann bis zu LVL\*5 Spielfiguren auf das Brett setzen. Jede Spielfigur stellt einen Parto dar, welcher mittels eines Körperteils(Haar, Speichel, o.ä.) an die Figur gebunden wird. Die Hexe kann so ihre ungefähren Bewegungen innerhalb des Stadtteils verfolgen. Hierbei kann abgeschätzt werden, in welchem Haus sich ein Parto befindet, bei weitem jedoch nichts über den Stock oder ähnliches. Sobald ein Wesen einen Teil des Dorfes betritt, welchen die Hexe nicht kennt, kippt die Figur um und bewegt sich erst wieder, wenn der Charakter wieder das Gebiet verlässt.

Stadthexe

Grundlage

Der Charakter lernt 3 der folgenden Alchemierezepte: Confidentialia, Formatura, Schmieröl, Vocia, Gegenmittel(Gifte), Vitae Ferrum. Lerne weiterhin eines der folgenden Rezepte für Kampftränke: Dampfflasche, Donnerschlag, Frostbeule, Dampfgranate. Außerdem erhält der Charakter ein Mobiles Alchemielabor als Startgegenstand. Die Kräuterhexe ist eingestimmt auf die Umgebung der Stadt, in welcher sie lebt(e), oder auf das Stadtgebiet, in welcher sie lebt(e).

Tränke und Arznei

20 FP

Die Kräuterhexe erhält +2 auf ihren eTw in Alchemie, wenn sie Tränke oder Arznei braut. Das Brauen von Tränken und Arznei braucht nur halb so viele Freizeitaktionen. Dauert das Brauen mehrere Tage, sind die Freizeitaktionen an jedem Tag halbiert, die Ruhezeiten sind also unverändert.

Kampfalchemist

40 FP

Die Kräuterhexe kann nun Kampftränke in einer Bonusaktion nutzen. Wähle außerdem 2 Kampftränke aus der folgenden Liste, deren Rezepte du erlernst: . Der Bonus von Tränke und Arznei gilt nun auch für Kampftränke

Grundlagen der Fluchtränke

60 FP

Fluchtrank Effekte: Ziel wirkt abstoßend auf alle anderen Lebewesen. Alle sozialen Proben außer Etikette und Personenkenntnis erhalten eine Schwierigkeit von +3

Gegenfluch

80 FP

Gegenmittel(Flüche)-Trank  
Fluchtrank, welcher dem Ziel die Pest gibt.  
Voraussetzungen: Alchemie 8; Seltenheit: 4; Kosten: 250G(Trank), Unbezahlbar(Rezept); Zutaten: 5KP, 4SzP(Zutaten der eingestimmten Umgebung der Kräuterhexe), 1 Sonderzutat(Geschätzter Besitz des Opfers oder Körperteil(Haare Zählen, Körperflüssigkeiten nicht)); Rezept: Dauer von 2 Tagen; Wirkung: Der Charakter wird der Hexe gegenüber hörig. Dieses Empfinden ist romantischer Natur, sofern das Ziel bereits ein Interesse an der Hexe hatte, andernfalls ist es eine Unterwürfige Befehlsempfängnis.

Testname

100 FP

Magia

Kräutersammler

20 FP

Probe auf Pflanzenkunde oder Überleben. Charakter erhält Pro Erfolg 1KP

Spezialitätensammler

30 FP

Erst Probe auf Geographie, Geschichtswissen oder Gassenwissen. Dadurch erhältst du Informationen über jeweilige SzP, sofern diese in der Nähe verfügbar sind. Das Einsammeln wird ausgespielt. Hierdurch können, je nach Geschick der Charaktere, bis zu 4 SzP erlangt werden.

Mobiles Labor

XXX FP

Hexe bekommt eigenes, mobiles Labor(Stufe 4), skilltree ab hier Pro Stufe erhöht sich die Stufe des Moblien Labor um 2 pro Lvl.

Verbessertes Equipment

XXX FP

Meisteralchemistin

30 FP pro Stufe40 FP

Die Maximale Stufe dieser Eigenschaft ist 8.  
  
Durch dein meisterliches Wissen der Alchemie schaffst du es, wenn du einen Trank, Fluchtrank, Arznei oder Gifte braust, viele Zutaten einzusparen. Wenn du das gesamte Brauen durchführst benötigst du LVL weniger KP und LVL/4(immer abgerundet) weniger SzP. Die Kosten eines Gebräus können hierdurch nie unter 1 KP und 1 SzP sinken. LVL 8 Fähigkeit: Alle Trankkosten werden Halbiert oder nach altem Schema reduziert, je nachdem, was niedriger ist.

Kompass der Verdammten

XXX FP

Fluchtrank, welcher zwei Effekte hat: Auf ein nicht verfluchtes Ziel angewandt, verwandelt sich ein kleines Behältnis(Flasche o.ä.) in einen Kompass, welcher zum Ziel führt. Auf ein verfluchtes Ziel angewandt, führt der Kompass zur Hexe, welche den Fluchtrank gebraut hat.



# Rotte

## Idealist

Grundlage

Der Charakter erhält Hingabepunkte. Durch diese kann er die Eigenschaften dieses Baumes aktivieren. Für 2 Hingabe kann der Charakter ebenfalls einen Bonuswürfel auf einen Wurf hinzufügen, wenn er mit der Probe entweder für seinen Kult arbeitet oder die Ideale dieses fördert. Dies funktioniert nicht für Kampftalente. Der Charakter kann folgende Arten von Kulturen wählen: Academica, Handelsgesellschaft, Politica, Mechanika. Der Charakter erhält Hingabe, wenn er den Idealen seines Kultes folgt. Genaueres steht bei den jeweiligen Kulturen. Durch Rast erhält ein Charakter ebenfalls 1W3 Hingabe. Er kann maximal höchste Stufe dieses Eigenschaftsbaumes +1 Hingabe erhalten.

## Wissen hinter den Kuten

15 FP

Der Charakter erhält das Merkmal Wissen(Kulte und Vereinigungen) für das jeweilige Gebiet, in dem sein Kult aktiv ist. Bei Proben, um andere Kultisten zu erkennen, erhält der Charakter 1 Bonuswürfel.

## Revolutionist

Grundlage

Der Charakter erhält Hingabepunkte. Durch diese kann er die Eigenschaften dieses Baumes aktivieren. Für 2 Hingabe kann der Charakter ebenfalls pro Stufe dieses Baumes einen W6 zu seinem Schaden hinzufügen. Dies funktioniert nur, wenn der Charakter für seinen Kult oder dessen Ideale kämpft. Der Charakter kann folgende Arten von Kulturen wählen: Handelsgesellschaft, Simulacra, Mechanika. Der Charakter erhält Hingabe, wenn er den Idealen seines Kultes folgt. Genaueres steht bei den jeweiligen Kulturen. Durch Rast erhält ein Charakter ebenfalls 1W3 Hingabe. Er kann maximal höchste Stufe dieses Eigenschaftsbaumes +1 Hingabe erhalten.

## Fanatismus der Idealisten

Aktionen Punkte

30 FP

Der Charakter steht felsenfest zu seinen Idealen. Proben auf Personenkenntnis, um seine Lügen zu durchschauen, erhalten 2 Maluswürfel. Alle Proben auf Soziale Talente erhalten 1 Bonuswürfel, wenn der Charakter nach den Idealen seines Kultes handelt.

## Quelle des Glaubens

Aktionen Punkte

40 FP

Proben auf soziale Talente erhalten [Max. Stufe des Baums] BW, wenn sich der Charakter im Einflussgebiet des Kultes befindet, und dem Gegenüber bewusst ist, dass der Charakter Mitglied des Kultes ist. Situativ kann dies jedoch auch negiert werden, wenn sich das Gegenüber in einem weit einflussreicheren oder gar dem Kult der Rotte befindet. Dies ist Meistererentscheid und kann durch 2 MW oder die Entfernung der BW dargestellt werden.

## Wahn der Eiferer

Frei 2 Hingabe

40 FP

Der Charakter kann mindestens 2 Hingabe und 1 Freie Aktion nutzen, um diese Eigenschaft zu aktivieren. Er verfällt in einen Wahn. Er erhält auf alle Proben, welche den Idealen seines Kultes entsprechen, Bonuswürfel in der Anzahl der investierten Hingabe. Alle Proben, welche diese Ideale verletzen, erhalten 2 MW für jede investierte Hingabe. Im Kampf erhält außerdem jeder Angriff gegen Feinde des Kultes investierte Hingabe/2 Schaden, egal ob ein Angriff erfolgreich war oder nicht. Der Wahn hält 10KR oder eine Minute an.

## Universaltraining

1 Manöver X Hingabe

50 FP

Vor einem Kampf kann ein Kampftalent gewählt werden. Der effektive TW dieses Kampftalents erhöht sich um die investierte Hingabe, jedoch nicht höher als der effektive Talentwert des höchsten Kampftalents. Im Kampf kann das Kampftalent auch durch 1 Manöver gewechselt oder diese Eigenschaft aktiviert werden.

## Giftige Zunge

4 Hingabe

50 FP

*Du bist talentiert darin, Unsicherheit und Angst in deinen Feinden zu erzeugen. Mit deinen Worten kannst du gefährlicher sein als mancher käuflicher.*

Diese Fähigkeit kann nur außerhalb des Kampfes aktiviert werden und verbraucht 4 Hingabe. Diese Fähigkeit kann mehrere Effekte verursachen, die vor Ablegen der Probe bestimmt werden müssen. Es können entweder Stufen von Furcht, Stress oder Verwirrung verursacht werden(Jedoch nie mehr als [Stufe des EB]. Der Charakter bestimmt den gewünschten Effekt und legt eine Probe auf Manipulieren oder Rhetorik gegen Beherrschung oder Personenkenntnis ab. Diese Probe erhält MW in Höhe der FP-Stufe des Gegners. Gelingt die Probe, tritt der gewünschte Effekt ein. Misslingt die Probe, bemerkt das Ziel die versuchte Manipulation und kann auch aggressiv darauf reagieren. Dies gilt auch für Beistehende, die nicht Teil der Probe sind.

## Kultistische Synergie

Aktionen Punkte

- FP

Der Charakter kann bestimmte Eigenschaften aus dem Eigenschaftsbaum des Kultisten wählen. Die Kosten sind dabei die gleichen, wie im Eigenschaftsbaum des Kultisten. Folgende Eigenschaften sind möglich: Klinge des Kults(Maximale Stufe von Rotte-EB), Kollektiv, Kollektiv der Gruppe, Lehren des Kollektivs, Übermacht des Kollektivs, Klinge des Kollektivs, Hingabe der Klinge

## Hinterhalte vorbereiten

Aktionen Punkte

30 FP

Hinterhalte auf feindliche Kulte und andere Partis gehören zu den Aufgaben, die nur den besten der Rotten gegeben werden, besonders wenn keine Schatten zur Verfügung stehen. Dennoch können einige Rotten, besonders die kleinere Kulte, durchaus einiges an Erfahrung anarbeiten.

Der Charakter erhält auf alle Proben auf Klettern, Verbergen und Manipulation einen effektiven TW von +2, wenn er ein Attentat vorbereitet. Für alle Kampfproben während des Attentats erhält der Charakter 2 BW.

## Straßenkampf

Aktionen Punkte

40FP

Der Charakter ist an die Chaotische Kampfweise, welche typisch für die Nutzlosen der Kulte ist, gewöhnt. Dadurch werden Stufen von Sichtmodifikator um 1 Reduziert, bis zu einem Minimum von null, und die Bewegungsmodifikatoren von Dornig, Klebrig und Rutschig ignoriert. Im Straßenkampf kann eine Rotte des weiteren besonderen Nutzen aus der Umgebung ziehen. Dadurch wird die Effektivität von Deckung erhöht, was die Erschwerung für Gegner um 1 erhöht, bis zu einem Maximum von 3.

## Indoktrinieren

Aktionen Punkte

70 FP

Diese Fähigkeit kann nur außerhalb des Kampfes aktiviert werden und verbraucht 2 Hingabe. Der Charakter kann eine Probe auf Manipulation(Einzelpersonen) oder Rhetorik(Gruppe) ablegen, gegen Beherrschung oder Personenkenntnis(Bei mehreren Personen entweder Gruppenprobe oder Einzelproben). Die Gegner erhalten auf ihren Wurf 4 BW, der Charakter 2 MW. Gelingt die Probe, schafft der Charakter es, neutrale Personen von seiner Ideologie zu überzeugen. Diese können so entweder zu einer Handlung, die den Idealen des Kults entspricht, gebracht werden, oder einfacher manipuliert werden. Die Rotte erhält auf alle sozialen Proben gegen die beeinflussten 2 BW.

## Aus dem Verborgenen

Aktionen Punkte

15 FP

Die Rotte kann während des Kampfes eine Probe auf Verbergen gegen die höchste Wahrnehmung der Gegner, die ihn sehen können, ablegen. Gelingt diese, kann er aus dem Hinterhalt heraus angreifen. Greift der Charakter Feinde aus einem Hinterhalt heraus an, verursacht er eine Stufe Verwirrung und erhält +[Max. Stufe des Baums] BW auf seinen Angriff.

## Zerbrechen der Heretiker

1 Hingabe

60 FP

Diese Eigenschaft muss in einer freien Aktion aktiviert werden und verbraucht 1 Hingabe. Der Charakter verursacht mit seinem nächsten Angriff gegen Feinde mit Verwirrung doppelten Schaden, welcher direkt nach dem Würfeln des Schadens und dem Bestimmen der Erfolge verdoppelt wird, also vor anderen Modifikatoren.

## Spontane Koordination

1 Manöver 2 Hingabe

90 FP

Der Charakter kann in einem Manöver 2 Hingabe nutzen, um unter seinen Kameraden schnell Organisation zu erzwingen. Für die nächsten 2 Kampfrunden erhalten alle ausgewählten Kameraden in einem Umkreis von 15 Metern [Stufe des EB] Bonuswürfel auf ihre Angriffe und +2 auf ihren VW.

## Magische Zunge

Aktionen Punkte

XXX FP

## Oratorium

Aktionen Punkte

XXX FP

## Testname

Aktionen Punkte

XXX FP

Magia



# Schatten

## Söldner der Nutzlosen

Grundlage

*Verpflichtung(Kodex der Schatten); Wissen(Untergrund)*  
Der Schatten erhält Schattenpunkte. Er hat ein Maximum von [Max. Stufe des EB] \*2 Schattenpunkte und regeneriert 1W3+[Qualität der Unterkunft] Schattenpunkte pro Nacht. Arbeitet der Schatten innerhalb des Kodex erhält er für jede erfolgreiche Assassinierung Schattenpunkte in Höhe der FP-Stufe des Gegners. Dies gilt nur, wenn er einen spezifischen Assassinierungsauftrag für den Tod der Person hatte, oder die Person die Kategorie "Einzelgänger" besitzt.

## Schattenmantel

Grundlage

Charakter kann einen Schattenmantel aus einem Umhang fertigen(Kostet 100S)

## Deckmantel

Grundlage

Dein Charakter wird von den meisten Personen als ein Hilfreicher mit einem Beruf deiner Wahl angesehen. Erhalte einen Talentpunkt auf ein Berufstalent des ausgewählten Berufes. Um festzustellen, dass der Charakter nicht wirklich den Beruf ausübt, ist eine Probe auf Personenkenntnis nötig. Die Schwierigkeit ist hierbei 3 + die Stufe dieser Eigenschaft. Sollte es sich bei der hinterfragenden Person um ein Mitglied des vorgetäuschten Berufes handeln, ist die Schwierigkeit um 2 gesenkt.

## Kodexloser Killer

Grundlage

*Wissen(Untergrund)*  
Der Schatten erhält Schattenpunkte. Er hat ein Maximum von [Stufe des EB] \*2 Schattenpunkte und regeneriert 1W3+[Qualität der Unterkunft] Schattenpunkte pro Nacht. Er erhält für erfolgreiche Ausführung von Assassinierungsaufträgen Schattenpunkte in höhe der FP-Stufe des Gegners.

## Testname

1 Aktion  
1 SP

40 FP

Der Schatten kann 1 Schattenpunkt und 1 Aktion einsetzen, um im Kampf eine Probe auf Verbergen abzulegen. Dies funktioniert nur, wenn er nicht im Sichtfeld eines Gegners steht. Die Schwierigkeit der Probe ist dabei die höchste Wahrnehmung unter den Gegnern, die ihn bis jetzt Wahrgenommen haben. Gelingt die Probe, gilt der Schatten als nicht mehr im Kampf, kann also Attentate usw. ausführen, muss sich aber weiter innerhalb der Kampfrunden bewegen.

## Pfad des Todes

30 FP

Greift der Schatten aus dem Verborgenen an oder Kämpft er gegen Gegner mit Überrascht erhält er +1W6 SP und +2 auf den eTw jedes Angriffs.

## Erfahrener Attentäter

50 FP

Der Schatten erhält auf jede Probe während eines Attentats +2 auf seinen eTw jeglicher Talente, die direkt mit dem Attentat verbunden sind. Für das Meucheln gelten seine Waffen immer als klein, für das Niederschlagen immer als Hieb Waffen. Während einer Geiselnahme kann der Schatten anstatt der Vergleichsprobe auf Athletik oder Kraftakt eine Probe auf das Kampftalent der genutzten Waffe ablegen.

## Pfad der Pflinkheit

XXX FP

Der Schatten ist flink und agil. Im Kampf erhalten alle mit RE und GE assoziierte talente [Max. Stufe des EB] BW.

## Schattenhafte Form

50 FP

Bei Kampf in Dunkelheit oder wenn verborgen: Schatten erhält +[Max. Stufe des EB] auf VW. Ist der Schatten nach Pfad der Dunkelheit verborgen oder in Dunkelheit, erhält er +[Max. Stufe des EB] auf Verbergen.

## Überfordernde Präsenz

2 SP

70 FP

Der Schatten kann 2 Schattenpunkte nutzen, um bei einem Gegner Überrascht um 1 zu erhöhen. Er muss dafür in Dunkelheit sein oder Verborgen sein.

## Gift der Gesellschaft

50FP

Umbravul-Gifte herstellen(Alchemie(Gifte) effektiver Tw +2) und folgende Gifte lernen: Kuss des Wahns, Geschenk des Schlafes, Schmetterlinge im Bauch, Vergissmeinnicht

## Schnelle Reflexe

1 Manöver  
2 SP

50 FP

Der Schatten fokussiert sich und nutzt 2 Schattenpunte und 1 Manöver. Sein VW auf ausweichen erhöht sich um +[Maximale Stufe des Baumes] für die nächsten 4 KR.

## Mantel der Dunkelheit

1 Manöver  
2 SP

60 FP

2 Schattenpunkte, 1 Manöver: Erhält SK in höhe von [Max. Stufe des EB]\*2 für 5 KR.

## Vorteile nutzen

50 FP

Überrascht der Schatten seine Gegner, erhält er für den Gesamten Kampf [Max. Stufe des EB] BW auf jeden Angriff; Dies gilt auch für Überraschung die durch "Überfordernde Präsenz" ausgelöst wurde. Der Schatten erhält die Kampffertigkeit Überraschungsangriff.

## Schattenhafte Alchemie

40 FP

Der Schatten kann nun Schattenpunkte, um seine Alchemischen künste zu verbessern. Pro eingesetztem Schattenpunkte erhöht sich sein eTw für das brauen eines Gebräus um +[Max. Stufe des EB]. Dies gilt auch für Voraussetzungen.

## Verteidigende Geschwindigkeit

70 FP

Im kampf wird die Geschwindigkeit des Schattens als doppelt so hoch behandelt. Der Schatten erhält einen permanenten Bonus von +[Max. Stufe des EB] auf SK.

## Dunkle Heimat

80 FP

Bei Kampf in Dunkelheit: Gegner erhalten am Anfang des Kampfes immer Überrascht 1; außer sie überraschen den Char, dann erhält dieser Char jedoch nicht den Zustand überrascht.

## Blutige Klinge

1 Aktion  
4 SP

100 FP

Kämpft der Schatten in der Dunkelheit oder ist er Verborgen, kann er 4 Schattenpunkte und 1 Aktion nutzen, um das Schlachtfeld zu beobachten. Dadurch erhält er für die nächsten 4 KR +[Max. Stufe des EB]W6 Schaden auf seine Angriffe.

## Testname

XXX FP

## Trank der Flucht

50 FP

Der Schatten kann nun den exklusiven Fluchttrank brauen.

## Testname

Aktionen  
Punkte

XXX FP

Kampfkünste

## Testname

Aktionen  
Punkte

XXX FP

Tecumagia

## Testname

Aktionen  
Punkte

XXX FP

## Testname

Aktionen  
Punkte

XXX FP

Telekinesis

# Schattenschneider

## Hinter der Maske des Arztes

Grundlage

Der Charakter erhält Blutpunkte. Diese kann er nutzen, um die Eigenschaften dieses Baumes zu aktivieren. Er kann diese Punkte durch Eigenschaften erhalten, durch Rast erhält er jedoch keine.

## Nutzen finden

10 FP

Für 1 Stunde kann der Schattenschneider 1W3 Blutpunkte generieren. Hierfür ist entweder ein Körperteil, oder ein Patient nötig. Ein Patient erhält hierbei 1W6 Schaden, Körperteile werden komplett zerstört. Er kann auch Körperteile von verstorbenen nutzen. Durch das untersuchen von Leichen erhält er außerdem pro Leiche, die nicht mehr als 4 Stunden alt ist, 1 Blutpunkt.

## Schmerzvolles Überleben

Aktionen

Punkte

30 FP

Der Schattenschneider nutzt eine Aktion und einen Blutpunkt, um die Schlimmsten wunden eines Charakters zu verarzten. Er muss eine Probe auf Heilkunde mit der Schwierigkeit 3 ablegen. Gelingt diese, erhält der Patient 1W3 LP, jedoch auch eine Stufe Schmerz, die sich nach einer Stunde abbaut und immer zu den durch Wunden vorhandenen Stufen addiert wird.

## Blutige Versuche

Aktionen

Punkte

XXX FP

Die Eigenschaften dieses Baumes können nur außerhalb des Kampfes genutzt werden, sofern nicht anders angegeben. Der Schattenschneider nutzt 1 Blutpunkt um Experimente an einem Subjekt durchzuführen. Würfel 4W6 auf der "Experimente des Schattenschneiders" Tabelle.

## Experimentell Versorgen

Aktionen

Punkte

50 FP

Der Schattenschneider verarztet einen Charakter mit seinen experimentellen Methoden. Er investiert 2 Blutpunkte und muss eine probe auf Heilkunde mit der Schwierigkeit 4 ablegen. Gelingt diese, heiltl er den Patienten um 2W6 LeP, muss jedoch 2W6 auf die "Experimente des Schattenschneiders"-Tabelle würfeln. Der resultierende Effekt wiederfährt dem Patienten. Diese Eigenschaft kann nur außerhalb des Kampfes eingesetzt werden.

## Blutige Ergebnisse

Aktionen

Punkte

40 FP

Der Schattenschneider kann seine Blutpunkte nutzen, um unterschiedliche Vorteile zu erzielen. Folgendes ist möglich: LeP für Heilung +1W3(1BP/1W3), Sedativum: -1 Stufe von Zustand(Furcht, Schmerz, Stress, Verwirrung)(2BP, einmal pro person), +10 auf "Experimente des Schaddenschneiders(3BP/Bonus, kann mehrfach eingesetzt werden)

## Leichenschändung

Aktionen

Punkte

60 FP

Der Schattenschneider hat es durch seine Experimente geschafft, ein Blutelixir aus kürzlich verstorbenen und Lebenden zu extrahieren. Lebende Subjekte sterben jedoch durch die extraktion. Der Charakter kann pro Leiche nun eine Phiole Leichenelixier kreieren, benötigt dafür jedoch ein Alchemie-Labor mit einer Laborstufe von mindestens 3.

## Aura des Unheils

Aktionen

Punkte

70 FP

Der Charakter kann den exklusiven Trank "Unheil" brauen. Der Charakter kann den exklusiven Trank "Verfautes Inneres" brauen.

## Experimentelle Ergebnisse

Aktionen

Punkte

40 FP

Heilt der Schattenschneider LeP, kann zusätzlich +1W6 LeP oder +1W6 auf Tabellen dieses Baumes gewürfelt werden.

## Letzte Rettung

Aktionen

Punkte

100 FP

Der Schattenschneider kann 4 BP einsetzen und einen Char mit LeP unter 0 für kurze Zeit wieder in den Kampf bringen. Der Charakter erhält seine Schmerzgrenze \*2 als temporäre LeP. Diese verfallen nach 10 KR.

## Wandelnde Leichen

Aktionen

Punkte

80 FP

Der Schattenschneider nutzt 2 BP und ein Leichenelixier um eine Leiche für eine kurze Zeit zurückzuholen. Der Leichnahm muss innerhalb der letzten 4 Kampfunden gestorben sein. Die Leiche wird für kurze Zeit wieder zum leben erweckt, und wird für 10 Kampfunden jedes Lebewesen in der Nähe attackieren.

## Biomechanische Experimente

70 FP

Der Schattenschneider kann Mechanika mit der Kategorie "Biomechanik" und einer Komplexität unter 10EINFÜGEN in den Körper von Parto integrieren. Hierfür muss er 2 Blutpunkte nutzen und eine probe auf Heilkunde ablegen, wobei die Schwierigkeit die Komplexität des Mechanika ist. Würfel 2W6 auf der "Experimente des Schattenschneiders" tabelle. Der erwürfelte effekt wird den Patienten betreffen, egal ob die Probe gelingt oder nicht. Gelingt die Probe, ist das Biomechanika integriert.

## Notarzt

Aktionen

Punkte

100 FP

Der Charakter kann 1 Aktion und 6 BP nutzen, um einen Patienten zu heilen. Dabei muss er eine Probe auf Heilkunde mit der Schwierigkeit 8 ablegen. Gelingt diese, würfelt er 1W6 auf die "Experimente des Schattenschneiders"-Tabelle und der Patient erhält W6 LeP entsprechend der höchsten Stufe einer Eigenschaft in diesem Baum

## Unnatürliches Weiterleben

Aktionen

Punkte

100 FP

Der Schattenschneider kann einen Charakter, welcher innerhalb der letzten 10KR gestorben ist, wiederbeleben. Er muss hierfür 5 Blutpunkte und 2 Aktionen einsetzen. Die LeP des Charakters werden auf 0 gesetzt und er erhält 5 Stufen schmerz, die sich nach 10 Stunden abbauen.

## Unleben Erschaffen

Aktionen

Punkte

150 FP

Der Schattenschneider kann nun eine Leiche beliebigen Alters in einen Untoten verwandeln. Er kann dabei immer nur einen Untoten dieser art am Unleben halten. Der Untote stirbt, wenn seine LeP unter 0 sinken. Um eine Leiche in dieser Art wieder zu erwecken, muss der Charakter 10 BP aufwenden und das 2-Stündige Ritual "Erschaffung von Unleben" durchführen.

## Meister der Biomechanik

Aktionen

Punkte

100 FP  
50 FP/Stufe

Die maximale Komplexität der Biomechanika beträgt nun 20. Pro Stufe dieser Eigenschaft wird diese um 5 erhöht.

## Testname

Aktionen

Punkte

XXX FP

## Natürliche Unterstützung

Aktionen

Punkte

XXX FP

Magia

## Testname

Aktionen

Punkte

XXX FP

Magische Nekromantie

## Testname

Aktionen

Punkte

XXX FP



# Käuflicher

Gruppenführer

Grundlage

An der Spitze deiner Kameraden fühlst du dich am wohlsten. Du arbeitest mit vielen unterschiedlichen Kameraden zusammen, doch ob Duellanten, Käufliche oder Wächter, du weißt wie du in der Gruppe funktionierst.

Beim Kampf in einer Gruppe erhalten alle Kampftalente einen effektiven Talentwert +1.  
Der Käufliche erhält 2 zusätzliche SP für jeden Charakter, egal ob Freund oder Feind, in seiner Nahkampfreichweite.  
Er erhält keine Nachteile für den Fernkampf durch Gegner in seiner Nahkampfreichweite.

Einzelgänger

Grundlage

Du gehst einen weg ohne Kameraden, doch er ist nicht einsam. Die immer wechselnden angeheuerten Schwerter, die du deine Kameraden nennen musst, taugen sowieso nichts.

Kämpft der Käufliche alleine, erhalten alle Kampftalente einen Bonus auf ihren eTw von +2. Der Käufliche kämpft alleine, wenn in der letzten KR keine freundlichen Charaktere SP verursacht haben.  
Der Käufliche erhält 4 zusätzliche SP für jeden Gegner in seiner Nahkampfreichweite, jedoch nur sofern kein Freund in seiner Nahkampfreichweite ist. Er erhält keine Nachteile für den Fernkampf durch Gegner in seiner Nahkampfreichweite.

Personenschutz

1 Manöver30 FP

Eine deiner häufigsten Aufgaben ist der Personenschutz, den du dementsprechend häufig trainierst. Du weißt genau, wie du deine Waffen und dich selbst bewegen musst, um jeden Angriff gegen deinen Auftraggeber unmöglich zu machen.

Der Käufliche nutzt 1 Manöver, um ein Ziel zu verteidigen. Er muss dazu in Nahkampfreichweite des Ziels sein. Für alle Angriffe gegen das Ziel gilt bei der Verteidigung der VW des Käuflichen anstatt des VW des Ziels.

Kampf mit allen Mitteln

50 FP

Egal was die Umstände sein mögen, irgendwie wirst du immer kämpfen müssen. Deshalb hast du gelernt, dich nicht nur auf eine Distanz zu verlassen, sonder immer auf Ferne und direkt im Gesicht deiner Feinde kämpfen zu können.

Wähle ein Nahkampf- und ein Fernkampftalent. Diese Talente sind nun Verbunden. Das Talent mit der niedrigeren Stufe wird auf die Stufe des anderen angehoben. Es kann nun nicht mehr verbessert werden. Wird das andere Talent verbessert, gilt die neue Stufe für beide Talente.

Kampf wider der Übermacht

20 FP

Egal wie stark deine Feinde sein mögen, du wirst ihnen ohne Angst gegenüberreten und dabei versuchen ihre Schwachstellen auszunutzen.

Ist der Käufliche im Kampf nur in Nahkampfreichweite von einem Gegner, kann er diese Eigenschaft nutzen. Er nutzt ein Manöver, um sich in Position zu bringen. Sein nächster Angriff, welcher in der gleichen Kampfrunde geschehen muss und nur ein Ziel haben kann, erhält zur Schadensberechnung doppelte Erfolge.

Weg des Vernichters

40 FP

Manchmal kämpfst du nicht gegen trainierte Kämpfer, die deiner ebenbürtig wären, sondern gegen einfache Massen - doch du kannst auch mit ihnen bestens umgehen und deine Fähigkeiten perfekt nutzen.

Ist der Angriffswert(eTw des Kampftalents) des Charakters mehr als doppelt so hoch wie der VW des Gegners, erhält der Angriff [Max. Stufe des EB] Bonuswürfel.

Betäubender Schlag

50 FP

Durch einen ordentlichen rumms weißt du, dass dieser Schlag genau so getroffen hat, wie er sollte.

Der Charakter kann einen normalen Angriff der Kampftalente Schwerter, Hieb Waffen, Stäbe oder Faustkampf mit dieser Fähigkeit einsetzen. Gelingt der Angriff, kann das Ziel bis zur nächsten Kampfrunde keine Bewegung ausführen. Dies gilt für alle getroffenen Ziele. Bewegung durch Magia oder äußeren Einfluss sind weiterhin möglich. Dafür ist der Schaden des Angriffs halbiert(immer aufgerundet). Außerdem kann das Ziel keine Reaktion mehr ausführen, wenn sich ein Ziel aus seiner Reichweite bewegt.

Verstärkte Hiebe

50 FP

Nicht nur Distanz ist wichtig, um Feinde zu beseitigen. Du weißt genau, auf welche Schwachstellen du zielen musst.

Der Käufliche erhält [Max. Stufe des EB] eTw auf Angriffe von einem der Kampftalente von Kampf mit allen mitteln.

Beschäftigen

1 Aktion60 FP

Deine schläge sind schnell, dein Angriff schwer zu verteidigen. Deine Feinde müssen ihre volle Konzentration aufwenden, um nicht tödlich verletzt zu werden - genau so, wie du es wolltest.

Der Käufliche nutzt 1 Aktion um einen normale Angriff mit 2 MW durchzuführen. Dies funktioniert nur, wenn der Käufliche nur in Nahkampfreichweite eines Gegners ist. Gelingt der Angriff, kann das Ziel in seiner nächsten KR keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Manöver sind davon nicht beeinflusst.

Rundumschlag

40 FP

Wenn die Massen dir zu Nahe kommen, hast du einen wunderschönen Trick parat.

Der Charakter kann bis zu [Max. Stufe des EB] \* 2 Feinde auswählen, welche in Nahkampfreichweite stehen. Er führt einen Nahkampfangriff aus. Die Schwierigkeit ist der höchste VW unter den ausgewählten Feinden + 2. Gelingt der Angriff, kann der Charakter den ausgewürfelten Schaden nach belieben auf die Feinde aufteilen. Diese werden Stufe \* 3 Meter zurücktaumeln.

Aufwühlen

60 FP

Egal ob die kleinen Steine auf der Straße oder die Erde um dich herum, du weißt wie du das Terrain zu deinem Vorteil nutzt und deine Feinde verlangsamt.

Der Charakter kann in Nahkampfreichweite um sich herum durch gezielte Bewegungen den Boden aufwühlen. Die SL kann, für besonders saubere/ unpraktische Bereiche diese Eigenschaft deaktivieren. Das aktivieren und deaktivieren dieser Eigenschaft benötigt 1 freie Aktion.  
Mit jeder Bewegung hinterlässt der Käufliche den Umgebungsfaktor schwammig oder uneben. Der Umgebungsfaktor verbleibt dabei bis zum Ende des Kampfes. In der Nahkampfreichweite des Käuflichen ist der Umgebungsfaktor immer aktiv, wenn diese Eigenschaft aktiv ist. Der Käufliche erleidet keine Nachteile durch seine eigenen Umgebungsfaktoren.

Ruhe im Sturm

40 FP

Mit einem kurzen luftzug fokussierst du dich vollständig auf den, der vor dir Steht, und bereitest dich auf jeden weiteren Hieb vor.

Ist der Charakter in Nahkampfreichweite von mindestens einem Gegner und wurde in den letzten 2 KR nicht von Fernkampfattacken getroffen, erhöht sich der eTw all seiner Kampftalente um 2

Entwaffnen

1 Aktion70 FP

Ein schneller Hieb, ein gezielter Schuss, und das Collare liegt im Schlamm - nutzlos, wie sein Besitzer, zumindest vorerst. Deine Fähigkeiten verbessern sich mit jedem Tag.

Der Käufliche nutzt 1 Aktion um einen Angriff durchzuführen. Dies funktioniert nur gegen Gegner, die mit einer Waffe kämpfen. Dabei würfelt er nicht gegen den VW des Gegners, sondern legt eine Vergleichsprobe gegen den eTw des Gegners auf dem Kampftalent der zu entwaffnenden Waffe ab. Gelingt die Vergleichsprobe, wird der Gegner entwaffnet.

Gegen die Massen

50 FP

Du weißt, wie du Schmerzen verursachst, das muss man dir lassen.

Jeder Angriff des Käuflichen, der mehrere Ziele trifft, erhält zusätzlich [Max. Stufe des EB]\*4 SP. Dieser Schaden muss nicht aufgeteilt werden, sondern trifft jedes Ziel einzeln.

Schattenhaft

120 FP

Du hast etwas neues in der Reflektion deiner Klinge entdecken können. Eine dunkle Kunst scheint nach dir zu rufen, und du hast diesen Ruf erhört.

Der Käufliche erhält die grundlegende Fertigkeit von Tecumagie, **Magia Umbrarum**. Sein Talentwert in Tecumagia wird um 1 erhöht, auch wenn er davor 0 war.

Kampfkünste

110 FP

Mit jeder Minute auf dem Schlachtfeld wirst du besser in der Kunst des Kampfes. Doch wahre Perfektion steht noch vor Dir. Und es schneit so, als hättest du nach ihr gegriffen.

Der Käufliche erhält Zugriff auf den allgemeinen Eigenschaftsbaum der **Kampfkünste**.



# Tagelöhner

|               |                 |           |
|---------------|-----------------|-----------|
| Kraftreserven | Aktionen Punkte | Grundlage |
|---------------|-----------------|-----------|

Der Charakter hat nun 1 maximale Kraftreserven-Ladung und erhält direkt 1 Kraftreserve. Diese werden während der Rast aufgeladen, wobei hierbei pro Qualität eine Ladung aufgeladen wird. Die maximalen Ladungen erhöhen sich mit den Stufen dieses Eigenschaftsbaumes, nach folgendem Schema: Bis Stufe 2 jeweils um 1 Pro Stufe, ab Stufe 3 um 2 pro Stufe. Diese Kraftreserven kann er einsetzen, um seinen effektiven Talentwert für eine Probe um die anzahl an eingesetzten Ladungen zu erhöhen. Dies funktioniert nur bei Talenten, die er bereits beruflich genutzt hat.

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Tagelohn | Aktionen Punkte | 10 FP |
|----------|-----------------|-------|

Pro genutzter Stunde kann der Charakter 10K erwirtschaften. Nutzt er an einem Tag so 4 Stunden, kann er anstelle des Geldes auch einen Lebensunterhalt(Essen, Wasser und eine, wenn auch recht Notdürftige, Übernachtungsstätte) erwirtschaften. Der jeweilige Beruf des Tages ist unterschiedlich und kann ausgespielt oder erwürfelt werden. Diese Berufe sollten notiert werden, da sie dem Tagelöhner später unterschiedlichste Effekte erlauben.

|                     |                  |       |
|---------------------|------------------|-------|
| Weg des Ausflickens | 2 Aktionen 1 KRS | 40 FP |
|---------------------|------------------|-------|

Voraussetzung: Charakter hat in Mechanischen oder Technischen Berufen gearbeitet

Diese Eigenschaft verbraucht 1 Kraftreserve. Der Charakter kann defekte mechanische Geräte mittels einer Probe auf ein dem Gerät zugeordnetes Talent notdürftig reparieren. Hierfür benötigt er 2 Aktionen oder 5 Minuten. Die Schwierigkeit ist abhängig von der Komplexität des Gerätes. Jeder Erfolg lässt ein Gerät für weitere 10KR(Nur wenn es im Kampf benutzt wird, außerhalb ca. 1 Minute) oder 1 Stunde(Nur bei größeren Maschinen) ohne Defekt funktionieren.

|                     |                 |       |
|---------------------|-----------------|-------|
| Weg der vielen Wege | Aktionen Punkte | 25 FP |
|---------------------|-----------------|-------|

Der Charakter kann jeden morgen den TW 2 beliebiger Talente(außer Magia und Soziale Talente) um 2 erhöhen. Die Talente müssen in Berufen benutzt worden oder passend zu diesen sein. Das letzte Wort dazu hat die SL.

|                  |                 |       |
|------------------|-----------------|-------|
| Weg der Stählung | 1 Manöver 1 KRS | 30 FP |
|------------------|-----------------|-------|

Voraussetzung: Der Charakter hat in einem körperlich anspruchsvollen Beruf gearbeitet

Diese Eigenschaft kostet 1 Kraftreserve und benötigt im Kampf 1 Manöver. Diese Eigenschaft kann auch aktiviert werden, wenn der Charakter im Sterben liegt. Der Tagelöhner erhält entweder +2W6 Temporäre LP oder seine Schmerzgrenze sinkt um -1W6

|                        |                 |       |
|------------------------|-----------------|-------|
| Weg der goldenen Zunge | Aktionen Punkte | 20 FP |
|------------------------|-----------------|-------|

Voraussetzung: Charakter hat in Sozialen Berufen ausgeholfen oder gute Ergebnisse bei Verhandlungen mit Arbeitgebern, Schuldnern oder Verkäufern erzielt

Der Charakter erhält auf jede Probe auf Manipulieren oder Personenkenntnis, die auf mehr Gehalt oder einen geringeren Preis abzielen, 2 BW.

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Aushilfe | Aktionen Punkte | 50 FP |
|----------|-----------------|-------|

Der Charakter darf eine Eigenschaft der Stufe 1 und die zugehörige Grundlage des Eigenschaftsbaum von Erfindern oder Mechanika auswählen und kostenlos als eigene Fähigkeit behandeln

|          |                 |       |
|----------|-----------------|-------|
| Notstand | 1 Manöver 4 KRS | 40 FP |
|----------|-----------------|-------|

Dies Eigenschaft verbraucht 4 Kraftreserven. Nach dem aktivieren erhält der Charakter 4 BW auf eine Probe, welche direkt mit einem seiner Berufe verbunden ist. Im Kampf benötigt dies ein Manöver und gilt für alle proben auf das Gleiche Talent bis zum Kampfende oder 10 KR lang. Danach erhält er 1 Stufe Betäubung, welche sich nach 4 Stunden abbaut.

|                    |       |       |
|--------------------|-------|-------|
| Durchhaltevermögen | 4 KRS | 50 FP |
|--------------------|-------|-------|

Diese Eigenschaft verbraucht 4 Kraftreserven. Durch die Aktivierung kann Char eine Probe auf KO oder WI oder die direkt mit KO oder WI verknüpft ist(Talente) [Max. Stufe des EB] BW erhalten. Diese Fähigkeit kann auch direkt nach Würfeln der Probe eingesetzt werden, bei einer Vergleichsprobe jedoch nicht mehr, sobald das Ergebnis des Gegenspielers bekannt ist. Nach einsetzen dieser Fähigkeit erhält der Charakter 2 Stufen Betäubung, welche sich nach 4 Stunden abbauen.

|              |       |       |
|--------------|-------|-------|
| Letztes Wort | 4 KRS | 50 FP |
|--------------|-------|-------|

Der Charakter kann, wenn er eine Soziale Probe versagt hat, diese Eigenschaft aktivieren. Dies verbraucht 4 Kraftreserven. Er erhält automatisch 4 BW. Diese fähigkeit kann nicht im Kampf genutzt werden.

|            |       |       |
|------------|-------|-------|
| Nacharbeit | 2 KRS | 80 FP |
|------------|-------|-------|

Diese Eigenschaft kostet 2 Kraftreserfen und kann nach dem ablegen einer beliebigen Mechanik-Probe eingesetzt werden, dies auch mehrfach. Der Charakter erhält pro einsatz der Fähigkeit nachträglich einen BW, den er nach der Probe würfeln kann.

|              |                 |       |
|--------------|-----------------|-------|
| Aufschnappen | Aktionen Punkte | 80 FP |
|--------------|-----------------|-------|

Darf eine beliebige Eigenschaft bis Stufe 3 aus allen hilfreichen oder ausgewählten nutzlosen Berufen, in denen der Charakter bereits gearbeitet hat, erwerben.

|                     |       |       |
|---------------------|-------|-------|
| Attributverstärkung | 4 KRS | 60 FP |
|---------------------|-------|-------|

Diese Fähigkeit verbraucht 4 Kraftreserven und kann immer aktiviert werden, jedoch nicht während einer Probe. Für den rest des Tages erhält der Tagelöhner +[Max. Stufe des EB]/2(Immer Abgerundet) auf ein Attribut seiner Wahl.

|                      |       |       |
|----------------------|-------|-------|
| Natürliches charisma | 1 KRS | 90 FP |
|----------------------|-------|-------|

Das natürliche Charisma des Charakters lässt über die kleineren Probleme in seinem äußerem und seinem Stand leicht hinwegsehen.

Diese Fähigkeit verbaucht 1 Kraftreserve und muss vor dem Würfeln einer Probe genutzt werden. Durch sie kann bei einer sozialen Probe die Schwierigkeits um [Max. Stufe des EB] reduziert werden, bei Vergleichsproben erhält der Charakter +[Max. Stufe des EB] TW

|                    |                 |        |
|--------------------|-----------------|--------|
| Kunst der mechanik | Aktionen Punkte | 100 FP |
|--------------------|-----------------|--------|

Bekommt eigenschaften aus Mechanik oder Erfinder Skillbaum und kann diesen als eigenen weiterführen, wenn viel in diesen Berufen gearbeitet

|                   |                 |        |
|-------------------|-----------------|--------|
| Kunst des Kampfes | Aktionen Punkte | 100 FP |
|-------------------|-----------------|--------|

Der Charakter erhält zugriff auf den "Kampfkünste" baum.

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| Kunst des Magia | Aktionen Punkte | 100 FP |
|-----------------|-----------------|--------|

Ein Langer weg, vom Abschaum der Gesellschaft zum Meister der eigenen Fähigkeiten, hat deinen Charakter hierhin gebracht. Nun kann er die Künste von Magia, Mechanik und Kampf kombinieren.

**Voraussetzungen:** Kunst der Mechanik, Kunst des Kampfes; Magisches Talent im Mechanischen Baum freigeschaltet, mindestens 4 Fähigkeiten aus Kampfkünste Baum

Der Charakter kann nun Magia-Kugeln gezielt manipulieren, und nach seinen Wünschen bändigen. Er erhält dadurch aus dem Eigenschaftsbaum "Magia-Manipulation" die möglichkeit, die Eigenschaften "Kampfkugeln" und "Mechanische Verbindung" zu erwerben.

|                |                 |        |
|----------------|-----------------|--------|
| Magische Zunge | Aktionen Punkte | 130 FP |
|----------------|-----------------|--------|

Magia

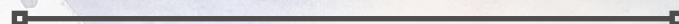


## Beispielcharaktere

Beispielcharaktere sind aktuell auf [drive\(Link\)](#) zu finden.



# Die Welt





Kontinente und Länder



# Flora und Fauna

Untote für Wandler Einfügen!



# Gesellschaft

Kulte

Magie

Alchemie

# Kampf

## Leitfaden

## Grundregeln

### Kampfrunden

Um das Chaos eines Schlachtfeldes übersichtlich zu machen, wird ein Kampf in Kampfrunden aufgeteilt. Eine **Kampfrunde(KR)** dauert dabei meist nur einige Sekunden, und sie spiegelt einen Abschnitt des Kampfes dar. Dabei werden die Ereignisse, die in diesen Sekunden passieren, nach und nach durchgespielt, bis eine neue KR beginnt. Die Reihenfolge wird hierbei von der Initiative bestimmt - der Charakter mit der höchsten Initiative beginnt, der mit der niedrigsten Initiative beendet die Kampfrunde. Innerhalb dieser Zeit hat, im Normalfall, jeder Charakter die Möglichkeit, mit seiner Aktion und seinem Manöver die Geschichte des Kampfes weiter zu erzählen. Alle Aktionen finden dabei aber logischerweise zu einem sehr ähnlichen Zeitpunkt statt, weshalb simple Reaktionen wie eine Parade zwar möglich sind, jedoch auch an diese Logik gebunden sind - so kann keine Eimerkette innerhalb einer Kampfrunde Eimer weitergeben.

### Schmerz

Schmerz ist ein Zustand, den Charaktere durch den Verlust von LP erhalten. Dies geschieht im Kampf natürlich nicht allzu selten. Charaktere erhalten Stufen an *Schmerz* wenn ihre LP unter die jeweilige Grenze fallen. Die genauen Grenzen findest du in der Tabelle „Schmerz durch LP-Verlust“.

Erhält ein Charakter *Schmerz* aus anderen Quellen, sind diese additiv mit den Stufen durch LP Verlust. Ein Charakter mit *Schmerz I* wird dementsprechend schon wenn 10% seiner LP verbleibend sind das Bewusstsein verlieren.

#### Schmerz durch LP-Verlust

| Verbleibende LP        | Stufe an Schmerz            |
|------------------------|-----------------------------|
| 75% der LP verbleibend | +1 Stufe Schmerz (Gesamt 1) |
| 50% der LP verbleibend | +1 Stufe Schmerz (Gesamt 2) |
| 25% der LP verbleibend | +1 Stufe Schmerz (Gesamt 3) |
| 10% der LP verbleibend | +1 Stufe Schmerz (Gesamt 4) |
| 0 LP                   | +1 Stufe Schmerz (Gesamt 5) |

## Aktionen

Aktionen bilden die Grundlage des Kampfes. In einer Aktion kann ein Charakter angreifen, Magie wirken oder sich bewegen. Auch Proben können nur in Aktionen ausgeführt werden. Aktionen stellen also die komplexeren Handlungen des Kampfes dar, was sie meistens auch zu den interessantesten Teilen macht. Dennoch können sie in 2 Manöver getauscht werden, sollte ein Charakter dies wünschen. Ein durchschnittlicher Spielcharakter kann eine Aktion pro Kampfrunde ausführen. Dies gilt auch für die meisten anderen Wesen, wobei nur die wenigsten schnell oder groß genug sind, um mehrere Aktionen innerhalb einer KR zu erreichen.

Alle ausführbaren Handlungen innerhalb einer Aktion sind die folgenden: Angreifen, Wirken von Magie, Absolvieren von Proben, Bewegen, Kampftränke werfen und Stabilisieren.

### Angreifen

Ein Angriff ist die wohl grundlegendste Handlung eines jeden Kampfes. Spieler bestimmen zuerst ein oder mehrere Ziele ihres Angriffs(wobei mehrere Ziele nur möglich sind, wenn das explizit erwähnt wird) und beschreiben, wie sie angreifen wollen. Nun wird eine Probe auf das jeweilige Kampftalent gewürfelt, welches der benutzten Waffe zugeordnet ist. Bei einem Gladius wäre dies z.B das Talent Schwerter. Bei unbewaffnetem Kampf ist dieses Talent *Faustkampf*. Die Schwierigkeit der Probe ist der Verteidigungswert(VW) des Gegners, der zu Beginn des Spiels meist zwischen 1-2 liegt. Mehr zum VW findest du ab **S. 174**. Jetzt kannst du deinen Schlag beschreiben und, wenn die Probe erfolgreich war, die verursachten Schadenspunkte(SP) auswürfeln. Die Würfel zur berechnung der SP sind bei der jeweiligen Waffe angegeben und beinhalten evtl. auch die bei der Kampfprobe errungenen Erfolge. Unbewaffneter Kampf verursacht immer 1W3 SP(Fest). Der Zusatz (Fest) bedeutet immer, dass die SP nicht durch Erfolge modifiziert werden.

Dabei gibt es für Angriffe natürlich einige mögliche Modifikatoren. Durch Rüstung bzw. Schutzklassen(**SK**) kann der Schaden reduziert werden. Ein besonders Chaotisches Schlachtfeld oder andere Einflüsse können MW auf deinen Wurf addieren und Eigenschaften können dir viele Vorteile geben. Sollte mit der Sonderregel **Reaktionen und Freie Reaktionen(I)** gespielt werden, können Gegner dazu noch auf deine Angriffe direkt reagieren.

### Magie

Das Wirken von aktiver Magie ist unglaublich komplex und erfordert Übung und verstecktes Wissen. Selbst wenn ein Charakter Magie wirken kann, ist die genaue Ausführung davon sehr unterschiedlich. Genauer zum Einsatz von Magia findest du ab **S.272** im Kapitel **Magia im Spiel**.

### Absolvieren von Proben

Proben können im Kampf wie außerhalb des Kampfes absolviert werden, und die SL kann diese wie gewohnt verlangen. Meistens sind sie erforderlich, um gewagte Aktionen der Spieler zu ermöglichen, wie das Springen über eine Schlucht, um Verfolgern zu entkommen. Je nach Probe kann die SL auch eine Dauer von über einer Aktion festlegen. Das ist der Fall, wenn eine Handlung den Zeitrahmen einer Kampfunde überspringen würde und somit auf mehrere aufgeteilt wird. Das schnelle Deaktivieren einer Bombe wäre eine solche Aktion.

Proben im Kampf sind meist hektisch ausgeführt, da sie innerhalb weniger Sekunden passieren, und dementsprechend schwieriger. Um eine Probe, welche sich auf mehrere Aktionen verteilt, auszuführen, muss eine Sammelprobe ausgeführt werden. Meist würfelt der Spieler pro genutzter Aktion eine Teilprobe. Sollte eine Sammelprobe nicht zum Szenario passen, kann auch nur in der letzten genutzten Aktion eine Probe abgelegt werden, die dann als Gesamtprobe gewertet wird.

### Bewegung

Bewegungen innerhalb einer Aktion werden recht selten verwendet. Sie können einen Charakter zwar über das Schlachtfeld sprinten lassen, jedoch wird durch Nutzung der Aktion jede Möglichkeit des Angriffs verwehrt. Meistens findet Bewegung daher in Manövern statt, außer während Verfolgungsjagden oder einem ungeplanten Rückzug. An sich ist jedoch jede Bewegung möglich und die maximale zurückgelegte Distanz beträgt maximal  $GS \cdot 2$ , also die doppelte Geschwindigkeit des Charakters.

### Kampftränke werfen

Kampftränke sind wahre Wunder der Alchemie, die das Blatt einer Schlacht wenden können. Um einen Kampftrank zielsicher nutzen zu können, muss ein Fernkampfangriff mit *Wurfwaffen* durchgeführt werden. Die genauen Effekte der jeweiligen Gebräue findest du im Kapitel **Gebräue** ab **S. 240**.

### Stabilisieren

Im Kampf kommt es häufiger vor, dass die Lebenspunkte eines Charakters unter 0 sinken und dieser somit die Kondition *Sterbend* erhält. Um ihn aus diesem Zustand zu retten, muss eine Probe auf *Heilkunde* abgelegt werden. Die Schwierigkeit der Probe ist hierbei die FP-Stufe des Charakters. Gelingt die Probe, gilt der Charakter als stabilisiert und seine LP werden auf 0 gesetzt. Charaktere gelten auch als stabilisiert, wenn ihre LP durch andere Mittel, wie z.B. durch Arznei über 0 LP steigen. Charaktere mit der Kondition *Sterbend* erliegen nach 5 KR mit der Kondition ihren Verletzungen.

### Manöver

Ein Manöver stellt im Gegensatz zur Aktion die einfacheren Teile des Kampfes dar, welche neben den Aktionen erledigt werden können. Dennoch sind sie essentiell und typische Manöver beinhalten Verstecken, Anlegen und kleinere Bewegungen. Sie können nicht in Aktionen getauscht werden.

Alle ausführbaren Interaktionen innerhalb eines Manövers sind die folgenden: Anlegen/-streichen/Zielen, Bewegen, Gebräue nutzen In Deckung gehen, Mit der Umgebung interagieren(z.B. Sachen verschieben, Türen öffnen und Schließen), Verstecken, Verteidigungshaltung, Waffe Ziehen/Einstecken(Auch: Etwas einstecken, aufheben oder wegstecken)

### Anlegen/-streichen/Zielen

Das einfache Zielen von Fernkampfwaffen oder Ausholen mit Nahkampfwaffen erlaubt es einem Charakter, einen sicheren nächsten Schlag vorzubereiten. Dadurch erhält er auf seine Nächste Probe zum Angriff einen BW.

### Bewegen

Kaum ein Kampf kann ohne Bewegung stattfinden. Durch dieses Manöver kann ein Charakter bis zu  $GS$  Meter weit rennen. Er ist dabei dennoch fähig, sich zu verteidigen oder auch anzugreifen. Es ist auch möglich, sich zu einem Gegner zu bewegen und diesen in der Aktion des gleichen Zugs anzugreifen.

### Gebräue trinken

In einem Manöver können auch die unterschiedlichen Gebräue der Alchemica konsumiert werden. Hierbei ist zu beachten, dass ein Charakter in einem Manöver nur Gebräue trinken, aber keine Werfen oder jemand anderem Einflößen kann. Im Regelfall können in einem Manöver also nur Tränke und Arznei wirkungsvoll eingesetzt werden, auch wenn Gifte natürlich ebenfalls getrunken werden könnten. Elixiere hingegen können nur, wenn dies beim Elixier beschrieben ist, in einem Manöver getrunken werden.

### In Deckung gehen

Durch das Nutzen von natürlicher oder künstlicher Deckung verringert ein Charakter die Wahrscheinlichkeit, von Angriffen der Gegner getroffen zu werden. Natürlich ist er dadurch nicht unangreifbar, sondern nur teilweise geschützt.

Die einzige Möglichkeit, kompletter Deckung, ist sich für eine ganze KR außer Sichtweite der Gegner zu begeben, da sie andernfalls immer während der eigenen Aktion zurück schießen können.

Für die normale Deckung, auch halbe Deckung genannt, ist jedoch nur dieses Manöver nötig. Halbe Deckung erhöht die Schwierigkeit aller Gegner um 2. Hierbei kann praktisch alles genutzt werden - auch ein anderer Charakter, sofern dieser sich nicht bewegt. Wichtig ist natürlich, dass Schüsse, die nicht den gedeckten Charakter treffen, fast immer die Person oder das Objekt davor treffen.

### Interaktion mit der Umgebung

Kurze Interaktionen mit der Umgebung können unterschiedlichsten Nutzen haben. Dieses Manöver ist jedoch auf wirklich schnelle Interaktionen beschränkt, wie das Umlegen eines Hebels oder das Aufstoßen einer Tür. Sehr kurze Proben auf diese Interaktionen können hier ebenfalls abgelegt werden.

### Springen

Springen ist ein einfaches Manöver, mit dem sich Charaktere über Umgebungsfaktoren, Schluchten oder andere Hindernisse hinweg setzen können. Dabei können Charaktere mit einem Sprung eine Höhe von einem Meter und eine Reichweite maximal  $GS/3$  erreichen.

### Verstecken

Ein Manöver ist gerade genug Zeit, um sich zu verstecken. Ein Verstecken ist natürlich nur möglich, wenn die Umgebung es zulässt und die Gegner nicht bereits von den Charakteren wissen. Das Verstecken in einem Manöver ist jedoch überaus hastig und nicht so effektiv wie die normale Aktion außerhalb des Kampfes. Daher werden Erfolge aus der Probe in der Vergleichsprobe gegen die Gegner halbiert. Verstecken ist nicht möglich, wenn ein Gegner den Charakter sieht, oder die genaue Position des Charakters weiß.

### Verteidigungshaltung

Ein Charakter kann sein Manöver auch für eine Verteidigungshaltung benutzen. Dadurch werden die Schwierigkeit aller Angriffe um 1 erhöht. Dies betrifft jedoch nur Standardangriffe mit Waffen und keine Sonderregeln durch Merkmale o.ä.

## Ziehen/Einstecken

Um Waffen zu wechseln oder andere Objekte verschwinden zu lassen, ist ein Manöver nötig. Innerhalb eines Manövers kann ein Objekt in einen Rucksack geworfen, eine Waffe mit einer anderen getauscht oder vom Boden aufgehoben werden.

Einige Waffen benötigen kein Manöver, um sie zu ziehen. Wird eine solche Waffe mit einer anderen getauscht, müssen beide Waffen diese Besonderheit haben, andernfalls benötigt das ziehen oder Einstecken der anderen Waffe dennoch ein Manöver.

## Freie Aktionen

Freie Aktionen sind jene Handlungen im Kampf, die nicht einmal ein Manöver benötigen und neben einer Aktion ausgeführt werden können. Hierbei kann es sich um ein paar kurze Worte zur Motivation, einen Schlachtruf, das aktivieren einiger Eigenschaften oder anderes handeln. Im Regelfall können nur so viele Freie Aktionen in einer KR genutzt werden, wie der Charakter Manöver in der jeweiligen KR hatte.. Sollte die SL dies erlauben, können jedoch auch mehrere freie Aktionen innerhalb nur einer KR genutzt werden.

## Sprechen/Schreien/Rufen

Ein Schlachtruf kann inspirierend sein oder eine sehr wichtige Warnung sein. Diese freie Aktion ist besonders für wirklich kurze Ausrufe gedacht, die selten mehr als 3-5 Wörter beinhalten. Dies erlaubt dementsprechend nur in ausnahmefällen irgendwelche Proben auf soziale Talente, auch wenn die SL ausnahmen machen kann.

## Eigenschaften, Mechanika und mehr

In einer freien Aktion können auch gewisse Eigenschaften, einige Mechanika und anderes genutzt werden. Die genauen Anwendungen findest du dabei bei den jeweiligen Regeln.

## Gebräue in freien Aktionen(o)

Diese Sonderregel erlaubt die Nutzung von Gebräuen in freien Aktionen. Hierbei können nur Gebräue, die selbst getrunken werden genutzt werden, also keine Kampftränke. Auch das Einflößen von Giften ist mit dieser Sonderregel nur erlaubt, wenn der Charakter diese selbst trinkt.

## Verteidigung

Für die Verteidigung eines Charakters wird der Verteidigungswert(VW) der jeweiligen Waffe oder der VW für Ausweichen des Charakters genutzt. Im Regelfall wird der VW von Waffen durch den jeweiligen Talentwert(TW)/2 berechnet, wobei hier immer abgerundet wird. Dieser Wert stellt die Schwierigkeit des Angriffs für den Angreifer dar. Somit ist die komplette Verteidigung passiv, bis auf die Auswahl der Art der Verteidigung. Die meisten Waffen erlauben allerdings nur eine Verteidigung gegen Nahkampfangriffe. Gegen Fernkampfangriffe kommt der VW in **Ausweichen** ins Spiel, der aber auch im Nahkampf eingesetzt werden kann. Der VW in ausweichen ist dabei immer der eTw des Talents *Agilität*.

## Komplette Deckung und Angriffe aus dieser heraus

Komplette Deckung schützt einen Charakter vor jeglichen Angriffen, die von Sichtkontakt ausgehen, da sie den Charakter komplett verdeckt. Diese Deckung kann jedoch nur erreicht werden, wenn der Charakter eine volle KR nicht von den Gegnern gesehen werden kann. Dies stellt sicher, dass ein kurzes austreten, angreifen und schnelles verstecken nicht möglich ist, da die Gegner einfach in der Zeit, in der der Charakter selber angreift, treffen können.

## Initiative

Zu Beginn des Kampfes würfelt jeder Charakter, der am Kampf beteiligt ist, die eigene Initiative aus. Hierbei wird der Initiative-Wert des Charakters mit einem Würfel, der zusätzlich zu dem Wert bestimmt wurde, gewürfelt. Im Regelfall bedeutet dies GS+ 1W6, also die Geschwindigkeit des Charakters addiert zum Würfelergebnis. Das Ergebnis ist die Initiative für den aktuellen Kampf.

Der Charakter mit der höchsten Initiative beginnt den Kampf. Ihm folgt die Person mit der nächsthöheren Initiative. Sollten Charaktere die gleiche Initiative haben, agieren Spielercharaktere immer zuerst. Sollten mehrere Spielercharaktere die gleiche Initiative haben, können diese sich entscheiden, welche Reihenfolge genutzt werden soll. Sie müssen sich jedoch festlegen. Diese Reihenfolge sollte sich der Meister notieren, da sie für den gesamten Kampf nicht verändert wird.

## Gebräue

Gebräue können im Kampf genutzt werden, um sich große Vorteile zu verschaffen. Dabei benötigt das Trinken eines Tranks oder einer Arznei 1 Manöver. Elixiere hingegen sind komplexer und haben unterschiedliche Dauern, die beim jeweiligen Elixier definiert sind. Besonders wichtig für den Kampf sind jedoch die Kampftränke. Um sie zu nutzen, ist eine Probe auf *Wurfaffen* und 1 Aktion nötig. Die Schwierigkeit der Probe ist dabei entweder der VW des Ziels, wenn ein lebendiges Ziel getroffen werden soll, oder die Distanz/5 (Immer aufgerundet).

## Fern- und Nahkampf

Fern- und Nahkampf sind einfache Konzepte - befinden sich Charaktere in Nahkampfreichweite, können sie einen Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff durchführen, außerhalb der Nahkampfreichweite funktionieren nur Fernkampfangriffe.

Zur Verteidigung vor Fernkämpfen kann nur Ausweichen und keine Verteidigung mit einer Waffe genutzt werden.

Greift ein Charakter mit einer Fernkampfwaffe an, während sich ein anderer Charakter in seiner Nahkampfreichweite befindet, erhält er +2 SW.

## Nahkampfreichweite

Nahkampfreichweite ist die Distanz, auf die ein Charakter mit seiner genutzten Waffe angreifen kann. Diese ist definiert als die Länge der genutzten Waffe + ein halber Schritt des Charakters, im Regelfall wird sie als 2 Meter Radius um den Charakter behandelt.

## Fernkampfreichweiten

Fernkampfreichweiten sind Waffenabhängig

und variieren somit. Jede Distanzkategorie über der niedrigsten erhält 1 SW, während alle Distanzen über der maximalen Reichweite die SW der höchsten Distanzkategorie erhält, ebenso wie den VW des Gegners \*2(Also Max. Reichweite SW+VW\*2).

## Fallschaden

Manchmal fallen Charaktere nicht nur metaphorisch. Sollten sie aus einer größeren Höhe fallen, erhalten sie hierbei natürlich eine gewisse Menge Schaden. Für jeden Fall aus einer Höhe über 5 Metern 1W3 SP pro gefallenem Meter.

## Fallschaden reduzieren(I)

Mit dieser Sonderregel können Charaktere Fallschaden reduzieren, indem sie eine Probe auf Athletik ablegen. Hierbei ist die Schwierigkeit die gefallene Höhe in Metern -5, und jeder Erfolg reduziert den Schaden um 1W3.

## Umgebungsfaktoren

Umgebungsfaktoren sind meist im Kampf genutzte Erschwernisse. Sie verändern den Kampf, indem sie einige Aktionen begünstigen und andere erleichtern, oder können Gebiete von den Charakteren abschneiden.

Umgebungsfaktoren sind meist sehr begrenzt, können jedoch auch großflächig auftreten und somit Reisen beeinflussen. Die Reisegeschwindigkeit wird dabei wie GS beeinflusst, die Effekte auf Proben gelten dauerhaft und Schaden wird alle 10 Minuten erhalten.

### Dornig

Beschreibung: Dichte Ranken, Stacheldraht oder ähnliches hindern Charaktere an Bewegung und verursachen Schaden an jedem, der versucht, sich einen Weg durch sie zu bahnen.

Bewegung: GS/2

Effekte: Für jeden Meter, den sich ein Charakter durch die Umgebung begibt, erleidet er 1W6 SP.

### Klebrig

Beschreibung: Klebriger Boden hält Charaktere am Boden fest. Es kann sich hierbei um eine Klebrige Substanz handeln, oder um Treibsand-ähnliche natürliche Effekte.

Bewegung: GS/2

Effekte: Alle Kampfproben erhalten 2MW. Um die Kondition Liegend aufzuheben ist eine Probe auf Agilität mit Sw 3 nötig.

### Magia-Spannung

Beschreibung: Durch die Nutzung von großen Mengen Magia oder gezielten Einsatz kann eine Magia-Spannung in der Umgebung erzeugt werden. Meist stellt sich diese als Blitze in der Farbe der genutzten Polarität dar, dies ist jedoch nicht immer der Fall. Die Spannung entlädt sich an Charakteren und fügt diesen somit Schaden zu.

Effekte: Alle Kampfproben erhalten [Stufe] MW, beginnt ein Char seine Runde in Magia-Spannung erhält er [Stufe]W6 SP durch die Magische Ladung. Dieser Schaden ignoriert die Schutzklasse. Die maximale Stufe von Magia-Spannung ist nicht begrenzt.

### Nebelig(1-5)

Beschreibung: Nebel ist ein äußerst bekanntes Phänomen und verursacht nicht sonderlich

viel, außer eine starke Sichteinschränkung. Doch besonders magischer Nebel kann häufig andere Nebeneffekte haben.

Bewegung: GS/2

Effekte: Befindet sich ein Charakter in Nebel, erhält er den Zustand Geblendet [Stufe]

### Rutschig

Beschreibung: Eisiger oder anderweitig glatter Boden kann Charaktere problemlos zu Fall bringen und macht jeden Versuch, sich aufzurichten, zu einer echten Aufgabe. Effekte: Nach jeder Bewegung/Kampfprobe muss eine Probe auf Beherrschung oder Agilität abgelegt werden, um nicht die Kondition Liegend zu erhalten. Proben, um Liegend zu entfernen, sind Agilität oder Beherrschung mit Sw 3.

### Schwammig

Beschreibung: Ein schwammiger Boden ist meist Schlamm, welcher die Bewegung von Charakteren erschwert. Schwammiger Boden kann auch durch Wasser, z.B. von Aquamagicus, verursacht werden.

Bewegung: GS/2

Effekte: Alle Kampfproben erhalten 1MW.

### Strömungen

Beschreibung: Strömungen sind im Wasser oder durch sehr starken, magischen Wind auftretende Bewegungen in der Umgebung, die Charakteren Bewegung und Handlungen erschweren. Strömungen sind in der Regel nicht sichtbar.

Bewegung: GS/2

Effekte: Alle Proben erhalten 1MW.

### Toxische Luft

Beschreibung: Bei toxischer Luft handelt es sich meist um einfachen Smog, Trankeffekte oder magische Veränderungen. Häufig ist toxische Luft sichtbar und kann teilweise sogar zusätzliche Nebeneffekte haben.

Effekte: Ein Charakter erhält [Stufe/2, immer Abgerundet]W3 SP pro KR, wenn er sich, egal wie lange, in der Toxischen Luft aufhält. Außerdem erhält jeder Charakter, der sich in der Toxischen Luft befindet, 1MW auf alle Proben, die RE, GE oder IZ beinhalten.

### Unebener Untergrund

Beschreibung: Unebenes Terrain kann überall entstehen oder vorhanden sein, ist jedoch

besonders in bergigen Regionen oder auf Äckern zu finden.

Bewegung: GS -3

Effekte: Alle Kampfproben erhalten 1 MW.



## Erweiterte Kampfregeln

### Initiative

#### Feste Initiative(o)

Diese Sonderregel ermöglicht eine simplifizierte Art der Initiative, komplett ohne Würfel. Hierbei wird der Durchschnitt des normalerweise verwendeten Würfels direkt auf die Initiative addiert. Diese Variante der Initiative wird bei NSC häufig benutzt, um die Anzahl an Würfelwürfen für die Spielleitung etwas zu verringern.

Genau berechnet wird der Durchschnitt mit der folgenden Rechnung: [Niedrigstes Ergebnis + Höchstes Ergebnis] / 2. Bei einem W6 wäre dies z.B.  $(1+6)/2=3,5$ . Da das Ergebnis immer abgerundet wird, ist in diesem Beispiel das Ergebnis 3.

Ist die Initiative von mehreren Charakteren gleich, kommen Spieler immer zuerst, wobei sie sich untereinander entscheiden können, wer von ihnen als erstes am Zug ist. NSC können vom Meister frei untereinander arrangiert werden.

#### Sitzungs- oder Abenteuer-Initiative(o)

Diese Sonderregel vereinfacht die Initiative für Spieler. Anstatt vor jedem Kampf zu würfeln, wird zu Beginn des Abenteuers, oder zu Beginn des ersten Kampfes, eine Initiative gewürfelt, welche den Rest des Abenteuers oder den Rest der Sitzung behalten wird. Dadurch entsteht eine feste Ordnung unter den Spielern, die über den einzelnen Kampf hinausgeht. Alle anderen Regeln der normalen Initiative gelten.

### Besondere Kampfumgebungen(II)

#### Beflügelter Kampf

Der Kampf in der Luft wird in 3 Dimensionen ausgetragen und ist somit überaus komplex, kann jedoch besonders für ungeübte Kämpfer äußerste Probleme mit sich bringen.

Für den Kampf in der Luft gelten der VW und TW von Kampftalenten, Agilität und Krafttakt als halbiert. Dies gilt sowohl für Charaktere, als auch für ihre Gegner. Um eine Person auf dem Boden aus der Luft anzugreifen, gilt der normale TW für Kampftalente, der VW von bodenständigen Gegnern ist jedoch halbiert. Es gilt die normale GS für Flug. Ist kein GS für

Flug vorhanden, wird dieser entweder von z.B. Tränken oder Magia-Fertigkeiten angegeben, oder als halbiert betrachtet.

#### Kampf unter Wasser

Der Kampf unter Wasser ist stark von der verlangsamten Bewegung, als auch der dreidimensionalen Umgebung und der stark gesenkten Effektivität von Fernkampfwaffen beeinflusst. Es ergibt sich eine äußerst komplexe Kampfumgebung, die von vielen Faktoren beeinflusst wird.

Unter Wasser funktionieren Fernkampfwaffen und Mechanika in der Regel nicht, außer anders angegeben. Die GS und TW auf Kampftalente werden geviertelt. Ebenfalls wird der TW von Agilität, Krafttakt und Wahrnehmung halbiert.

Wesen, die nicht unter Wasser atmen können, werden von ihrem Körper eingeschränkt und können maximal  $[KO+WI]/2$  Minuten oder  $[KO+WI]*2$  KR atmen. In den letzten 5 Minuten oder 10 KR erhalten sie dabei pro Minute oder alle 2 KR eine Stufe Betäubung. Diese bauen sich nur durch erneutes Atmen ab. Erreicht ein Charakter Stufe 5 und wird somit bewusstlos, kann er sich nicht mehr von alleine retten und wird ohne äußere Eingriffe ertrinken. Wird die maximale Atemzeit aufgebraucht, erhält ein Charakter pro KR 1W6 SP und pro Minute 4W6 SP.

#### Improvisierte Waffen(II)

Diese besonders Meisterintensive Sonderregel erlaubt es Spielern und NSC, Gegenstände aus ihrer Umgebung als vollwertige Waffen zu benutzen. Es ist im Allgemeinen natürlich eine gute Idee, Spielern so kreative Methoden in Einzelfällen zu erlauben, in welchen Fällen natürlich gut auf diese Regel zurückgegriffen werden kann. Als ständige Sonderregel, die immer wichtig ist, eignet sie sich jedoch meist nur in dafür vorbereiteten Abenteuern, da die Anzahl an Alltagsgegenständen, die gefährlich werden können, enorm ist.

Um eine improvisierte Waffe zu nutzen, muss eine Probe auf das Kampftalent gewürfelt werden, welches der Nutzung der improvisierten Waffe am nächsten kommt. Bei einem dicken Ast wäre dies z.B. Hieb Waffen, während ein Küchenmesser natürlich unter Messer & Dolche fallen würde. Der Schaden ist dabei meist 1W6+Erfolge oder 1W3+Erfolge, kann jedoch auch variieren.

Wird eine improvisierte Waffe geworfen, wird immer Wurf Waffen genutzt.

Nahkampfwaffen können ebenfalls als Improvisierte Waffen genutzt werden, nämlich im Fernkampf. Hierbei kommt jedoch zusätzlich das Gewicht der Waffe\*2 SW(Immer abgerundet) hinzu, und es muss eine Probe auf Wurf Waffen abgelegt werden.

## Reaktionen und freie Reaktionen(I)

Reaktionen und freie Reaktionen erweitern die Komplexität eines Kampfes stark. Sie bringen viele neue Variablen, die das Blatt schnell in jede Richtung wenden können. Durch Reaktionen und freie Reaktionen werden die Möglichkeiten des Nahkampfes verstärkt, wodurch Nahkämpfer eher mit Fernkämpfern mithalten können.

### Reaktionen

Reaktionen können nur als Antwort auf die Handlung, also eine Aktion oder ein Manöver, eines Gegners getätigt werden. Eine Antwort auf Reaktionen oder freie Reaktionen des Gegners ist nicht möglich. Dementsprechend können sie nicht im eigenen Zug, sondern nur in dem des Gegners ausgeführt werden. Jeder Spielercharakter hat nach Ende des eigenen Zuges nur eine Reaktion, die bis zum nächsten eigenen Zug eingesetzt werden kann. Sollte sie nicht eingesetzt werden, erhöht sich die Anzahl an Reaktionen nicht. Im folgenden findest du alle Handlungen, die in Reaktionen ausgeführt werden können.

### Gelegenheitsangriff

Ein Gelegenheitsangriff kann ausgeführt werden, sofern ein Ziel die Nahkampfreichweite eines Charakters verlässt. Dies kann durch Attacken oder eine Bewegungshandlung passieren. Hierbei sind besonders bei Attacken Sonderregeln zu beachten.

Ein Gelegenheitsangriff kann nur durch Nahkampfwaffen durchgeführt werden. Abgesehen von diesen Einschränkungen wird ein Gelegenheitsangriff wie ein normaler Angriff durchgeführt.

### Rückschlag

Ein Rückschlag kann nur als Reaktion auf einen fehlgeschlagenen Nahkampfangriff genutzt werden. Ein Rückschlag ist ein normaler Angriff, der jedoch nicht immer das volle Potential der eigenen Waffe nutzen kann. Wird der Rückschlag mit den Kampftalenten Hiebaffen oder Schwerter durchgeführt, wird der Waffenschaden nur durch den Würfel berechnet. Das bedeutet, dass weder Erfolge noch Boni einbezogen werden. Für ein Collare würde also nur 1W6 an Schaden ausgeteilt werden, anstatt 1W6+2+Erfolge. Wird der Rückschlag mit den Kampftalenten

Faustkampf, Messer & Dolche oder Stäbe durchgeführt, wird der volle Schaden ausgeteilt.

### Blockieren

Das Blockieren von Gegnern ermöglicht es Charakteren, deren Bewegungsfreiheit einzuschränken. Diese Reaktion kann nur als Antwort auf eine (versuchte)

Bewegungshandlung ausgeführt werden. Bei Erfolg kann

Dies ist nur möglich, wenn sich Charakter und Ziel in Nahkampfreichweite befinden und mindestens 50% der Bewegungsfreiheit des Ziels eingeschränkt sind, das Ziel sich also in maximal 180° bewegen kann, oder eine Gewisse Richtung abgeschnitten werden soll, wie z.B. durch einen Türrahmen.

Bei dieser Reaktion bewegt sich der ausführende Charakter in eine Position, die die gewünschte Bewegungsfreiheit des Ziels abschneidet. Hierfür muss eine Vergleichsprobe auf Agilität gegen das Ziel gelingen.

Um sich in diese Richtung(Beim Blockieren einer Richtung) oder überhaupt(Beim Blockieren der Bewegungsfreiheit) zu bewegen, muss das Ziel entweder den Charakter stoßen(Nur möglich, sofern dieser sich im folgenden Zug bewegen sollte) oder einen erfolgreichen Angriff gegen den Charakter ausführen. Nach einem erfolgreichen Angriff kann eine Vergleichsprobe Kraftakt des Ziels gegen Agilität des Charakters ausgeführt werden. Gelingt dem Ziel diese Probe, wird der Charakter einen Meter in eine beliebige, freie Richtung bewegt. Andernfalls kann sie erst nach dem nächsten Angriff erneut versucht werden.

### Magie

Auch in Reaktionen kann Magie, in einer limitierten Form, eingesetzt werden. Hierbei können nur spezifische Magia-Fähigkeiten eingesetzt werden. Ob dies möglich ist, ist bei der jeweiligen Fähigkeit oder Stufe vermerkt.

### Freie Reaktionen

Freie Reaktionen hingegen sind in ihrer Anzahl nicht direkt limitiert, haben dafür jedoch weitaus weniger Nutzungsmöglichkeiten. Sie repräsentieren kurze Reaktionen, wie ein panischer Schrei oder Ausruf, wenn die Streitmacht dem Gegner zuschlägt. Wie

Reaktionen können sie nie als Antwort auf eine Reaktion oder freie Reaktion getätigt werden. Ebenfalls ist ein ständiges Nutzen freier Reaktionen nicht möglich. Somit kann nicht auf jede Aktion des Gegners ein weiteres Wort folgen. Im folgenden findest du alle Handlungen, die in freien Reaktionen ausgeführt werden können.

### Sprechen/Schreien/Rufen

Eine kurze Warnung kann vor einer Katastrophe bewahren. Besonders für sehr kurze Ausrufe, die ohne Probleme neben dem anstrengenden Kampf getätigt werden können, ist diese Handlung gedacht. Eine intellektuelle Diskussion wird hierdurch jedoch definitiv nicht möglich und Ausrufe durch diese Handlung sollten sich auf 3 Wörter oder weniger beschränken, auch wenn Spielleitungen hier immer Ausnahmen gewähren können.

### Stoßen

Diese Handlung kann nur als Reaktion auf jegliche Bewegung des Gegners, egal ob während einer Attacke oder einer Bewegungshandlung, genutzt werden. Ein kleiner Schubser kann großes bewirken. Durch eine einfache Vergleichsprobe auf Agilität wird bestimmt, ob das Ziel hierbei zu Fall kommt.

Sollte das Ziel diese Probe verlieren, wird es einen Meter zur Seite stolpern. Hierbei können Gelegenheitsangriffe anderer Charaktere ausgelöst werden. Sollte das Ziel dabei in Richtung einer Schlucht stolpern, kann es eine weitere Probe auf Agilität ablegen, bei der die Schwierigkeit gleich den vorherigen effektiven Erfolgen der Vergleichsprobe ist. Gelingt die Probe, fällt das Ziel nicht in die Schlucht. Andernfalls können, nach Meisterentscheid, nur noch Proben für das Festhalten am Klippenrand ermöglicht werden.

Sollte das Ziel die Probe gewinnen, ist der ausführende Charakter in einer sehr ungünstigen Position, da das Ziel nun einen Rückschlag ausführen kann, sofern es eine Reaktion nutzen kann. Sollte dies nicht der Fall sein, kann ein umstehender Verbündeter des Ziels einen Rückschlag ausführen. Hierbei kann jedoch immer nur ein Rückschlag ausgeführt werden, bis der ausführende Charakter sich wieder fängt.

## Kampfgebiete(II)

Größere Kämpfe teilen sich schnell in kleinere Gebiete auf. Ob dies nun mehrere Stockwerke oder Stadtteile sind, kann es sinnvoll sein, diese Unterteilung auch regeltechnisch zu treffen. Diese Sonderregel erlaubt es, physisch getrennte Kämpfe in unterschiedliche Initiativeordnungen aufzuteilen, um das getrennte Ausspielen zu ermöglichen. Die grundlegende Aufteilung ist einfach - Jedes Kampfgebiet hat eine eigene Initiativefolge, wobei die einzelnen Kampfunden entweder direkt nacheinander oder im Wechsel nach mehreren Runden ausgespielt werden. Wichtig ist hierbei, dass nach der Aufteilung immer die Nummer der aktuellen Kampfunde notiert wird, da ein Wechsel zwischen den Gebieten natürlich nicht über Raum und Zeit hinweg funktionieren kann. Je nach Kampfgebieten kann so ein Wechsel direkt, also in der nächsten Kampfunde, oder erst nach mehreren Kampfunden außerhalb des Kampfes passieren. Es kann auch sein, dass ein Charakter erst durch mehrere Kampfgebiete muss, um in das Zielgebiet zu kommen - Ein Wechsel vom 2. Stock ins Erdgeschoss müsste wahrscheinlich einen Zwischenstopp im 1. Stock involvieren.

Kampfgebiete können somit Spielern sehr gut klare Unterteilungen für Zeiten, in denen sie am Zug sind, und Zeiten, in denen sie nichts vom Kampfgeschehen mitbekommen, geben. Meister müssen ebenfalls weniger direkt Parat haben, da sie nur die Notizen für das aktuelle Kampfgebiet brauchen. An falschen Orten angewandt oder nicht gut ausgearbeitet, können Kampfgebiete jedoch auch verwirrend und desorientierend für Spieler und Spielleitung sein, weshalb sie nur für erfahrene Gruppen empfohlen werden.

## Überraschen und Überrumpeln(I)

Charaktere können andere überraschen oder von diesen überrascht werden. Im Regelfall benötigt dies Planung der überraschenden Seite, und sie müssen sich vor der anderen Seite verstecken. Hierbei kommen normale Proben auf Verbergen gegen die passive oder aktive Wahrnehmung der Gegner ins Spiel. Haben sich Charaktere erfolgreich versteckt und somit die Gegenseite überrascht, erhält diese Stufen an Überraschung. Im Regelfall erhalten sie dabei nur Stufe 1, doch besonders

gelungene Angriffe können auch höhere Stufen verursachen.

## Attentate und Geiselnahmen(II)

Ein Attentat oder eine Geiselnahme kann bei allen Personen durchgeführt werden, deren FP-Stufe niedriger als die der Charaktere ist. Um ein Attentat durchzuführen, darf der Charakter nicht vom Ziel bemerkt werden. Im Regelfall müssen dafür Proben auf Verbergen gegen passive oder aktive Wahrnehmung abgelegt werden. Ist dies gelungen, kann der Charakter sich entscheiden, ob er das Ziel Töten, als Geisel nehmen oder Bewusstlos schlagen möchte. Diese Sonderregel gilt nur für Nahkampfaffen.

### Meucheln

Um das Ziel zu ermorden, bzw. erhöhten Schaden zu verursachen, ist eine Probe auf das Kampftalent der genutzten Waffe nötig. Hierbei ist die Schwierigkeit der Probe verdoppelt, außer die Waffe ist kleiner als 40 cm, dann erhält die Probe +[FP-Stufe des Opfers] SW. Der Schaden von Waffen über 40cm wird bei Gelingen verdoppelt, bei kleineren Waffen wird der Schaden vervierfacht. Da es sich beim Meucheln um einen normalen Angriff handelt, können Kampffertigkeiten(I-III) genutzt werden.

### Geiselnahme

Eine Geiselnahme ist eine heikle Situation für beide Seiten. Der Charakter droht dem Ziel oder anderen Personen damit, das Ziel zu ermorden oder niederzuschlagen, wenn es nicht seine Befehle befolgt. Damit das Ziel sich befreien kann, ist eine Vergleichsprobe auf Kraftakt oder Athletik nötig, wobei beide Seiten das jeweilige Talent frei wählen können. Ein Versuch ist nur einmal pro KR oder Minute möglich. Der Geiselnehmer kann sich jederzeit frei entscheiden, das Ziel zu meucheln oder niederzuschlagen, wobei die normalen Regeln gelten. Jede soziale Probe vom Geiselnehmer gegen die Geisel, welche die Geisel versagt, sorgt bei der Geisel für 1 Stufe Stress.

### Niederschlagen

Will der Charakter das Ziel niederschlagen, ist eine Probe auf das Kampftalent der genutzten Waffe nötig. Diese Probe erhält eine verdoppelte Schwierigkeit, außer das

Kampftalent ist Hiebaffen, dann erhält die Probe +[FP-Stufe des Opfers] SW. Bei Gelingen erhält das Ziel anstelle des normalen Schadens die Kondition Bewusstlos für 2W6 Minuten. Nach Ende der Kondition erhält das Ziel zusätzlich 5 Stufen Betäubung, die sich alle 10 Minuten abbauen.

## Schlachten(II-III)

### Besondere Pfeile(I)

Mit dieser Sonderregel sind Bogenschützen nicht mehr durch einfache Pfeile und Bolzen limitiert und können mit ihren Geschossen weit mehr erreichen als einfachen Schaden.

#### *Feuerpfeil*

Beschreibung: Eine einfache Modifikation eines normalen Pfeils,  
Kosten: 50S  
Gewicht: 0,1 Kg  
Regeln:

#### *Trankhalter*

Beschreibung: Dieser äußerst Klobige Pfeil mag zwar weitaus weniger effektiv als einfacher Pfeil sein, doch durch sein spezielles Fach für Kampftränke kann er im Kampf extrem effektiv genutzt werden.  
Kosten: 20S  
Gewicht: 0,4 Kg  
Regeln: Dieser Pfeil kann mit einem Kampftrank gefüllt werden und kann dessen Effekt beim Aufprall auslösen. Reichweite und Schaden des genutzten Bogens sind halbiert.

### Munition(II)

Diese Sonderregel erlaubt das Spiel mit gezählter Munition. Bitte beachte, dass dies die Komplexität stark erhöhen kann.

#### *Pfeil*

Beschreibung: Ein einfacher Pfeil, die Grundlage eines jeden Bogenschützen.  
Kosten: 2S  
Gewicht: 0,1 Kg

#### *Bolzen*

Beschreibung: Ein massiver Bolzen, welcher die Munition für eine Armbrust darstellt.  
Kosten: 5S  
Gewicht: 0,2 Kg

#### *Kugel*

Beschreibung: Eine simple Kugel, welche Munition für alle modernen Schussaffen ist.  
Kosten: 10S  
Gewicht: 0,05 Kg

#### *Enterhaken*

Beschreibung: Eine Vorrichtung, die sich in der Luft ausklappt und sich so um Gegner oder Objekte schlingen kann.  
Kosten: 200S  
Gewicht: 0,75 Kg



## Kampffertigkeiten(I-III)

### Leitfaden der Kampffertigkeiten

Nahkampf

Fernkampf



# Gegenstände

## Leitfaden der Gegenstände

In diesem Kapitel findest du eine lange Auflistung aller möglichen Gegenstände, von Waffen über Fahrzeuge bis zu Magiakugeln. Die Gegenstände sind dabei häufig in einige Unterkategorien eingeteilt, die du im Leitfaden der jeweiligen Kategorien erläutert findest. Im folgenden findest du zuerst eine Übersicht der vielen Kategorien.

## Inhalt

**Waffen(S.188-S.195):** Die Werkzeuge zum Töten anderer Wesen zählen zu den ersten Erfindungen der Parto. Hier findest du neben den Waffen, aufgeteilt in Nah- und Fernkampfwaffen, auch Waffenzubehör wie Schwertscheiden.

**Rüstung und Schilde(S.196-S.197):** Von der einfachen Textiltrüstung bis zur Plattenrüstung oder Drachenschilden findest du in diesem Kapitel vieles zur Verteidigung.

**Gebrauchsgegenstände(S.198-S.203):** Dieses Kapitel enthält alle möglichen Gegenstände des alltags, die nicht zu den anderen Kategorien gehören. Als die vielfältigste Kategorie ist hier vom einfachen Feuerzeug bis zu riesigen Zelten alles mögliche hier zu finden.

**Kleidung(S.203-S.205):** Kleidung braucht jeder. In diesem Kapitel findest du allerdings keine einzelnen Kleidungsstücke, sondern Beschreibungen der Unterschiedlichen Arten, sich zu kleiden, mit Regeln zu diesen. Bei den genauen Kleidungsstücken sind deiner Kreativität also keine Grenzen gesetzt.

**Mechanika(S.206-S.239):** Die mechanischen kreationen der genialen Erfinder und Mechanikum sind überaus vielfältig. In den Unterkategorien findest du von simplen Mechanika bis zu Rechenmaschinen alles mögliche.

**Gebräue(S.240-S.255):** Gebräu ist der Überbegriff für die vielen Arten von Tränken, Arznei und mehr, die die Alchemie erzeugt.

**Magia-Gegenstände(S.256-S.268):** Die geheime Kunst des Magia ist nicht nur auf die Magiakugeln begrenzt, sondern umfasst auch Artefakte, Kristalle und vieles mehr.



## Waffen

### Leitfaden der Waffen

Die meisten der ältesten Erfindungen waren dafür gedacht, zu töten. Bis heute sind die Tötungswerkzeuge ein wichtiger Bestandteil des Lebens der Parto, besonders beliebt sind sie jedoch unter den Menschen. Im folgenden Kapitel findest du eine regeltechnische Beschreibung wichtiger Waffen, die von unterschiedlichsten Personen geführt werden können. Die Beschreibung der einzelnen Waffen ist dabei grob in Nahkampf- und Fernkampfwaffen unterteilt, ebenso wie die Waffenkategorien, die auch die Kampftalente bestimmen. Neben den Waffen beinhaltet dieses Kapitel auch Waffenzubehör, welches du am Ende dieses Kapitels ab S.195 finden kannst. Einige der Waffen in diesem Kapitel sind mit dem SL-Symbol(☉) markiert. Diese können nur unter besonderen Umständen, wie wenn sie durch deinen Beruf o.ä. empfohlen werden, oder mit Zustimmung der Spielleitung erworben werden. Meist handelt es sich dabei um besonders seltene oder starke Waffen, die Charaktere wohl kaum irgendwo gefunden haben.

### Nahkampfwaffen

#### *Name der Waffe*

**Grundschaden:** Der Schaden, den diese Waffe im Normalfall verursacht. Meistens besteht dieser aus einem oder mehreren Würfeln(z.B. 2W3) und den Erfolgen der Probe.

**Kosten:** Wie viel der Erwerb dieser Waffe beim Spielstart kostet. Dieser Wert kann, je nach Ort, stark schwanken. Spreche hierfür mit deinem Meister.

**Gewicht:** Das Gewicht der Waffe, besonders wichtig um die Traglast des Charakters zu bestimmen.

**Modifikator:** Ob Proben, welche diese Waffe benutzen, modifiziert sind. Meist werden hier Schwierigkeitswürfel addiert.

**Kategorie:** Die regeltechnische Kategorie der Waffe, besonders nützlich für bestimmte Eigenschaften.

**Kampftalent:** Das Talent, auf das die Probe absolviert wird.

**Besonderes:** Besondere Regeln der Waffe.

### Fernkampfwaffen

#### *Name der Waffe*

**Grundschaden:** Der Schaden, den diese Waffe im Normalfall verursacht. Meistens besteht dieser aus einem oder mehreren Würfeln(z.B. 2W3) und den Erfolgen der Probe.

**Kosten:** Wie viel der Erwerb dieser Waffe beim Spielstart kostet. Dieser Wert kann, je nach Ort, stark schwanken. Spreche hierfür mit deinem Meister.

**Gewicht:** Das Gewicht der Waffe, besonders wichtig um die Traglast des Charakters zu bestimmen.

**Trefferzahl:** Die Anzahl an Treffern pro erfolgreicher Probe. Nur bei Schnellfeuerwaffen vorhanden.

**Reichweite:** Auf welche Reichweite die Waffe effektiv ist. Hier stehen immer 2 Angaben in Metern - die erste Symbolisiert die unmodifizierte Reichweite, die zweite die eingeschränkte Reichweite. Bei der Angabe 50/150 heißt das: Bis auf 50 Meter Distanz kann die Waffe ohne zusätzliche Modifikatoren genutzt werden. Bis auf 150 Meter müssen 2 Schwierigkeitswürfel addiert werden. Darüber hinaus sind maximal Glückstreffer möglich(40 mit 2W20)

**Munition:** Welche Art von Munition diese Waffe benötigt(z.B. Bolzen)

**Geschwindigkeit:** Wie viele Aktionen das Nutzen dieser Waffe in Kauf nimmt. Meistens kann dies unterbrochen werden. Dabei ist die Anzahl der Aktionen wie folgt angegeben: Anzahl der Gesamten Aktionen(Auflistung der Aktionen in jeder Runde). Bei einer Pistole könnte das z.B. bedeuten, dass Aktionen 1.-3. Schüsse sind, Aktion 4. aber nachladen.

**Modifikator:** Ob Proben, welche diese Waffe benutzen, modifiziert sind. Meist werden hier Schwierigkeitswürfel addiert.

**Kategorie:** Die regeltechnische Kategorie der Waffe, besonders nützlich für bestimmte Eigenschaften.

**Kampftalent:** Das Talent, auf das die Probe absolviert wird.

**Besonderes:** Besondere Regeln der Waffe.

## Nahkampfwaffen

### Faustwaffen

#### *Faustmesser*

Das Faustmesser ist besteht aus einem horizontalem Griff, der wie ein Schlagring gehalten wird. Aus diesem heraus ragt ein kleines Messer, welches entscheidende Vorteile in Faustkämpfen geben kann.

**Grundschaden:** 1W6 + Erfolge

**Kosten:** 20S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Faustwaffen

**Kampftalent:** *Faustkampf*

#### *Schlagring*

**Grundschaden:** 1W3 + Erfolge

**Kosten:** 2S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Faustwaffen

**Kampftalent:** *Faustkampf*

#### *Tigerkralle ☉*

Mehrere Klauen ragen aus dem Griff der Tigerkralle hervor. Diese ca. 20cm langen Krallen ragen aus der Hand hervor und ermöglichen unterschiedliche Manöver.

**Grundschaden:** 1W3+1 + Erfolge

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Faustwaffen

**Kampftalent:** *Faustkampf*

**Besonderes:** Die Tigerkralle kann beim Ausweichen ebenfalls einen Schaden von 1W3 verursachen. Dies geschieht, wenn die Angriffsprobe des Gegners misslingt.

### Hieb Waffen

#### *Glefe*

**Grundschaden:** 1W6+3 + Erfolge

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2Kg

**Länge:** 250-300 cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Langhieb Waffen

**Kampftalent:** *Hieb Waffen*

**Besonderes:**

#### *Hellebarde*

**Grundschaden:** 1W6+4 + Erfolge

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2Kg

**Länge:** 200-230 cm

**Kategorie:** Langhieb Waffen

**Modifikator:** +1 MW

**Kampftalent:** *Hieb Waffen*

**Besonderes:** -

#### *Streitaxt*

**Grundschaden:** 1W6+5 + Erfolge

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2,5Kg

**Länge:** 50-100 cm

**Kategorie:** Wucht Waffen

**Modifikator:** +1 SW

**Kampftalent:** *Hieb Waffen*

**Besonderes:** -

### Messer & Dolche

#### *Jagdmesser*

Ein vielseitiges, mittellanges Messer welches vom Ausnehmen bis zur Selbstverteidigung für alles mögliche genutzt wird.

**Grundschaden:** 1W6 + Erfolge

**Kosten:** 30S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Länge:** 25cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Messer

**Kampftalent:** *Messer & Dolche*

**Besonderes:** Dolche müssen nicht gezogen werden, sofern sie bei Beginn des Kampfes eingesetzt werden, gelten sie direkt als gezogen

#### *Hirschfänger*

Ein besonders großes und wuchtiges Messer mit kleinen kühlen an der Seite, die bei einem Treffer in Lunge oder Herz großen Schaden anrichten.

**Grundschaden:** 1W6 + 3 + Erfolge

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Länge:** 30 cm

**Modifikator:** +1 MW

**Kategorie:** Messer

**Kampftalent:** *Messer & Dolche*

**Besonderes:** Dolche müssen nicht gezogen werden, sofern sie bei Beginn des Kampfes eingesetzt werden, gelten sie direkt als gezogen



### Perforo

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0.25kg

**Länge:** 20cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Dolche

**Kampftalent:** Messer & Dolche

**Besonderes:** Dolche müssen nicht gezogen werden, sofern sie bei Beginn des Kampfes eingesetzt werden, gelten sie direkt als gezogen.

### Umbravul ☾

Die beliebte Waffe der Schatten ist in vielen Modifikationen, je nach Bedürfnissen des Anwenders, zu finden. Hier zu sehen ist eine Adorianische Variante, die in Elvera beliebt ist.

**Grundschaden:** 1W6+4 + Erfolge

**Kosten:** 130S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Länge:** 20cm

**Modifikator:** +1 SW

**Kategorie:** Dolche

**Kampftalent:** Messer & Dolche

**Besonderes:** Dolche müssen nicht gezogen werden, sofern sie bei Beginn des Kampfes eingesetzt werden, gelten sie direkt als gezogen. Ein Umbravul hat eine geheime Kammer und eine Klinge mit Rohr, durch welches Gift direkt in eine Wunde geführt werden kann. Das Auffüllen kostet dabei 2 Aktionen und jegliches flüssiges Gift kann genutzt werden.

### Schwerter

#### Chepesh

Das Sichelschwert ist eine alte Erfindung der Feren und wird bis heute in traditionellen Ritualen, aber auch im Krieg eingesetzt.

**Grundschaden:** 1W6+3 + Erfolge

**Kosten:** 160S

**Gewicht:** 1,5Kg

**Länge:** 50-60 cm

**Modifikator:** +1 MW

**Kategorie:** Sichelschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** Beim Kampf gegen Gegner mit einem Schild erhält das Chepesh 1 BW.

### Collare

Das Collare ist eine beliebte Waffe bei all jenen, die ihre wahren Intentionen verbergen oder immer vorbereitet sein wollen. Das Schwert hat in einem eingeklappten Zustand nur die Größe der Hand eines Erwachsenen, kann jedoch mit dem Hochklappen des Handschutzes zu einer ca. 70 cm langen Klinge erweitert werden, die zwar nicht so stabil wie pures Stahl, aber immer noch überaus effektiv ist. Das Einklappen ist bei älteren Modellen zwar noch einiges an Arbeit, moderne oder magische Lösungen komprimieren sich jedoch häufig von selbst.

**Grundschaden:** 1W6 + 2 + Erfolge

**Kosten:** 400S

**Gewicht:** 1Kg

**Länge:** 50-80cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Collare

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** Das Collare kann in einem Manöver oder einer Freien Reaktion ausgefahren und gezogen werden. Wird diese Option genutzt, muss jedoch eine Probe auf Agilität mit Schwierigkeit 1 abgelegt werden, um nicht vom Rückstoß umgeworfen zu werden oder das Collare fallen zu lassen.

### Ensicul

Die dünne und gerade Klinge mit spitzem Ort machen das Ensicul zu einer Idealen Stichwaffe, die zwar wenig Schaden von alleine anrichten kann, aufgrund ihrer Geschwindigkeit jedoch überaus gefährlich ist. Die relative Stärke der Klinge erlaubt jedoch auch die Verwendung als Hiebwaaffe.

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge

**Kosten:** 140S

**Gewicht:** 1Kg

**Länge:** 120cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Stichschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** Im Zweikampf ist die Führerin des Ensicul immer zuerst an der Reihe. Ihre Initiative wird bis auf den benötigten Wert erhöht.

### Gladius

Als das wichtigste Kampfschwert der Wächter ist der Gladius wohl die am meisten reproduzierte Waffe Gehennas. Es vereint die Vielseitigkeit eines Kurzschwertes mit den offensiven Kapazitäten eines Langschwerts und steht den meisten anderen Schwertern in nichts nach.

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge

**Kosten:** 80S

**Gewicht:** 1,5Kg

**Länge:** 55 cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Schwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** -

### Kurzschwert

Eine Variante des Gladius, die häufig mit etwas längerer Klinge von einigen Wächtern präferiert wird.

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 1Kg

**Länge:** 50-80 cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Schwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** -

### Langschwert

Ein besonders langes Schwert, welches je nach Situation ein- oder beidhändig geführt werden kann.

**Grundschaden:** 1W6+3 + Erfolge

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2,5Kg

**Länge:** 100-130cm

**Modifikator:** +1 MW

**Kategorie:** Langschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** -

### Säbel

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2Kg

**Länge:** 70-100cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Krummschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** -

### Vulnus ☾

Das Vulnus ist eine Zweihandwaffe mit einer gebogenen, einseitigen Klinge. Diese Biegung geht, anders als beim Säbel, auch in den Griff über.

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge

**Kosten:** 150S

**Gewicht:** 1,5Kg

**Länge:** 60-90 cm

**Modifikator:** +1 SW

**Kategorie:** Krummschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** Das Vulnus wird in der Regel Zweihändig geführt. Wird es Einhändig benutzt, addiere +2 Schwierigkeitswürfel auf den Modifikator.

### Zweihänder

**Grundschaden:** 1W6+4 + Erfolge

**Kosten:** 200S

**Gewicht:** 3Kg

**Länge:** 100-140 cm

**Modifikator:** +1 MW

**Kategorie:** Langschwerter

**Kampftalent:** Schwerter

**Besonderes:** Der Zweihänder muss zweihändig geführt werden. Aufgrund seiner Größe ist ST 2 erforderlich, um ihn einzusetzen.

### Stäbe

#### Bärenspieß

Der Bärenspieß ist ein recht langer Speer, der zur Jagd auf Bären erfunden wurde und eine horizontalen Knäbel hat, der tiefes Eindringen der Waffe verhindert.

**Grundschaden:** 1W6+3 + Erfolge

**Kosten:** 140S

**Gewicht:** 1,5Kg

**Länge:** 230cm cm

**Modifikator:** +1MW

**Kategorie:** Speere

**Kampftalent:** Stäbe

**Besonderes:** -

#### Hasta

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge

**Kosten:** 90S

**Gewicht:** 1Kg

**Länge:** 240 cm

**Modifikator:** -

**Kategorie:** Speere

**Kampftalent:** Stäbe

**Besonderes:** -



### *Speer(Nahkampf)*

**Grundschaden:** 1W6+2 +  
Erfolge  
**Kosten:** 80S  
**Gewicht:** 1,5Kg  
**Länge:** 140-200 cm  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Speere  
**Kampftalent:** Stäbe  
**Besonderes:** Der Speer kann auch als  
Wurfspeer verwendet werden. Mehr dazu  
findest du unter Wurfaffen, bei  
Speer(Wurf)



### *Spieß*

**Grundschaden:** 1W6+3  
**Kosten:** 130S  
**Gewicht:** 3Kg  
**Länge:** 5-6 M  
**Modifikator:** +2 MW  
**Kategorie:** Langspeere  
**Kampftalent:** Stäbe  
**Besonderes:** Der Spieß kann aufgrund seiner  
Länge bis zu 6 Meter entfernte Gegner  
problemlos im Nahkampf erreichen.

### *Wanderstab*

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge  
**Kosten:** 80S  
**Gewicht:** 1Kg  
**Länge:** 150-200 cm  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Stäbe  
**Kampftalent:** Stäbe  
**Besonderes:** -

## Fernkampfwaffen

### Armbrüste & Bögen

#### *Leichte Armbrust*

**Grundschaden:** 2W6+3 + Erfolge  
**Kosten:** 140S  
**Gewicht:** 3Kg  
**Reichweite:** 50/75  
**Munition:** Bolzen  
**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1. Aktion:  
Schuss, 2. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** +1 SW  
**Kategorie:** Armbrüste  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** -

### *Kurzbogen*

**Grundschaden:** 1W6 + Erfolge  
**Kosten:** 50S  
**Gewicht:** 0.4Kg  
**Reichweite:** 50/60  
**Munition:** Pfeile  
**Geschwindigkeit:** 1 Aktion(1. Aktion: Schuss,  
1. Manöver: Nachladen)  
**Modifikator:** +1 BW  
**Kategorie:** Bögen  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** Ist der Charakter überrascht,  
muss zuerst die "Nachladen" Aktion genutzt  
werden. Aufgrund seiner sehr geringen Größe  
kann der Kurzbogen problemlos in engen  
Umgebungen eingesetzt werden. Dadurch  
verursachte SW oder MW werden nicht  
beachtet.

### *Jagdbogen*

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge  
**Kosten:** 60S  
**Gewicht:** 0.5Kg  
**Reichweite:** 50/60  
**Munition:** Pfeile  
**Geschwindigkeit:** 1 Aktion(1. Aktion: Schuss,  
1. Manöver: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Bögen  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** Ist der Charakter überrascht,  
muss zuerst die "Nachladen" Aktion genutzt  
werden. Aufgrund seiner geringen Größe kann  
der Jagdbogen auch in engen Umgebungen  
eingesetzt werden. Dadurch verursachte SW  
oder MW werden um 1 reduziert.

### *Kriegsbogen*

**Grundschaden:** 1W6+2 + Erfolge  
**Kosten:** 100S  
**Gewicht:** 0.75Kg  
**Reichweite:** 50/75  
**Munition:** Pfeile  
**Geschwindigkeit:** 1 Aktion(1. Aktion: Schuss,  
1. Manöver: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Bögen  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** Ist der Charakter überrascht,  
muss zuerst die "Nachladen" Aktion genutzt  
werden.

### *Kuyus ☾*

**Grundschaden:** 1W6+4 + Erfolge  
**Kosten:** 90S  
**Gewicht:** 2Kg  
**Reichweite:** 50/75  
**Munition:** Pfeile  
**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1.  
Aktion: Schuss, 2. Aktion:  
Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Bögen  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** Ist der Charakter überrascht,  
muss er zuerst nachladen.



### *Mecharkum ☾*

**Grundschaden:** 2W6+2 + Erfolge  
**Kosten:** 690S  
**Gewicht:** 2Kg  
**Reichweite:** 50/75  
**Munition:** Pfeile  
**Geschwindigkeit:** 1 Aktion(1. Aktion: Schuss,  
1. Manöver: Nachladen)  
**Modifikator:** +1 BW  
**Kategorie:** Bögen  
**Kampftalent:** Armbrüste & Bögen  
**Besonderes:** Ist der Charakter überrascht,  
muss er zuerst nachladen.

### Musketen

#### *Donnerbüchse ☾*

**Grundschaden:** 2W6 + 6 + Erfolge  
**Kosten:** 660S  
**Gewicht:** 1 Kg  
**Reichweite:** 20/30  
**Munition:** Kugeln  
**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1. Aktion:  
Schuss; 2. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Kanonen  
**Kampftalent:** Musketen  
**Besonderes:** Die Donnerbüchse trifft  
zusätzlich zum Ziel alle Charaktere in  
Nahkampfreichweite des Ziels. Die maximale  
Nahkampfreichweite beträgt hierbei 2 Meter,  
und anstatt des normalen Schadens verursacht  
die Donnerbüchse nur 1W6+3 SP an den so  
getroffenen Zielen.



### *Percussor*

**Grundschaden:** 2W6+3 + Erfolge  
**Kosten:** 800S  
**Gewicht:** 1,5Kg  
**Reichweite:** 100/250  
**Munition:**  
**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1. Aktion: Schuss, 2. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Musketen  
**Kampftalent:** *Musketen*  
**Besonderes:** -

### Pistolen & Faustfeuerwaffen

### *Hämmer* ☹

**Grundschaden:** 1W6+ 3 + Erfolge  
**Kosten:** 2000S  
**Gewicht:** 0,5 kg  
**Reichweite:** 40/70  
**Munition:** Kugeln  
**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1. Aktion: Schuss], 2. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** +1 BW  
**Kategorie:** Einzelladerpistolen  
**Kampftalent:** *Pistolen & Faustfeuerwaffen*  
**Besonderes:** -

### *Occulta*

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge  
**Kosten:** 500S  
**Gewicht:** 0,5 kg  
**Reichweite:** 50/100  
**Munition:** Kugeln  
**Geschwindigkeit:** 4 Aktionen(1.-3 Aktion: Schuss[1 Probe pro Aktion erforderlich], 4. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Pistolen  
**Kampftalent:** *Pistolen & Faustfeuerwaffen*  
**Besonderes:** -

### *Revolver*

**Grundschaden:** 1W6+1 + Erfolge  
**Kosten:** 600S  
**Gewicht:** 0,5 kg  
**Reichweite:** 40/80  
**Munition:** Kugeln  
**Geschwindigkeit:** 7 Aktionen(1.-6. Aktion: Schuss[1 Probe pro Aktion erforderlich], 7. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Pistolen  
**Kampftalent:** *Pistolen & Faustfeuerwaffen*  
**Besonderes:** -

### Schnellfeuerwaffen

### *Telum* ☹

**Grundschaden:** 1W6  
**Kosten:** 2400S  
**Gewicht:** 1,5Kg  
**Trefferzahl:** 1W6-5 + Erfolge  
**Reichweite:** 50/100  
**Munition:** Kugeln  
**Geschwindigkeit:** 3 Aktionen(1. Und 2. Aktion: Schießen[1 Probe pro Aktion erforderlich], 3. Aktion: Nachladen)  
**Modifikator:** -  
**Kategorie:** Sturmgewehre  
**Kampftalent:** *Schnellfeuerwaffen*  
**Besonderes:** -

### Wurfwaffen

### *Diskus*

**Grundschaden:**  
**Kosten:**  
**Gewicht:**  
**Reichweite:**  
**Munition:** Keine/Selbst  
**Modifikator:**  
**Kategorie:**  
**Kampftalent:** *Wurfwaffen*  
**Besonderes:** -

### *Speer(Wurf)*

**Grundschaden:** 1W6  
**Kosten:** 80S  
**Gewicht:** 1Kg  
**Reichweite:** 20/60  
**Munition:** Keine/Selbst  
**Modifikator:** +1 SW  
**Kategorie:** Speere  
**Kampftalent:** *Wurfwaffen*  
**Besonderes:** -

### *Wurfsterne*

**Grundschaden:**  
**Kosten:**  
**Gewicht:**  
**Reichweite:**  
**Munition:** Keine/Selbst  
**Modifikator:**  
**Kategorie:**  
**Kampftalent:** *Wurfwaffen*  
**Besonderes:** -

### Waffenzubehör

### *Dolchscheide*

Eine kleine Scheide, die einen Dolch sicher halten kann.  
**Kosten:** 20S  
**Gewicht:** 0,25Kg

### *Köcher*

Ein Köcher, der bis zu 50 Pfeile oder Bolzen fassen kann. Dadurch ist das Nachladen bei Bögen in einem Manöver/freien Aktion möglich, wenn dies vorher eine Aktion/Manöver war.  
**Kosten:** 40S  
**Gewicht:** 0,25Kg

### *Schwertscheide*

Eine lange Scheide, die die meisten Schwerter halten kann.  
**Kosten:** 30S  
**Gewicht:** 0,5Kg

### *WaffenreinigungsKit*

Eine Möglichkeit, Waffen aller Art instand zu halten. Dadurch erhalten sie keine Schadensreduzierung durch Benutzung nach der Sonderregel Abnutzung(I).  
**Kosten:** 50S  
**Gewicht:** 0,1Kg



# Rüstung und Schilde

## Leitfaden

Rüstungen, ob zum Schutz vor Schwertern, Klauen oder Magia sind eine uralte Erfindung. In diesem Kapitel findest du Rüstungen und Schilde unterschiedlicher Klassen, sortiert nach der jeweiligen Schutzklasse.

## Schutzklassen und Modifikatoren

Jede Rüstung hat eine Schutzklasse und einen Modifikator. Die Schutzklasse beschreibt, wie gut die Rüstung einen Charakter vor Schaden schützt, während der Modifikator die Einschränkungen durch das Gewicht der Rüstung beschreibt.

**Schutzklasse:** Modifiziert den eingehenden Schaden um den jeweiligen Wert. Eine Schutzklasse von 2 würde also 6 zu 4 erhaltenem Schaden verändern.

**Modifikator:** Der Modifikator senkt die Geschwindigkeit(GS) des Charakters um den jeweiligen Wert und addiert MW in gleicher Höhe auf jeden Angriff und die Talente Agilität und Kraftakt.

## Rüstung

### Kettenrüstung

Eine Rüstung aus vielen kleinen Ketten, die in einem aufwändigen Prozess gewoben wurden. Dabei ist jede Rüstung ein recht genau gefertigtes Maßprodukt.

**Kosten:** 4000S

**Gewicht:** 20Kg

**Schutzklasse:** 5

**Modifikator:** 2

### Klappenpanzer

Der bronzene Brustpanzer schützt die Vitalsten Organe effektiv und kann auch massenproduziert werden.

**Kosten:** 500S

**Gewicht:** 6Kg

**Schutzklasse:** 4

**Modifikator:** 1



### Lederrüstung

Eine Rüstung aus Leder, die zwar nur grundlegenden Schutz bietet, aber auch relativ leicht ist.

**Kosten:** 200S

**Gewicht:** 2 Kg

**Schutzklasse:** 2

**Modifikator:** 0

### Plattenrüstung

Die schwere und mächtige Plattenrüstung schützt fast jede Stelle sehr effektiv, ist jedoch auch teuer und schränkt die Bewegung ihres Trägers sehr ein.

**Kosten:** 8000S

**Gewicht:** 30Kg

**Schutzklasse:** 8

**Modifikator:** 3

### Textilrüstung

Die einfache Textiltrüstung bietet zwar kaum Schutz, kann jedoch mit Leichtigkeit unter anderen Klamotten versteckt werden und ist als Notfallmaßnahme oder Unterrüstung durchaus effektiv.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Schutzklasse:** 1

**Modifikator:** 0

## Schilde(I)

Schilde sind eine einfache Möglichkeit der Verteidigung, die besonders im Nahkampf effektiv ist. Im folgenden findest du eine Beschreibung unterschiedlicher Schilde. Um einen Schild zu nutzen, muss der Charakter eine freie Hand haben. Schilde erschweren außerdem den Einsatz der Talente Hiebaffen, Speere, Armbrüste & Bögen, Musketen und Schnellfeueraffen.

**Modifikator:** MW in Höhe des Modifikators auf die oben genannten Talente. Hier können auch zusätzliche Modifikatoren auf z.B. GS stehen.

**VW:** Solange der Schild aktiv getragen wird, erhöht sich der VW um diesen Wert.

### Buckler

Ein kleiner Handschild, mit einem Durchmesser von weniger als 20cm.

**Kosten:** 80S

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Verteidigung:** +1 VW

**Modifikator:** -

### Clipeus

Ein großer Rundschild, der die wichtigsten Teile des Körpers schützt.

**Kosten:** 240S

**Gewicht:** 2 Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +1 SK

**Modifikator:** 1

### Drachenschild

Ein langer Schild mit guten Verteidigungsmöglichkeiten.

**Kosten:** 130S

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +2 SK

**Modifikator:** 2, -1 GS

### Parma

Ein großer Oval- oder Rundschild, der vorallendingen von Concilia genutzt wird.

**Kosten:** 140S

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +1 SK

**Modifikator:** 2, -1 GS



### Peltast

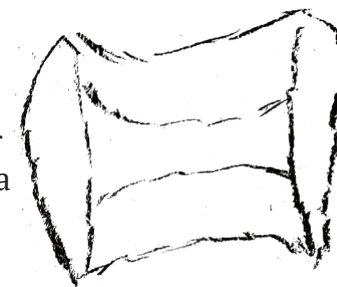
Ein äußerst interessant geformter Schild, der besonders von Adoria genutzt wird.

**Kosten:** 190S

**Gewicht:** 1Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +1 SK

**Modifikator:** -



### Rundschild

Ein klassischer Rundschild.

**Kosten:** 140S

**Gewicht:** 2 Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +1 SK

**Modifikator:** -1 GS

**Besonderes:** -

### Scutum

Ein großer, rechteckiger Schild mit Rundung, perfekt für Formationen geeignet.

**Kosten:** 90S

**Gewicht:** 2 Kg

**Verteidigung:** +2 VW, +3 SK

**Modifikator:** 1, +1 MW auf alle Kampftalente, -2 GS

## Gebrauchsgegenstände

### Leitfaden

Gebrauchsgegenstände sind der wahre Alltag. In diesem Kapitel findest du von einfachen Feuerzeugen bis zu spezialisierter Ausrüstung alle möglichen Gegenstände, die im Spiel wichtig werden können. Diese sind in folgende Kategorien aufgeteilt:

**Ausrüstungskits(S.198):** Unterschiedliche Sammlungen von Ausrüstungen, meist für Berufe oder Aktivitäten.

**Gefäße & Behälter(S.199):** Unterschiedliche Aufbewahrungsmittel.

**Werkzeug(S.199):** Alle Arten an Werkzeug.

**Alchemie(S.200):** Unterschiedliche Labore, Gebräue sind ab S.240 zu finden.

**Natur & Überleben(S.200):** Unterschiedliche Ausrüstung, wie z.B. Zelte, um in der Wildniss zu überleben.

**Licht & Dunkelheit(S.200):** Unterschiedliche Leuchtmittel, wie Feuerzeuge.

**Alltagsgegenstände(S.201):** Alle möglichen Alltagsgegenstände.

**Tiere(S.203):**

**Kleidung(S.203):**

### Ausrüstungskits

#### *Ausrüstung des Arztes*

Die Reiseausrüstung eines Arztes. Alle Proben auf Heilkunde, bei denen die Ausrüstung benutzt wird, erhalten einen BW.

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 0,5kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

#### *Ausrüstung des Kartographen*

Mit Werkzeugen zum Schreiben, Linealen und einem Kompass erlaubt diese Ausrüstung gute Möglichkeiten der Orientierung und der Kartographierung. Alle Proben auf Geographie und Orientierung, bei denen Karten anwendbar sind, können einen weiteren Würfel erhalten, sofern die SL dies zulässt.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 0,5kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

#### *Ausrüstung des Malers*

Das Atelier eines reisenden Malers. Alle Proben, die Zeichnungen beinhalten, erhalten einen BW. Das Malen von Gemälden usw. Wird hierdurch möglich. Auch für Schnelle Notizen kann ein Sketchbuch genutzt werden.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,5kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

#### *Diebesausrüstung*

Unterschiedlichste Dietriche und andere Mittel, um das Handwerk eines Diebes zu erleichtern. Passende Proben auf Diebstahl erhalten einen Bonuswürfel.

**Kosten:** 60S

**Gewicht:** 1Kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

#### *Fischausrüstung*

Eine einfache Ausrüstung, die das Fischen ermöglicht

**Kosten:** 20S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

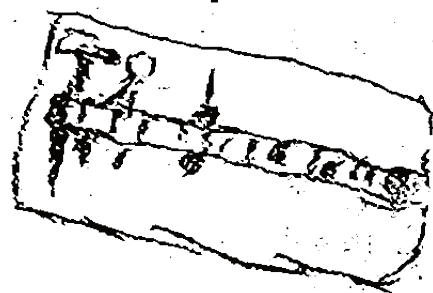
#### *Handwerkersausrüstung*

Die Ausrüstung eines Handwerkers. Ermöglicht das arbeiten an Mechanika und unterschiedliche andere Arbeiten ohne Nachteile.

**Kosten:** 90S

**Gewicht:** 5Kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits



#### *Kletterausrüstung*

Eine Ausrüstung, die das Klettern in jeglicher Situation erleichtert. Auf alle Proben, die Klettern beinhalten, erhält ein Charakter durch Anwendung dieser Ausrüstung einen weiteren Würfel.

**Kosten:** 70S

**Gewicht:** 2Kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

## Gefäße und Behälter

### *Fass*

Ein Fass, welches 200 Liter fasst.

**Kosten:** 60S

**Gewicht(Ohne Inhalt):** 2Kg

**Kategorie(n):** Gefäß

### *Flasche*

Eine einfache Flasche. Fasst 1 Liter

**Kosten:** 5S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Gefäß

### *Gürteltasche*

Eine kleine Tasche für einfache Werkzeuge oder Wertmittel. Gerne als Behältnis für Geldbeutel genutzt, auch wenn sie relativ unsicher ist.

**Kosten:** 2S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Gefäß

### *Korb*

Ein einfacher Korb für den Transport.

**Kosten:** 4S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Gefäße

### *Rucksack*

Ein Rucksack, der bis zu 20 kg fassen kann.

**Kosten:** 15S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Gefäß

### *Sack*

Ein Sack, der bis zu 20 kg halten kann.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Gefäß

### *Wasserschlauch*

Ein Wasserschlauch, um Flüssigkeiten zu transportieren. Fasst 2 Liter, verliert jedoch jeden Tag 0,2 Liter.

**Kosten:** 5S

**Gewicht:** 0,5Kg(Leer)

**Kategorie(n):** Gefäß

## Werkzeug

### *Brecheisen*

Ein Brecheisen, welches das Einbrechen erleichtert. Alle Proben auf *Diebstahl* erhalten 2 BW, wenn ein Brecheisen anwendbar ist.

**Kosten:** 20S

**Gewicht:** 1Kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Enterhaken*

Ein Enterhaken, der an das Ende eines Seiles gebunden werden kann. Ein Seil ist nicht enthalten.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 1Kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Fernrohr*

Ein gutes Mittel, um alles mögliche in der Ferne zu erkennen. Vergrößerung: 10-fach

**Kosten:** 400S

**Gewicht:** 0,1kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Hammer*

Ein einfacher Hammer, mit dem mann unterschiedliche Arbeiten erledigen.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Kessel*

Ein einfacher Kessel, der als Behältnis dienen kann.

**Kosten:** 60S

**Gewicht:** 1Kg

**Kategorie:** Werkzeug

### *Lupe*

Eine Lupe zur betrachtung kleiner Objekte. Kann Proben auf Mechanik-Talente erleichtern.

**Kosten:** 60S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Werkzeuge

## Alchemie

### *Alchemielabor, mobil*(Laborstufe 6)

Ein komplexes Alchemielabor, welches die Kreation unterschiedlichster Gebräue erlaubt, jedoch auch überaus schwer und kostspielig ist.

**Kosten:** 600S

**Gewicht:** 10 Kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits



### *Alchemie-set*(Laborstufe 3)

Ein einfaches und tragbares Alchemie-Set, welches alle essentiellen Grundlagen alchemischer Arbeit abdeckt, jedoch nicht viel mehr.

**Kosten:** 180S

**Gewicht:** 5kg

**Kategorie(n):** Ausrüstungskits

### *Phiolen*

Kleine Glasflaschen, in welche Tränke gefüllt werden können.

**Kosten:** 1S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

## Natur und Überleben

### *Decke*

Eine einfache Decke, um die Kälte der Nächte fernzuhalten. Hält bis Kältestufe 2.

**Kosten:** 25S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Überleben

### *Schlafsack*

Ein Schlafsack, um auch kältere Nächte zu überstehen. Ausreichend, um keine negativen Effekte durch bis zu Kälte 2 zu erhalten.

**Kosten:** 60S

**Gewicht:** 2Kg

**Kategorie(n):** Überleben

### *Tagesration*

Genügend Nahrung für einen ganzen Tag in der Wildnis. Nicht sonderlich lecker, aber nützlich.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0.25Kg

**Kategorie(n):** Nahrung

### *Zelt(1 Person)*

Ein Zelt für eine Person. Schützt vor Umgebungseffekten und vor Kälte I.

**Kosten:** 30S

**Gewicht:** 4Kg

**Kategorie(n):** Überleben

### *Zelt(10 Personen)*

Ein Zelt für zehn Personen. Schützt vor Umgebungseffekten und vor Kälte I.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 15Kg

**Kategorie(n):** Überleben

### *Zelt(2 Personen)*

Ein Zelt für zwei Personen. Schützt vor Umgebungseffekten und vor Kälte I.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 6Kg

**Kategorie(n):** Überleben

### *Zelt(4 Personen)*

Ein Zelt für vier Personen. Schützt vor Umgebungseffekten und vor Kälte I.

**Kosten:** 70S

**Gewicht:** 8Kg

**Kategorie(n):** Überleben

## Licht & Dunkelheit

### *Feuerstein & Stahl*

Eine einfache Möglichkeit, verlässliche Feuer zu entfachen.

**Kosten:** 20S

**Gewicht:** 0,1kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Feuerzeug*

Kann Feuer entfachen. Benötigt Öl oder andere Treibstoffe.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 0,1kg

**Kategorie(n):** Werkzeug

### *Kerze*

Eine einfache Kerze, die ein schwaches Licht auf die Umgebung werfen kann.

**Kosten:** 1S

**Gewicht:** 0,01Kg

**Kategorie(n):** Leuchtmittel

### *Laterne*

Eine Laterne, die mit ihrem Licht einen kleinen Raum erhellen kann.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Kategorie(n):** Leuchtmittel

## Alltagsgegenstände

### *Faden(10 Meter)*

Ein einfacher, recht leicht reißender Faden.

**Kosten:** 2S

**Gewicht:** 0,01Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Federkiel & Tinte*

Federkiel und Tinte, genug um ein Tagebuch zu schreiben.

**Kosten:** 4S

**Gewicht:** 0,01kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Glocke*

Eine kleine Glocke, die geläutet werden kann. Kann auf freier Fläche ohne Wind bis zu 150 Meter gehört werden.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel, Kommunikation

### *Kette(2 Meter)*

Eine robuste Kette aus Metall.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 2Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Kugelschreiber*

Ein Kugelschreiber, mit dem geschrieben werden kann. Reicht für ein Tagebuch.

**Kosten:** 40K

**Gewicht:** 0,01Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Schreibmittel

### *Mechanische Uhr*

Ein komplexes Uhrwerk, welches die Zeit genau anzeigen kann.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Werkzeuge

### *Öl(Flasche)*

Öl in einer Flasche. Kann als Treibstoff verwendet werden. 0,5 Liter.

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Parfüm*

Parfüm, um Gerüche zu überdecken oder neue zu kreieren.

**Kosten:** 20S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Regenschirm*

Ein Regenschirm für schlechtes Wetter.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände

### *Sanduhr*

Eine einfache Sanduhr, um kurze Zeiten zu messen. Läuft standardmäßig 10 Minuten lang.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,25Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Werkzeuge

### *Schloss*

Ein Vorhängeschloss, um Kisten o.ä. Zu verschließen. Schwierigkeit 3 zum öffnen.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Werkzeug

### *Seil(10 Meter)*

Ein robustes Seil, dass einen Menschen halten kann.

**Kosten:** 30S

**Gewicht:** 1Kg

**Kategorie(n):** Nutzmittel

### *Tagebuch*

Ein Tagebuch mit 200 Seiten.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Kategorie(n):** Schreibmittel

### *Taschenlampe*

Eine hoch entwickelte Lampe, die große Bereiche erleuchten kann, jedoch sehr fokussiert ist.

**Kosten:** 150S

**Gewicht:** 0,5Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Werkzeuge

### *Topf(Eisern)*

Ein eiserner Topf zum Kochen.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 2Kg

**Kategorie(n):** Alltagsgegenstände, Werkzeuge

### *Trillerpfeife*

Eine laute Pfeife zur Kommunikation. Kann auf freier Fläche ohne Wind bis zu 500 Meter weit gehört werden.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 0,1Kg

**Kategorie(n):** Kommunikation, Nutzmittel

## Haus- und Wildtiere

### *Sattel*

Ein Sattel, um ein Pferd mehr oder weniger komfortabel reiten zu können.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 10Kg

**Kategorie(n):** Tiere

### *Satteltaschen*

Taschen, die an einem Sattel befestigt werden können. Fassen bis zu 40 Kg.

**Kosten:** 50S

**Gewicht:** 4Kg

**Kategorie(n):** Tiere

## Kleidung

### *Kleidung der Redner(Adel)*

Weite, elegante Roben, enge Anzüge, komplexe Kleider und Korsetts - die Kleidung der Adligen Redner ist so vielfältig wie ihr Geschmack. Und ihr meist ansehnlicher Geldbeutel erlaubt diesem freien Lauf.

**Kosten:** 600S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Wächter(Gehobener Dienst)*

Parade- oder Offiziersuniformen aus guten Stoffen, meist dekoriert von unterschiedlichen Insignia.

**Kosten:** 400S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Wächter(Niederer Dienst)*

Einfache Uniformen, mit landesabhängig unterschiedlichen Farben und Insignia.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Studenten(Hilfreiche)*

Kleider oder Anzüge, teils auch Röcke, die als vorgeschriebene Kleidung der Universität oder frei wählbare Aufzüge genutzt werden. Je nach Studiengang wird die Kleidung robuster oder akademischer.

**Kosten:** 200S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Handwerker(Hilfreiche)*

Dicke Lederschürzen und -handschuhe, gepflegte Cordhosen und -hemden, in den Farben der Zunft. Das ist die Kleidung, die jeder Handwerker tragen muss, um als Mitglied seiner Zunft anerkannt und somit als Fachmann/frau erkennbar zu sein. Ein dicker Gürtel mit Werkzeugtaschen und weiteren, zunftspezifischen Modifikationen, kommt meist dazu.

**Kosten:** 200S

**Gewicht:** 4Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Forscher(Hilfreiche)*

Je nach Fachgebiet kommen meist weiße Kittel mit weißen Leinenklamotten oder dicke Lederschürzen und -handschuhe zum Einsatz. Sie sind entweder steril oder speziell beschichtet, um den jeweiligen Einsatzgebieten standzuhalten.

**Kosten:** 150S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Reisenden(Hilfreiche)*

Ein dicker Ledermantel mit Hut und Umhang sorgt für einen guten Schutz gegen die meisten Witterungen. Je nach genauem Klima kommen dickere Mäntel und Unterkleidung oder Staubmäntel zum Einsatz. Die Unterkleidung besteht meist aus einfacheren Klamotten, mit einem haltbaren Gürtel.

**Kosten:** 140S

**Gewicht:** 3Kg

**Besonderes:** Schützt gegen Kälte 1 oder Hitze 1

### *Kleidung der Kämpfer(Hilfreiche)*

Feine unterklamotten, über denen eine Rüstung getragen wird. Seltener enge und dehnbare Stoffe für einen mobilen Kampfstil. Besonders leicht, um das Tragen von zusätzlicher Rüstung zu ermöglichen.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Hilfreichen*

Einfache, aber Robuste Kleidung, die Hilfreiche unterschiedlichster Berufe sicher durch den Tag bringen. Sie besteht meist aus Leinenklamotten, Mänteln oder Anzügen.

**Kosten:** 120S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Handwerker(Nutzlose)*

Einfache Lederschürzen, meist kombiniert mit dicken Cordhosen und -hemden. Häufig wird alles vom Meister weitergegeben und ist somit stark abgenutzt. Ein dicker Ledergürtel hält das Gewand zusammen und dient zeitgleich als Werkzeughalter. Teilweise sind die Gewänder passend zum Handwerk des Trägers, jedoch nur, wenn die Kleidung ursprünglich die Hilfreicher war und so stark abgenutzt wurde, dass diese sie loswerden wollten.

**Kosten:** 35S

**Gewicht:** 4kg

**Besonderes:** -

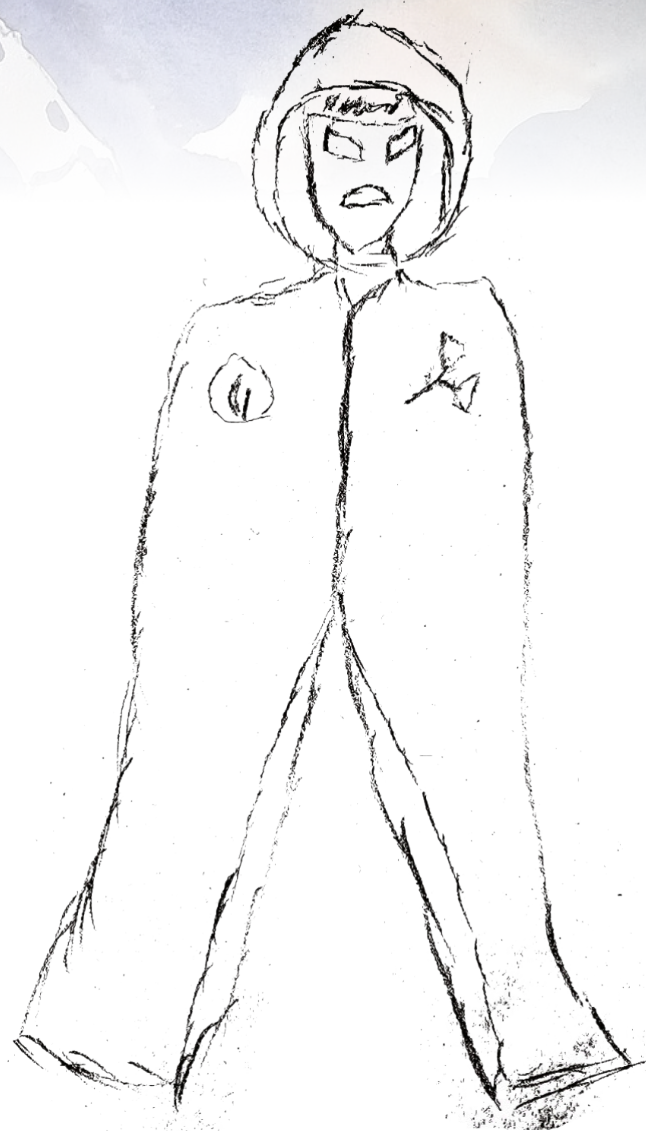
### *Kleidung der Reisenden(Nutzlose)*

Ein meist weiter Reisemantel und Hose mit Hemd, häufig gemacht für das Reiten. Meist sind alle Teile dieses Gewandes stark beschädigt, besonders Hose und Enden des Mantels sind oft durchlöchert. Einzig und allein der Hut ist, zumindest an den wichtigen Stellen, fast immer regenfest.

**Kosten:** 35S

**Gewicht:** 3Kg

**Besonderes:** -



### *Kleidung der Freiläufer(Nutzlose)*

Dicke und zerflissene Ledermäntel, meist über einfache Klamotten aus Leinen oder wärmere Stoffe gezogen. Je nach Witterung und Präferenz ein- oder zweiteilig, meist gebunden mit einem einfachen Seil oder Riemen. Teils werden auch Wetterresistente Stoffe, z.B. Lederhosen, genutzt.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 4Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Kämpfer(Nutzlose)*

Meist unterklamotten, über denen eine Rüstung getragen wird. Seltener enge und dehnbare Stoffe für einen mobilen Kampfstil. Besonders leicht, um das Tragen von zusätzlicher Rüstung zu ermöglichen

**Kosten:** 30S

**Gewicht:** 1Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Nutzlosen*

Einfache Gewänder, der Temperatur angemessen, meist aber eher Lumpen als richtige Kleidungsstücke.

**Kosten:** 10S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Bettler*

Zerissene Fetzen, die kaum Schutz vor der Umgebung geben und meist aus unterschiedlichsten, aussortierten Klamotten zusammengesucht sind.

**Kosten:** 1K

**Gewicht:** 1kg

**Besonderes:** -

### *Kutten der Kulte(Komplex)*

Verzierte und beeindruckende Kutten, meist in den Farben des jeweiligen Kults. Komplexe Kutten sind meist für Rituale oder besondere Mitglieder vorbehalten, reichere Kulte nutzen sie jedoch auch gerne als Zeichen von Prestige.

**Kosten:** 200S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -

### *Kutten der Kulte(Einfach)*

Von langen Kutten bis zu einfachen Mänteln - Kulte haben viele Arten, sich auszudrücken. Viele Handwerkerkulte nutzen passende Gewänder, doch der Standard eines Schwarzen Mantels über Tagesklamotten ist weit verbreitet.

**Kosten:** 40S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -

### *Kleidung der Seefahrer*

Matrosenhemden, oder allgemein wetterfeste, dichte Kleidung, welche die Stürme des offenen Meers abhalten kann, aber nicht während der Arbeiten auf dem Schiff behindert.

**Kosten:** 100S

**Gewicht:** 2Kg

**Besonderes:** -



# Mechanika

## Leitfaden der Kategorien

Kategorien sind unterschiedliche Klassifizierungen von Mechanika, die in Eigenschaftsbäumen, Fertigkeiten, Talenten und weiteren Anwendungsgebieten relevant sind. Im folgenden findest du eine kurze Übersicht der hier eingeführten Kategorien.

**Simple Mechanika:** Einfache Mechanika, die ohne weitere Probleme von den meisten Parto benutzt werden können. Hierbei kann es sich z.B. um eine einfache Rechenmaschine oder automatisierte Lampe handeln.

**Komplexe Mechanika:** Eine große Menge der wichtigsten Mechanika fallen in diese Kategorie. Von den großen Maschinen, die Fabriken am Laufen halten, zu einigen Automaten sind unzählige Mechanika hier vertreten.

**Hochkomplexe Mechanika:** Die höchste Kunst der Mechanik. Maschinen dieser Kategorie haben unglaubliche Fähigkeiten und könnten fast als magische Werke der Technik gesehen werden. Die wenigsten Einwohner Gehennas haben je solche Konstrukte zu Gesicht bekommen.

**Automaten:** Maschinen mit einer gewissen Stufe an Intelligenz, die unterschiedlichste Aufgaben erledigen oder Parto bei diesen unterstützen können.

**Waffen und Rüstung:** Mechanische Waffen und Rüstungen, die meist besonders stark sind.

**Biomechanika:** Direkt an den Körper angeschlossene Mechanika mit unterschiedlichen Möglichkeiten.

**Fahrzeuge:** Mechanische Fahrzeuge, von Autos bis XXXXXXXX.

## Allgemeines Mechanika

Als erstes findest du hier eine kurze Beschreibung des jeweiligen Mechanika.

**Kosten:** [KoP, Geld und Zeit der Konstruktion]

**Voraussetzungen:** [Voraussetzungen zur Konstruktion und Nutzung]

**Talent:** [Talent zur Konstruktion und Nutzung]

**Komplexität:** [Schwierigkeit der Konstruktion und des Verständnisses]

**Kategorie(n):** [Kategorien des Mechanika]

**Gewicht:** [Gewicht des Mechanika]

**Regeln:** [Regeln zur Nutzung]

# Simple Mechanika

## Alchemie-Set (Mechanisch, Laborstufe 3)

Ein einfaches und tragbares Alchemieset mit unterschiedlichen Apparaten, die das Brauen erleichtern. Mit einem kleinen, integrierten Dampfgenerator eignet sich dieses Set perfekt für die Arbeit auf der Reise.

**Kosten:** 310S, 3 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 2,

Grobmechanik 2

**Talent:** Feinmechanik, Großmechanik

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 4 Kg

**Regeln:** Dieses Alchemie-Set kann als normales Alchemie-Set der Laborstufe 3 genutzt werden. Es erhöht für das Brauen den eTw von Alchemie, Elektrizitätskunde, Fein- und Grobmechanik um 1.

## Barometer

Ein Gerät, um Luftdruck zu messen. Je nach Anwendung kann es zur Messung der aktuellen Höhe über dem Meeresspiegel, zur Vorhersage von Wetterbedingungen und in Kombination mit anderen Mechanika verwendet werden. Das kleine, runde Mechanika ähnelt einer altmodischen Uhr und kann problemlos in der Tasche transportiert werden.

**Kosten:** 120S, 1 KoP, 2 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 2

**Talent:** Feinmechanik

**Komplexität:** 1

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Mit dem Barometer kann die aktuelle Höhe mit einer Probe auf Alchemie, Geographie oder Naturkunde bestimmt werden. Proben, um das Wetter vorherzusagen, erhalten bei Nutzung des Barometers 2 BW.

## Dampfbetriebenes Dietrich-Set

Ein kleines Set unterschiedlicher Dietriche, die Schlösser automatisch öffnen oder den Anwender unterstützen können.

**Kosten:** 300S, 2 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 3

**Talent:** Feinmechanik

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Automatischer Modus: Das Dietrich-Set kann Schlösser, deren Schwierigkeit 2 oder weniger ist, automatisch knacken. Unterstützender Modus: Proben, um Schlösser zu knacken, erhalten 2 BW.

## Fernrohr (Faltbar)

Ein Fernrohr, welches im gefalteten Zustand die Größe einer Taschenuhr erreichen kann. Es verbessert die Sicht auf große Reichweiten.

**Kosten:** 350S, 3 KoP, 20 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 3

**Talent:** Feinmechanik

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Das Fernrohr erhöht die Sichtweite eines Charakters. Proben auf Wahrnehmung über große Distanzen erhalten 1 BW oder werden ermöglicht.

## Feuerzeug

Ein einfaches Feuerzeug, welches mit mechanischen Klicken eine kleine Flamme erzeugen kann.

**Kosten:** 50S, 1 KoP, 2 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 1 oder Grobmechanik 1

**Talent:** Feinmechanik oder Grobmechanik

**Komplexität:** 1

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Der Charakter kann eine kleine Flamme erzeugen. Im Kampf benötigt dies eine freie Aktion.



## Gasmask

Dieses wichtige Stück Technik filtert die vom Charakter eingeatmete Luft und kann so viele Gase und andere Gefahren völlig negieren. Mit dicken Linsen und einem mechanischen Rasseln bei jedem Atemzug ist sie jedoch äußerst auffällig und klobig.

**Kosten:** 210S, 3 KoP, 7 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 2

**Talent:** Feinmechanik

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Regeln:** Die Gasmask benötigt im Kampf 1 Aktion, um korrekt aufgesetzt zu werden. Sie negiert viele Umgebungseffekte und kann, nach SL-entscheid, auch gewisse Getränke oder andere Effekte, die mit dem Geruchssinn zu tun haben, negieren.

## Generator (Portabel)

Ein kleiner Dampfgenerator, der Strom und Dampfkraft generieren kann. Er generiert zwar nur kleine Mengen Energie, kann jedoch simple Mechanika betreiben. Aufgrund seiner Größe muss er auf den Rücken eines Charakters geschnallt werden und ist überaus laut. Er kann durch Öl/Diesel, Kohle oder Holz betrieben werden.

**Kosten:** 600S, 4 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3, Elektrizitätskunde 3

**Talent:** Grobmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 7,5 Kg

**Regeln:** Vor der Konstruktion dieses Mechanika muss eine Betriebsweise gewählt werden. Zur Auswahl stehen Öl/Diesel, Kohle und Holz. Der Generator benötigt zum Betrieb täglich 1 Kg Holz/0,25 Kg Kohle/0,2 L Öl bzw. Diesel. Er ist kompatibel mit allen Simplen Mechanika, die der Charakter konstruiert hat. Wurde der Generator oder die Mechanika von anderen Charakteren konstruiert, ist die Kompatibilität nicht zwangsweise gegeben und wird von der SL entschieden. Da der Generator nur geringe Mengen an Energie generieren kann, können nur Simple Mechanika durch ihn betrieben werden.

### *Handbohrmaschine*

Eine kleine Bohrmaschine, die unterschiedliche Arbeiten erleichtert. Sie benötigt jedoch eine externe Strom- oder Dampfzufuhr und verursacht großen Lärm.

**Kosten:** 250S, 4 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 2 oder Grobmechanik 2*

**Talent:** *Feinmechanik, Grobmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 1 Kg

**Regeln:** Nutzt der Charakter dieses Mechanika bei der Arbeit an anderen Mechanika, erhält er 2 BW auf Grobmechanik.

Besonderes: Benötigt externe Strom- oder Dampfzufuhr

### *Kamera*

Ein geniales Mechanika, dass das Festhalten von Bildern erlaubt. Mittels eines Auslösers kann, von der Perspektive der Kamera aus, ein Bild festgehalten und auf ein spezielles Papier gebrannt werden. Während des Prozesses zischt die Kamera.

**Kosten:** 800S, 7 KoP, 14 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 5*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Das Nutzen der Kamera benötigt im Kampf 1 Manöver. Die Kamera kann ein Bild auf Spezialpapier festhalten.

### *Kugelschreiber*

Ein kleiner aber feiner und eleganter Kugelschreiber, der mit einfacher Dampfenergie ein- und ausgefahren werden kann.

**Kosten:** 500S, 2 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 4*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika, Kunst

**Gewicht:** 0,1 Kg

### *Kühlschrank(Portabel)*

Ein kleiner Kühlschrank, der ca. 2 Kg an Lebensmitteln fassen und konservieren kann. Er lässt ein leichtes Summen von sich und benötigt eine externe Stromzufuhr zur Funktion.

**Kosten:** 300S, 4 KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 2, Elektrizitätskunde 3*

**Talent:** *Elektrizitätskunde, Grobmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 3 Kg

**Regeln:** Verderbliche Lebensmittel im Kühlschrank werden nicht verderben und sind vor äußeren Einflüssen geschützt.

Besonderes: Benötigt externe Stromzufuhr

### *Mini-Phonograph*

Ein kleines Gerät, welches als Brosche, Stift oder andere Gerätschaften getarnt werden kann. Es kann bis zu 30 Minuten Audio aufzeichnen und auf Knopfdruck erneut abspielen.

**Kosten:** 100S, 2 KoP, 8 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 1*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,01 Kg

**Regeln:** Der Knopfdruck zur Aufnahme braucht im Kampf 1 Manöver. Um den Knopf verdeckt zu nutzen, ist eine Probe auf Verbergen gegen Wahrnehmung nötig, wobei der Charakter bis zu 2 BW erhalten kann, wenn sein gewähltes Versteck besonders unauffällig ist.

### *Radio*

Ein einfaches Radio, welches unterschiedliche Signale und Sender empfangen kann.

**Kosten:** 250S, 3 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 3*

**Talent:** *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

### *Rechenmaschine*

Eine komplexe Maschine mit unzähligen Knöpfen, die komplexe mathematische Formeln berechnen kann und somit bei unterschiedlichsten Aufgaben unterstützt. Aufgrund der Komplexität der Mechanismen ist jedoch vorsicht bei der Nutzung geboten.

**Kosten:** 300S, 1 KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 3*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika,

Dampfbastler I

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Proben, bei denen der Charakter rechnen muss, erhalten 2 BW. Dies gilt auch für Mechanik-proben, um z.B. Baupläne mit mathematischen Formeln zu verstehen.

### *Rollstuhl(Mechanisch)*

Ein mechanischer Rollstuhl, der mit einem integrierten Motor und Generator Fortbewegung für bewegungseingeschränkte Personen und die Adligen erlaubt. Er wird über mehrere Hebel die an unterschiedlichen Orten platziert werden können gesteuert.

**Kosten:** 400S, 6 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 3, Elektrizitätskunde 1*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 25 Kg

**Regeln:** Der Rollstuhl besitzt eine GS von 5 und kann Charaktere auch durch mäßig unebenes Terrain navigieren. Für weitere 4 KoP und 6 Stunden(Endkosten: 600S) kann jegliches Terrain durchquert werden. Mit einem Rollstuhl bewegt sich ein Charakter regeltechnisch wie jeder andere und besitzt eine GS von 5.

**Besonderes:** Bewegungseingeschränkte Charaktere können nach SL-Entscheid dieses Mechanika während der Charaktererstellung kostenlos erhalten, wenn dies in ihre Hintergrundgeschichte integriert werden kann.

### *Sattel(Mechanisch)*

Ein Sattel mit integrierten Dämpfern, der das Reiten äußerst bequem macht.

**Kosten:** 350S, 3 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 2*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 5 Kg

### *Schreibmaschine*

Eine Schreibmaschine, die in einem Koffer transportiert überaus portabel ist. Sie kann zum schnellen und leserlichen Schreiben langer Texte genutzt werden.

**Kosten:**

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 3*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 8 Kg

### *Schuhwerk(Mechanisch)*

Ein dampfbetriebenes Schuhwerk, das durch integrierte Keile und Dämpfer sowohl lange Märsche äußerst bequem macht, als auch das Klettern stark vereinfacht.

**Kosten:** 210S, 2 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 2* oder *Grobmechanik 2*

**Talent:** *Feinmechanik* oder *Grobmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Regeln:** Charaktere, die diese Schuhe tragen, erhalten 2 BW für Proben auf *Klettern*.

### *Spektrometer*

Diese Gerätschaft dient zur Analyse von Licht und kann dieses in unterschiedliche Wellenlängen aufspalten.

**Kosten:** 400S, 5 KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 4*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

### *Taschenlampe*

Eine kleine Lampe, die mit einem kurzen Klick Licht ins Dunkel bringen kann.

**Kosten:** 50S, 1 KoP, 2 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 2*

**Talent:** *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 1

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

### *Taschenuhr*

Eine kleine Taschenuhr, die verlässlich die Zeit anzeigen kann. Sie muss alle 3 Wochen aufgezogen werden.

**Kosten:** 50S, 2KoP, 8 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 3*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

### *Taschenventilator*

Ein kleiner Ventilator, der zur Abkühlung genutzt werden kann.

**Kosten:** 60S, 1 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 1*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 1

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

### *Telegraph*

Ein einfacher Telegraph, der unterschiedliche Signale über weite Distanzen versenden kann. Er muss an ein Telegraphenkabel oder Radiosender angeschlossen werden, um Signale versenden zu können. Er kann ebenfalls telegraphische Signale empfangen und automatisch in Sprache übersetzen.

**Kosten:** 200S, 2 KoP, 15 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 2*

**Talent:** *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,75 Kg

### *Teleskop*

Ein Teleskop, das die Beobachtung der Sterne ermöglicht. Es hat eine hohe Vergrößerung und kann weit entfernte Gebiete äußerst akkurat anzeigen.

**Kosten:** 350S, 3 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 3*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,4 Kg

**Regeln:** Das Teleskop erhöht die Sichtweite eines Charakters stark. Proben auf Wahrnehmung über große Distanzen erhalten 2 BW oder werden ermöglicht. Es erlaubt ebenfalls die Beobachtung und Analyse der Sterne.

### *Wettermaschine*

Ein Mechanismus, welches das Wetter innerhalb der nächsten Stunden bestimmen kann.

**Kosten:** 520S, 5 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 3, Alchemie 2*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 1 Kg

**Regeln:** Um die Wettermaschine zu nutzen, muss diese draußen aufgestellt und konfiguriert werden. Dies benötigt eine Probe auf Feinmechanik mit Schwierigkeit 1. Nach der Konfiguration zeigt die Maschine das Wetter der nächsten Stunden mit mehreren Zeigern an.

### *Zoom-Monokel*

Ein kleines Monokel, welches durch das Betätigen eines kleinen Hebels mehrere Stufen an Vergrößerung erreichen kann, und so feine Arbeiten erleichtert.

**Kosten:** 90S 1KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 2*

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 2

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Trägt der Charakter den Monokel, erhält er 2 BW für Proben auf Feinmechanik. Es können ebenfalls für andere Proben, die eine starke Vergrößerung benötigen, BW von der SL vergeben werden.



## Komplexe Mechanika

### *Transportables Alchemie-Labor*(Laborstufe 8)

Ausgestattet mit unterschiedlichsten mechanischen Komponenten kann dieses Labor die Funktionen weitaus komplexerer Labore mit mechanischen Komponenten ersetzen und so die mobile Arbeit an komplexen Gebräuen ermöglichen. Das Labor wird in einem Koffer transportiert und baut sich nach der Aktivierung zu einem großen Labor auf, welches unterschiedlichste Gefäße und andere Unterstützung mit sich bringt.

**Kosten:** 2300S, 11 KoP, 16 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 9, Grobmechanik 8, Alchemie 4*  
**Talent:** *Feinmechanik, Grobmechanik*  
**Komplexität:** 7  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 6 Kg  
**Regeln:** Proben auf *Alchemie* erhalten +4 BW.  
**Besonderes:** Benötigt externe Stromzufuhr

### *Armillar*

Diese komplexe Maschine zeigt eine grafische Darstellung der aktuellen Mondpositionen. Die Sphäre hat mehrere Ringe, auf denen die unterschiedlichen Monde und einige wichtige Navigationssterne geführt werden. Nach der Aktivierung müssen mehrere Parameter, wie das aktuelle Datum und einige Mondpositionen eingegeben werden, um es zu kalibrieren.

**Kosten:** 1900S, 8 KoP, 10 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 4, Grobmechanik 5, Geographie 4*  
**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*  
**Komplexität:** 4  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 2,5 Kg  
**Regeln:** Um das Armillar in Betrieb zu nehmen, ist eine Probe auf Geographie nötig, um die jeweiligen Mondpositionen zu bestimmen und das Mechanika korrekt zu kalibrieren. Die Schwierigkeit der Probe ist 4. Ist es in Betrieb, erhalten Charaktere bei der Nutzung 6 BW für Proben auf Geographie, Naturkunde oder Orientierung, um Mondphasen, Position oder Ähnliches anhand der Himmelskörper zu bestimmen. Proben, um zu erfassen, ob ein Mond außerhalb der natürlichen Phase ist, gelingen automatisch.

### *Blendlampe*

Diese Taschenlampe ist mit einer besonderen Technik gebaut und kann so extrem helles Licht schaffen, dass Feinde temporär blenden kann.

**Kosten:** 3100, 18 KoP, 21 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 8*  
**Talent:** *Feinmechanik*  
**Komplexität:** 7  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 0,25 Kg  
**Regeln:** Im Kampf benötigt die Nutzung der Blendlampe 1 Manöver. Es muss eine Probe auf Agilität oder Feinmechanik abgelegt werden, wobei die Schwierigkeit der VW des Gegners ist. Gelingt diese, erhält der Gegner 3 Stufen Geblendet mit einem Abbau von 1 KR. Diese Stufen sind additiv.  
 Die Blendlampe kann in unterschiedlichen Intensitäten abgeblendet werden und somit auch als normale Taschenlampe funktionieren. Besonderes: Benötigt auf der höchsten Stufe externe Stromzufuhr

### *Equatorium*

Eine flaches, kreisförmiges Mechanika mit vielen integrierten Zahnrädern, welches die mechanische Bestimmung der aktuellen natürlichen Mondpositionen ohne mathematische Berechnungen ermöglicht.

**Kosten:** 1100S, 8 KoP, 9 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 6*  
**Talent:** *Feinmechanik*  
**Komplexität:** 5  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 0,5 Kg  
**Regeln:** Proben, um die aktuellen, natürlichen Mondphasen zu bestimmen, gelingen automatisch. Die Ergebnisse des Equatoriums müssen aber noch mit den tatsächlichen Positionen verglichen werden, proben, um dies zu bestimmen, erhalten 2 BW.

### *Effizienter Generator*

Dieser Generator ist besonders effizient und benötigt sehr wenig Rohmaterialien, ist jedoch lauter und klobiger als andere Generatoren.

**Kosten:** 4500S, 17 KoP, 25 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 8, Elektrizitätskunde 8*  
**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde*  
**Komplexität:** 7  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 10 Kg

**Regeln:** Der Generator kann Komplexe und Simple Mechanika, die externe Storm- oder Dampfzufuhr benötigen, betreiben. Zur Funktion benötigt er pro 48 Stunden Betrieb 0,5 Kg Kohle oder 0,25 Liter Öl.

### *Kompakter Generator*

Dieser Generator ist überaus kompakt und kann somit leicht transportiert werden. Er wird entweder durch Kohle oder Öl betrieben und kann Dampf und Energie generieren.

**Kosten:** 4000S, 13 KoP, 28 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 9, Elektrizitätskunde 8*  
**Talent:** *Feinmechanik, Elektrizitätskunde*  
**Komplexität:** 7  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 2,5 Kg  
**Regeln:** Der Generator kann Komplexe und Simple Mechanika, die externe Storm- oder Dampfzufuhr benötigen, betreiben. Zur Funktion benötigt er pro 24 Stunden Betrieb 1 kg Kohle oder 0,5 Liter Öl.

### *Stiller Generator*

Dieser Generator ist besonders leise und ist besonders bei Spionen beliebt. Aufgrund seiner besonderen Konstruktion benötigt er jedoch mehr Rohstoffe, um zu funktionieren.

**Kosten:** 4200S, 16 KoP, 20 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 8, Elektrizitätskunde 9*  
**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde*  
**Komplexität:** 7  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 5 Kg  
**Regeln:** Der Generator kann Komplexe und Simple Mechanika, die externe Storm- oder Dampfzufuhr benötigen, betreiben. Zur Funktion benötigt er pro 12 Stunden Betrieb 1 kg Kohle oder 0,5 Liter Öl. Aufgrund seiner Stillen betriebsweise erschwert er Proben auf Verbergen nicht.



### *Universalgenerator*

Dieser Generator ist ein Meisterwerk der Kombination und ist ein leiser, effizienter Generator in einem kompakten Paket. Er kombiniert somit die Eigenschaften aller anderen komplexen Generatoren und gilt als komplexester Generator.

**Kosten:** 6000S, 15 KoP, 30 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 12, Elektrizitätskunde 10*  
**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde*  
**Komplexität:** 10  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 2 Kg  
**Regeln:** Der Generator kann Komplexe und Simple Mechanika, die externe Storm- oder Dampfzufuhr benötigen, betreiben. Zur Funktion benötigt er pro 48 Stunden Betrieb 0,5 Kg Kohle oder 0,25 Liter Öl. Aufgrund seiner Stillen betriebsweise erschwert er Proben auf Verbergen nicht.  
**Besonderes:** Als Grundlage der Konstruktion dient wahlweise ein effizienter, kompakter oder stiller Generator. Dieser wird bei der Konstruktion des Universalgenerators verbraucht und muss vor diesem fertig konstruiert werden.

### *Injektor*

Diese kleine Apparatur kann am Arm eines Charakters angebracht werden und wird direkt mit den Venen verbunden. Auf Knopfdruck können bis zu 3 unterschiedliche Tränke so direkt injiziert werden, was die Nutzung im Kampf erleichtert.

**Kosten:** 1400S, 6 KoP, 15 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 6, Feinmechanik 4, Alchemie 3*  
**Talent:** *Grobmechanik x2, Feinmechanik*  
**Komplexität:** 4  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 0,25 Kg  
**Regeln:** Im Kampf benötigt die Nutzung des Injektors 1 freie Aktion. Der Injektor kann außerhalb des Kampfes mit bis zu 3 Tränken, Arznei oder Giften befüllt werden. Der Charakter kann in der freien Aktion einen der Tränke auswählen und diesen injizieren. Dies funktioniert nur einmal pro KR. Die Effekte des Trankes wirken direkt in der freien Aktion, außer anders beim jeweiligen Gebräu angegeben.

### Kalkulator

Der Kalkulator ähnelt einer Schreibmaschine und kann unterschiedliche mathematische Berechnungen schnell durchführen. Ebenfalls kann er mit anderen Mechanika kombiniert werden, wodurch die Kalibration dieser erleichtert wird.

**Kosten:** 5700S, 21 KoP, 31 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde x2, Feinmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 4 Kg

**Regeln:** Mechanika, die eine Kalibration ermöglichen, erhalten 4 BW auf die zur Kalibration nötigen Proben, wenn der Kalkulator genutzt wird. Der Kalkulator kann Proben zur mathematischen Berechnung automatisch übernehmen.

### Knacker

Ein kleiner, automatischer Dietrich, der in ein Schloss eingeführt werden kann und diese so vollautomatisch öffnen kann. Da der Knacker dampfbetrieben ist, ist dies kaum hörbar.

**Kosten:** 1000-2500S (je nach TW in Diebstahl), 10 KoP, 14 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 9, Diebstahl 4

**Talent:** Feinmechanik

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Der Knacker kann Schlösser bis zu einer Schwierigkeit von 5 immer öffnen. Höhere Schwierigkeiten benötigen eine Probe auf Diebstahl, welche der Knacker autonom ausführt. Der Talentwert ist dabei der Talentwert in Diebstahl des Konstrukteurs + 2. Besonderes: Muss nach 5 Benutzungen oder Monatlich, je nachdem was früher kommt, an eine externe Strom- oder Dampfzufuhr angeschlossen werden.

### Lokalisierer

Der Lokalisierer kann um das Handgelenk getragen werden und ähnelt einer Armbanduhr. Anstatt eines Ziffernblattes zeigt er jedoch mehrere kleine Punkte, welche sich in bewegen. Dies sind andere Träger eines gleich kalibrierten Lokalisierer, sodass sich Träger problemlos wiederfinden. Andere Personen werden immer in Relation zum Träger angezeigt, wobei bis zu 6 Personen verfolgt werden können.

**Kosten:** 4500S, 24 KoP, 26 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 10, Elektrizitätskunde 10

**Talent:** Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Der Lokalisierer muss auf eine Frequenz kalibriert werden, um andere Personen anzuzeigen. Wird ein Lokalisierer zerstört, wird die letzte abgegebene Position angezeigt. Die maximale Reichweite beträgt 2 Kilometer und es können bis zu 6 Personen gleichzeitig angezeigt werden. Besonderes: Muss wöchentlich an eine externe Stromzufuhr angeschlossen werden.

### Medizin-Kit

Dieser mechanisch-unterstützte Medizinkasten kann unterschiedliche medizinische Funktionen erfüllen und unterstützt Ärzte bei ihrer Arbeit. Er kann auch autonom einfache, lebensrettende Maßnahmen einleiten.

Unterschiedliche mechanische Arme und Schläuche breiten sich nach der Aktivierung aus dem Medizin-Kit aus und reagieren auf Eingaben eines Arztes, welche über die Bewegung unterschiedlicher Arme und Hebel funktioniert.

**Kosten:** 3900S, 20 KoP, 30 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 9, Elektrizitätskunde 8, Heilkunde 4

**Talent:** Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg

**Regeln:** Wird ein Medizin-Kit als Hilfsmittel verwendet, erhält ein Charakter auf Proben zur nicht-magischen Heilung anderer 6 BW. Ist das Medizin-Kit im automatischen Modus, kann es Charaktere in einem Umkreis von 2 Metern, die im Sterben liegen, also unter 0 LeP haben, automatisch versorgen. Dies benötigt 2 KR. Haben die Charaktere während der Behandlung keinen Schaden genommen, werden ihre LeP auf 0+1W6 gesetzt. Es kann nur 1 Patient zur Zeit so behandelt werden. Wird das Medizin-Kit angegriffen oder bewegt, deaktiviert es sich sofort.

### Monduhr

Diese einfache, tellergroße Uhr zeigt die aktuell erwarteten Mondphasen der Monde mit einfachen Zeigern an. Sie muss auf das korrekte Datum eingestellt werden, um zu funktionieren.



**Kosten:** 900S, 4 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 5

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 1 Kg

**Regeln:** Proben, die mit den Mondphasen zusammenhängen, erhalten 4 BW.

### Automatisches Teleskop

Dieses Teleskop ist mit mehreren Motoren und einem Kalkulator ausgestattet, wodurch es kalibrierte Himmelskörper automatisch verfolgen kann und somit die Beobachtung des Nachthimmels trivialisiert.

**Kosten:** 3600S, 15 KoP, 16 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 8, Feinmechanik 7

**Talent:** Grobmechanik x2, Feinmechanik

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 1,75 Kg

**Regeln:** Das Teleskop muss auf einen Himmelskörper kalibriert werden, um diesen zu speichern und automatisch auf diesen fokussieren zu können. Hierfür ist eine Probe auf Geographie nötig, wobei die Schwierigkeit durch die Beschaffenheit (Größe, Helligkeit usw.) des Himmelskörpers und die aktuellen Umgebungsbedingungen beeinflusst wird.

Nachdem ein Himmelskörper und dessen erwartete Bewegungen gespeichert wurden, kann das Teleskop sich automatisch auf diesen ausrichten. Das professionelle Ausrichten durch einen Astrologen kostet meist 400S.

### Universalbrille

Eine eng anliegende Brille, die eine Vielzahl nützlicher Funktionen erfüllt. Sie kann in folgenden Modi verwandt werden: Nachtsicht, Zoom, Fernsicht, Korrektur, Wärmeblick.

**Kosten:** 3700S, 17 KoP, 28 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 8, Feinmechanik 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:**

Nachtsicht: Die Effekte von durch Dunkelheit verursachten Stufen von Geblendet werden wie 2 Stufen niedriger behandelt.

Zoom: Der Charakter erhält 2 BW für Proben auf Feinmechanik. Es können ebenfalls für andere Proben, die eine starke Vergrößerung benötigen, BW von der SL vergeben werden.

Fernsicht: Fernsicht erhöht die Sichtweite eines Charakters. Proben auf Wahrnehmung über große Distanzen erhalten 4 BW oder werden ermöglicht.

Korrektur: Sehfehler des Charakters werden korrigiert und somit negiert.

Wärmeblick: Der Charakter sieht Wärmesignaturen und kann somit auch in absoluter Dunkelheit Lebewesen erkennen.

### Visualisierer

Einfacher Bildschirm, der mit analogen mitteln Bilder und Videos darstellen kann.

### Tragbare Werkstatt

Dieser große und schwere Koffer versteckt eine ganze Reihe unterschiedlichster Werkzeuge, Halter und autonomer Arme, die Charaktere bei unterschiedlichsten mechanischen Aufgaben unterstützen. Die Tragbare Werkstatt ist ein praktischer Ersatz für eine feste Werkstätte.

**Kosten:** 4800S, 21 KoP, 31 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 10, Elektrizitätskunde 9, Feinmechanik 8

**Talent:** Grobmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 7,5 Kg

**Regeln:** Wird die Tragbare Werkstatt zur Konstruktion von oder Arbeit mit Mechanika genutzt, wird der eTw von Grobmechanik, Feinmechanik und Elektrizitätskunde wie 2 Stufen höher behandelt und Proben auf diese Talente erhalten 4 BW.

**Besonderes:** Benötigt externe Stromzufuhr

## Hochkomplexe Mechanika

### Cognito-Injektor

Der Cognito-Injektor ist ein unglaubliches Werk der hohen Mechanik, welches es vermag Eigenschaften und gelerntes auf andere Parto zu übertragen. Dieser Talentediebstahl lässt das Opfer dabei meist verwirrt zurück und es wird sicher einige Tage oder gar Wochen brauchen, bis der Verlust auffällt, je nachdem wie häufig das Talent vom Opfer eingesetzt wird.

**Kosten:** Unverkäuflich, 20 KoP, 8 AeP, 48 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 8, Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 15, Magiakunde oder Alchemie 5

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Regeln:** Der Cognito-Injektor kann Talentpunkte von Parto in sich speichern und in einen anderen Parto transferieren. Der Transferprozess benötigt eine Stunde, das Ziel muss dabei entweder willend oder bewusstlos sein. Nach dem Transfer erhält das Ziel 2 Stufen Verwirrung bis zur nächsten vollständigen Rast.

Der Cognito-Injektor kann bis zu [Qualität] Talentpunkte speichern. Dabei speichert er die direkten Punkte, nicht die FP. Beim Transfer in eine Person werden diese Punkte auf das jeweilige Talent addiert. Der so erreichte TW kann dabei nicht den höchsten TW der gespeicherten Punkte überschreiten - Der Endwert kann also nie höher als der TW des Opfers sein.

### Cognitransferir

Häufig als die höchste Kunst der Mechanik unter seinen Anwendern gesehen ist der Cognitransferir für die meisten eine wahrlich angstenflößende Maschine. Denn mithilfe seiner invasiven Methoden erlaubt er den Transfer eines Bewusstseins in den Körper eines anderen und somit auch Unsterblichkeit.

**Kosten:** Unverkäuflich, 25 KoP, 16 AeP, 120 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 8, Elektrizitätskunde 14, Feinmechanik 15, Magiakunde 6

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Magiakunde oder Grobmechanik.

**Komplexität:** 12

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 150 Kg

**Regeln:** Der Cognitransferir vermag es, das Bewusstsein eines Parto in andere Körper zu verschieben. Hierbei wird der ursprüngliche Körper als leere Hülle zurückgelassen, während der neue Körper vollständig vom Bewusstsein des Parto übernommen wird. Mögliche Körper sind dabei die anderer Parto oder Automats der Kategorien Komplex oder Hochkomplex. Das Bewusstsein des Parto übernimmt dabei die völlige Kontrolle über den jeweiligen Körper, jedes andere Bewusstsein wird vollständig überschrieben. Dadurch werden Talentwerte, Eigenschaften usw. direkt übernommen. Die einzigen Regeltechnischen Unterschiede sind die körperlichen Attribute, die unverändert die des Zielparto oder Automaton bleiben.

Der Transfer benötigt 24 Stunden. Während dieser Zeit dürfen sich sowohl Ziel- als auch Herkunftskörper nicht von den Stühlen des Geräts bewegen. Während des Transfers wird das Bewusstsein des Ziels langsam verschwinden und von dem des Parto ersetzt. Es können die Sonderregeln zu **Bewusstsein in Mechanika(I)** ab S. 292 und zu **Übernahme eines Parto(I)** ab S. 292 beachtet werden.

### Disruptor

Der Disruptor hat eine im Kern einfache, aber doch sehr effektive Funktion - Er ist ein Störsender. Doch dieses mächtige Mechanika vermag es nicht nur Mechanika in großem Umkreis zu deaktivieren, sondern auch das wirken von Magia einzuschränken und den Alltag praktisch zum Erliegen zu bringen.

**Kosten:** 4100G, 16 KoP, 2 AeP, 15 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 13, Feinmechanik 10, Grobmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Grobmechanik

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg

**Regeln:** Der Disruptor benötigt bei jeder Nutzung 10 Minuten, um die umliegenden Mechanika und Magia-Fluktuationen zu analysieren. Geschieht dies nicht, werden nur simple Mechanika und keine Magia-Talente beeinflusst.

Nach dem Einsatz deaktiviert der Disruptor im Umkreis von [Qualität]\*100 Metern jegliche Mechanika, die nicht der Kategorie Hochkomplex angehören. Mechanika erhalten dabei einen Defekt, der erst nach Deaktivierung des Disruptors repariert werden kann. Das wirken von Magia-Talenten ist nur eingeschränkt möglich. Kosten von Magia sind verdoppelt, und die gewirkte Stufe von Magia-Talenten wird um 4 reduziert, was jedoch nicht die Kosten beeinflusst.

Die maximale Nutzungszeit des Disruptors, wenn dieser nicht zerstört wird, beträgt [Qualität] Stunden.

**Besonderes:** Benötigt externe Stromzufuhr

### Ewiger Generator

Der ewige Generator macht seinem Namen alle Ehre. Einmal konstruiert versorgt er alle Mechanika mit genügend Strom, und das ohne irgendwelche Ressourcen zu benötigen.

**Kosten:** Unverkäuflich, 15 KoP, 1 AeP, 16 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 14, Grobmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 2,5 Kg

**Regeln:** Der Generator kann alle Mechanika mit elektrischer oder Dampfenergie versorgen.

### Miniaturgenerator

Diese Weiterentwicklung des ewigen Generators reduziert seine Größe stark, weshalb dieser Backsteingroße Generator äußerst beliebt bei den kompetentesten Mechanikern ist.

**Kosten:** Unverkäuflich, 2 AeP, 5 KoP, Ewiger Generator, 12 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 14, Feinmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Der Miniaturgenerator ist äußerst klein und kaum hörbar. Er kann alle Mechanika mit elektrischer oder Dampfenergie versorgen.

### Gleiter

Der Gleiter ist ein kleines Paar von Flügeln, die auf den Rücken des Anwenders geschnallt werden. Sie ermöglichen mit ihren komplexen Mechanismen einen relativ freien Flug.

**Kosten:** Unverkäuflich, 4 AeP, 17 KoP, 17 Stunden.

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 13, Feinmechanik 10

**Talent:** Grobmechanik x2, Feinmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 7 Kg

**Regeln:** Der Charakter kann fliegen. In der Luft hat er eine GS von 10+[Qualität]. Zum Abheben benötigt er im Kampf 1 Manöver, zum Landen 1 Freie Aktion. Alle anderen Regeln für fliegende Parto gelten auch für ihn.

### Indespectus

Der Indespectus ist ein hochkomplexes Gerät, mit einer einfachen Funktion - es macht Anwender unsichtbar.

**Kosten:** Unverkäuflich, 12 KoP, 6 AeP, 12 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 13, Feinmechanik 12

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Träger des Indespectus können dies im Kampf mit einem Manöver per Knopfdruck aktivieren. Dadurch erhalten sie die Kondition *Unsichtbar*, bis das Gerät deaktiviert wird. Die maximale Nutzungsdauer ist eine Stunde, nach der das Gerät an einem Generator geladen werden muss. Mit konstanter Energiezufuhr ist das Gerät dauerhaft nutzbar.

Die Unsichtbarkeit des Charakters umfasst auch seine Kleidung, getragenen Gegenstände und Waffen, jedoch keine Projektile wie z.B. Bolzen, nachdem sie geschossen wurden.

### Minaturik

Mit dem Miniaturik lassen sich viele einfachere Mechika in eine Miniatur ihrer selbst verwandeln, die jedoch weiterhin einwandfrei funktioniert.

**Kosten:** 5100G, 14 KoP, 5 AeP, 17 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 12, Grobmechanik 12

**Talent:** Feinmechanik, Grobmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 5 Kg

**Regeln:** Mechanika der Kategorien Simpel und Komplex können mit dem Miniaturik auf die Größe einer Brosche verkleinert werden. Sie funktionieren auf der kleineren Größe weiter einwandfrei und können mittels des Miniaturik jederzeit wieder auf ihre originale Größe transferiert werden.

**Besonderes:** benötigt externe Stromzufuhr.

### Obitus

Der Obitus ist ein sagenumwobenes Gerät. Es soll die Kommunikation mit dem Nachleben, aber auch mit anderen übernatürlichen Wesenheiten ermöglichen. Die Funktionsweise des Obitus kennt fast niemand, und selbst einige Konstrukteure scheinen nicht zu wissen, wie genau dieses Mechanika funktioniert.

**Kosten:** Unverkäuflich, 10 KoP, 17 AeP, 45 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Magiakunde oder Alchemie 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Magiakunde oder Alchemie

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 4 Kg

**Regeln:** Der Charakter kann mit dieserweltlichen Wesenheiten und verstorbenen kommunizieren. Bei der Kommunikation mit Wesenheiten agiert das Gerät dabei als Dolmetscher, bei der Kommunikation mit verstorbenen gibt der Lautsprecher die Antwort der verstorbenen wieder. Verstorbene müssen Fragen nicht beantworten und besonders Verstorbene aus lange vergangenen Zeiten werden nur in Ausnahmefällen Antworten. Die Kommunikation mit Wesenheiten umfasst nur dieserweltliche Wesen, also z.B. keine Wesen mit Ursprung in der Anderswelt.

**Besonderes:** Benötigt externe Stromzufuhr.

### Persönlicher Schildgenerator

Der persönliche Schildgenerator ist ein überlebenswichtiges Mechanika für viele der genialen Erfinder, die ihn konstruieren können. Er generiert ein Kraftfeld um den Charakter, welches ihn vor Angriffen schützt.

**Kosten:** Unverkäuflich, 15 KoP, 10 AeP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 15

**Talent:** Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 11

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 2,5 Kg

**Regeln:** Der persönliche Schildgenerator erschafft ein Kraftfeld um den Charakter. Während dieses aktiv ist erhöht sich die SK des Charakters um 10 und er erhält [Qualität]W20 LP, die als tLP des Schildgenerators gelten und somit nicht tLP des Charakters ersetzen. Wird das Kraftfeld gebrochen, überhitzt der Schildgenerator für 10-[Qualität] KR. Das aktivieren des Schildgenerators benötigt 1 Manöver. Der Schildgenerator kann auch so konfiguriert werden, dass er bei jedem Angriff sofort aktiviert wird. Als Angriffe zählen dabei alle solche, die Projektile oder Nahkampfwaffen einsetzen, jedoch keine Magia-Angriffe die ohne Projektile auskommen.

**Besonderes:** Benötigt externe Stromzufuhr.

### Praetorium

Der Praetorium ist ein hochkomplexer Computer, der unterschiedlichste Aufgaben autonom erledigen kann und die Intelligenz eines Automats besitzt.

**Kosten:** 4800G, 14 KoP, 11 AeP, 51 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 13, Feinmechanik 12, Grobmechanik 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Grobmechanik

**Komplexität:** 11

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 3 Kg

**Regeln:** Der Praetorium ist ein berechnendes Mechanika welches die meisten anderen Mechanika kontrollieren oder mit diesen interagieren kann, aber auch Berechnungen abfertigen kann.

Der Praetorium kann mit jedem anderen Mechanika verbunden werden. Er besitzt, ähnlich wie Automats, eine grundlegende Intelligenz und kann jedes verbundene Mechanika nach den Anweisungen des Anwenders steuern. Er kann so auch Automats oder Mechanika anderer Erfinder übernehmen, wenn deren Qualität niedriger ist oder sie nicht der Kategorie Hochkomplex angehören.

### Qualita

Das Qualita ist ein kleines Mechanika, welches über die Wirbelsäule direkt mit dem Nervensystem des Anwenders verbunden werden kann und so seine geistige Leistung steigert. Das Qualita ist ein Unikat, was für jeden Parto angepasst werden muss.

**Kosten:** Unikat, 13 KoP, 8 AeP, 20 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 12

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Das Qualita muss an einem Ziel angebracht werden, was eine Probe auf *Heilkunde*(Sw3) oder *Feinmechanik*(Sw4) und 1 Stunde benötigt. Wird das Gerät am eigenen Körper angebracht ist die Schwierigkeit verdoppelt.

Solange das Qualita intakt und am Körper des Ziels ist, erhöht es alle geistigen Attribute um [Qualität]. Das Qualita ist ein auf den Parto angepasstes Unikat, welches nur auf dem jeweiligen Parto Wirkung zeigen wird.

### Resurrectio

Dieses Gerät bietet eine Alternative Heilung die selbst modernste Medizin nicht überbieten kann - die Wiederbelebung. Doch dafür muss der Resurrectio mit der Leiche verschmelzen, und diese wird völlig abhängig von ihm

**Kosten:** 3600G, 10 KoP, 5 AeP, 19 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Heilkunde, Alchemie oder Magiakunde 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Heilkunde, Alchemie oder Magiakunde

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg(Initial), 0,5Kg(Verschmolzen)

**Regeln:** Der Resurrectio erlaubt das Wiederbeleben einer Leiche, muss jedoch mit dieser verschmelzen. Der Resurrectio ist dabei am Rücken der Wirbelsäule platziert. Wird es zerstört, stirbt die Person erneut. Solange es aktiv ist, wird der Parto wie jeder andere fungieren und seine Verletzungen werden sich langsam heilen.

Um eine Leiche wieder zu beleben, darf diese nicht älter als 2 Wochen sein. Der Resurrectio muss auf der Leiche platziert werden. Innerhalb von 1 Stunde werden alle Todeszeichen verschwinden und lebenswichtige Körperteile regeneriert, sodass die Leiche mit 1 LP wiederbelebt wird. Der Resurrectio verschmilzt mit der Leiche und wird somit verbraucht.

### Wandler

Der Wandler erlaubt das temporäre Erschaffen Untoter, die unter der Kontrolle des Anwenders stehen.

**Kosten:** Unverkäuflich, 12 KoP, 8 AeP, 18 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 12, Elektrizitätskunde 10, Magiakunde 6

**Talent:** Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Regeln:** Der Wandler kann auf eine beliebige Leiche genutzt werden. Die Leiche wird nach 1 KR als GENAUES EINFÜGEN wiederbelebt und steht unter der Kontrolle des Anwenders des Wandler. Sie kann mit einfachen Befehlen kontrolliert werden.

# Automatons

## Leitfaden der Automatons

Automatons sind eigenständige Mechanika, die unterschiedliche einfache oder komplexere Aufgaben für ein Mechanikum erledigen können. Von den winzigen Motten bis zu den Ladern, die meist größer als Parto sind, erfüllen sie unterschiedlichste Aufgaben. Da sie eigenständig arbeiten können, haben diese Mechanika eigene Werte für ihre Fähigkeiten und werden wie andere Tiere behandelt. Im folgenden wirst du einige Automatons und dazugehörige **Wertekästen** finden. Die Wertekästen enthalten dabei alle wichtigen Werte des Mechanika im Spiel, während du im Text die genaueren Regeln für Bau und die Fähigkeiten des Automatons findest. Die Grundwerte der Automatons verhalten sich gleich mit denen deines Charakters. Lebenspunkte, Schutzklasse, usw. sind dabei immer Links zu finden. Die Talente der Automatons findest du direkt darunter, hier ist immer nur der eTw(Also TW+Attribut) gegeben. Rechts im Kasten findest du die im Kampf möglichen Handlungen. Andere Angriffe sind dem Mechanika nicht möglich.

## Motte

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 3  | 3  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |

Typ Mechanika/Automaton

### Beschreibung

Die kleinen Motten sehen auf den ersten Blick wie ein simpler Mückenschwarm aus, doch wenn ihre Sprengladung aktiviert wird bilden sie eine große, aber unauffällige Gefahr für ihr Ziel.

**Lebenspunkte** 1  
**Geschwindigkeit** 10  
**Initiative** 10+1W3(12)  
**FP-Stufe** 0

**Wichtige Talente**  
Agilität 4  
Orientierung 2  
Verbergen 3

**Besitz**  
Keiner

## Motte

Die Motte ist ein überaus kleines und günstiges Mechanika. Sie kann in großen Mengen hergestellt werden und trägt einen kleinen Sprengsatz, der zwar wenig Schaden anrichtet, in großen Mengen aber tödlich sein kann.

**Kosten:** 400S, 2 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik* 7

**Talent:** *Feinmechanik*

**Komplexität:** 6

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,05 Kg

**Regeln:** Um die Motte auf eine Person gezielte Person zu kalibrieren, muss die Person entweder klar unterschiedliche Kleidung tragen oder ein leicht identifizierbares Merkmal haben, welches selbst die simple Wahrnehmung der Motte erkennen kann. Dies könnte z.B. eine seltene Haarfarbe, ein übergroßer Bart, besondere Tätowierungen, starke Magia-Energie, elektrische Ladung oder ein Peilsender sein. Um die Motte auf das jeweilige Merkmal zu kalibrieren, ist eine Probe auf Feinmechanik mit der Schwierigkeit 6 nötig. Dies braucht ca. 1 Minute oder 4 Aktionen im Kampf. Für Personengruppen gelten die gleichen Regeln, sie müssen also ein Alleinstellungsmerkmal besitzen.



## Kleiner Assasine ~ Schwarm des Todes

## Musca

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 3  | 3  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |

Typ Mechanika/Automaton

### Beschreibung

Als unauffällige Miniaturkamera wird die Musca gerne als Mechanika für Überwachung aller Art eingesetzt.

**Lebenspunkte** 1  
**Geschwindigkeit** 9  
**Initiative** 9+1W3(11)  
**FP-Stufe** 0

**Wichtige Talente**  
Agilität 5  
Orientierung 3  
Verbergen 2

**Besitz**  
Keiner

**Reaktionen(2)**  
*Ausweichen:* TW: 5; VW: 4; Freie Reaktion  
Anstatt des VW kann die Musca eine Vergleichsprobe auf Agilität gegen den Angriff ablegen. Auf diese erhält sie 2 BW.

*Verbergen:* Reaktion. Die Musca muss eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen *Wahrnehmung* eines Ziels ablegen. Gelingt diese, verliert das Ziel die Musca aus den Augen. Funktioniert auch außerhalb des Kampfs.

## Spionagekamera ~ Verfolger ~ Überwachungsfliege

## Musca

„Der Flug der Musca ist immer ein schlechtes Zeichen“

Die Musca ist ein äußerst kleines Mechanika, welches die Biologie einer Fliege kopiert. Mit ihrer integrierter Miniaturkamera ist sie das ideale Werkzeug zur Spionage. Sie kann dabei Bilder und Videos aufnehmen, während sie sich am Magnetfeld oder einer Person orientiert. Diese können in einer Werkstatt oder mit einem Visualisierer dargestellt werden. Die Musca ist eines der wenigen komplexen Mechanika die allgemeine Bekanntheit erlangt haben und wird gerne als Sinnbild unterschiedlichster Überwachung genutzt.

**Kosten:** 1400S, 9 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik* 10, *Elektrizitätskunde* 9

**Talent:** *Feinmechanik*, *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika, Automatons

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Die Musca muss auf einen Pfad oder ein Ziel kalibriert werden. Sie kann entweder einen vorgegebenen Pfad abfliegen oder ein Ziel verfolgen. Zur Kalibrierung ist eine Probe auf *Feinmechanik* nötig, wobei die Schwierigkeit die Komplexität der Musca ist. Beim Abfliegen eines vorgefertigten Pfads orientiert sich die Musca am Magnetfeld und kann dementsprechend von Magneten deaktiviert werden.

Um ein Ziel zu verfolgen, benötigt das Ziel ein alleinstellungsmerkmal, welches die Kamera der Musca verfolgen kann. Anders als die Motte kann es sich dabei um vieles mehr handeln. Besonders beliebt sind hier die Form der Haare und Kleidungsstücke, aber auch bestimmte Fahrzeuge, Tiere oder ähnliches sind mögliche Ziele.

Während der Verfolgung muss die Musca jede Stunde eine Probe auf *Orientierung* ablegen, um das Ziel weiter erfolgreich zu verfolgen. Diese Probe erhält BW in Höhe der Qualität und die Schwierigkeit ist immer 1.





# Ratte

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 2  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  |

Typ Mechanika/Automaton

**Lebenspunkte** 9  
**Geschwindigkeit** 8  
**Initiative** 8+1W3(10)  
**FP-Stufe** 0

## Wichtige Talente

Agilität 6  
Orientierung 2  
Verbergen 3  
Wahrnehmung 2

**Besitz**  
Keiner

**Aktionen(1)**  
*Selbstzerstörung:* TW: -; RW: 5 Meter;  
SP: 2W6;  
Die Selbstzerstörung trifft immer alle Charaktere in Reichweite, außer ihnen gelingt eine Probe auf Agilität, wobei die Schwierigkeit der berechnete Schaden ist.

**Reaktionen(1)**  
Ausweichen: TW: 6; VW: 5; Freie Reaktion



## Spionierender Attentäter ~ Hochentwickelte Ratte

**Ratte**  
Diese rattenähnliche Mechanika kombiniert eine Video- und Fotofunktion mit einer Selbstzerstörung, die im Notfall eingesetzt werden kann. Im Regelfall ist es so kalibriert, dass es, nachdem es gefangen wurde, die Selbstdetonation auslöst, davor jedoch zu fliehen versucht. Dieses Mechanika mag zwar größer sein als andere Mechanika, die zur Spionage und verdeckten Operation eingesetzt werden, hat aufgrund seiner Größe jedoch auch eine verbesserte Intelligenz und kann grundlegenden Anweisungen folgen. Einige Ratten werden mit echtem Fell zusätzlich Getarnt, was ihre Spionagefertigkeiten nur verbessert.  
**Kosten:** 3200S, 14 KoP, 15 Stunden  
**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 10, Feinmechanik 9  
**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik  
**Komplexität:** 8  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Die Ratte kann auf eine Vielzahl an Funktionen kalibriert werden. Sie kann eigenständig Wege zu einem Zielort finden, an bestimmten Orten oder zu bestimmten Zeiten die Kamera aktivieren, eine Selbstzerstörung aus bestimmten Gründen einleiten oder sogar über die integrierte Kamera Gegenstände erkennen. Die Kalibrierung der Ratte benötigt 1 Stunde und eine Probe auf *Elektrizitätskunde*, wobei die Schwierigkeit die Komplexität der Ratte ist.  
Soll die Ratte zu einem Ziel navigieren, muss dieses über das Magnetfeld kalibriert werden, oder die Ratte muss mit einer Aufnahme des Gebäudes versorgt werden.  
Die Ratte hat auch die Möglichkeit, ein Ziel zu verfolgen. Hierbei muss sie nur auf Merkmale des Ziels, ein Bild oder eine genaue Beschreibung kalibriert werden.  
**Besonderes:** Dieses Mechanika muss nach jeder Nutzung an eine externe Stromversorgung angeschlossen werden. Es hat eine Batterie, die es erlaubt 2 Stunden ohne externe Stromversorgung zu funktionieren.

# Arachne

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 2  | 0  | 2  | 1  | 1  | 1  |

Typ Mechanika/Automaton

**Lebenspunkte** - 7  
**Geschwindigkeit** - 7  
**Initiative** - 7+1W3(9)  
**FP-Stufe** - 1

## Wichtige Talente

Agilität - 4  
Verbergen - 5  
Wahrnehmung - 4

**Besitz**  
Im Tank gespeichertes Gebräu

**Aktionen(1)**  
*Biss:* TW: 6; SP: 1W6+Erfolge;  
Der Biss kann das im Tank gespeicherte Gebräu verabreichen, wenn der Angriff Schaden verursacht. Die Arachne muss dies bewusst verabreichen, kann sich aber auch entscheiden kein Gift zu verabreichen.

**Manöver(1)**  
*Verabreichung:* Das im Tank gespeicherte Gebräu wird einem willenden Ziel injiziert.

**Reaktionen(1)**  
*Ausweichen:* TW: 4; VW: 2; Freie Reaktion



## Lauerjäger ~ Haustier ~ Autonomer Kämpfer ~ Unterstützer

**Arachne**  
Dieses spinnenähnliche Konstrukt kann sich mit klebrigen Füßen an Wänden festhalten oder sogar an der Decke hängen. Es stellt eine recht große Spinne dar und wird meist für Assassinierungen und andere Angriffe eingesetzt, dient aber einigen Mechanikum auch als Haustier. Die Arachne wird meist mit dunklen Farben angestrichen und ist somit besonders in schlecht beleuchteten Umgebungen schwer von einer Spinne zu unterscheiden. Mit dem eingebauten Trank für Gebräue können jedoch auch andere Tränke, Arznei oder Ähnliches verabreicht werden. Die weit verbreitete Angst vor Spinnen macht diesen Automaton auch zur Einschüchterung oder Vertreibung effektiv.  
**Kosten:** 4100S, 19 KoP, 21 Stunden  
**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 10, Feinmechanik 9, Alchemie 4  
**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik  
**Komplexität:** 9  
**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 0,4 Kg

**Regeln:** Die Arachne hat einen eingebauten Tank, der für Gebräue verwandt werden kann. Dieser muss mit einer Probe auf *Alchemie*(Sw2) aufgefüllt werden.  
Die Arachne hat 3 Grundlegend unterschiedliche Modi. Sie kann ein Ziel verfolgen und dieses autonom mit dem gespeicherten Gebräu injizieren. Dafür muss lediglich das jeweilige Ziel kalibriert werden, am besten mit einem Bild oder dem Geruch. Die Arachne kann auch als mechanisches Tier fungieren. Hierbei kann sie befreundeten Charakteren automatisch Arznei oder andere Gebräue verabreichen und an deren Seite stehen. In diesem Modus wird sie sich verhalten wie ein Tier und viele Besitzer bauen eine emotionale Bindung zu ihren metallenen Haustieren auf.  
Im autonomen Kampf verbindet die Arachne die beiden anderen Modi und kämpft unerbittlich. Dieser Modus kann auch automatisch bei Gefahr aktiviert werden. Die Arachne ist ein intelligenter Automaton und kann so wie ein Tierkompane komplett unter der Kontrolle des Spielers stehen, der sie besitzt, sofern dieser das wünscht.



## Noctua

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 3  | 2  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  |

Typ Mechanika/Automaton

### Beschreibung

Noctua gleiten Nachts unentdeckt durch die Lüfte, wo sie mit ihrem ausgeklügelten Kamerasystem nach unterschiedlichen Zielen suchen.

### Lebenspunkte 12

**Geschwindigkeit** 3(Boden)/12(Flug)

**Initiative** 3/12+1W3(5/14)

**FP-Stufe** 1

### Wichtige Talente

*Agilität* 3

*Verbergen* 3

*Wahrnehmung* 5

### Besitz

Keiner

### Aktionen(1)

*Klauenhieb*: TW: 4; SP: 1W6

### Manöver(2)

*Landen/Fliegen*: Die Noctua wechselt zwischen Boden und Luft, steigt also auf oder setzt sich nieder. Steigt sie auf kann sie sich noch um GS/2 bewegen.

### Reaktionen(1)

*Ausweichen*: TW: 4; VW: 3; Freie Reaktion



## Flächenüberwachung ~ Haustier

### Noctua

Dieser Automaton kopiert die Biologie von Eulen und kann somit einen äußerst leisen und energieeffizienten Flug erzielen. Diese Automatonen werden besonders gerne zur großflächigen Spionage eingesetzt, haben jedoch auch ein tierähnliches Verhalten und werden von einigen Mechanikern als Haustiere gehalten.

Aufgrund ihrer Konstruktion sind sie zwar äußerst langsam am Boden, sind aus der Luft aber auch nicht zu unterschätzende Kämpfer, die durchaus einigen Schaden anrichten können, besonders wenn sie ihr Ziel unvorbereitet erwischen können.

**Kosten**: 4400S, 21 KoP, 20 Stunden

**Voraussetzungen**: *Elektrizitätskunde* 10, *Feinmechanik* 10

**Talent**: *Elektrizitätskunde*, *Feinmechanik*

**Komplexität**: 9

**Kategorie(n)**: Komplexe Mechanika

**Gewicht**: 0,5 Kg

### Regeln:

Das Noctua kann eigenständig große Gebiete nach beliebigen Merkmalen durchsuchen. Um auf ein Merkmal kalibriert zu werden ist eine Probe auf *Elektrizitätskunde* nötig, wobei die Schwierigkeit die Komplexität des Mechanika ist. In der Interaktion mit Parto zeigen sie ein tierähnliches Verhalten. Merkmale können dabei vielzählig und sehr spezifisch sein. Die Noctua kann nach Einzelpersonen suchen, aber auch bestimmten Häusern, einem Dorf, Wasserstellen oder ähnlichem. Die Noctua kann an einem Tag ein Gebiet von 1 Km<sup>2</sup> absuchen. Als intelligentes Mechanika kann sie von ihrem Spieler kontrolliert werden.

### Hund

Einer der besonders unter den Reichen und Adligen beliebtesten Automatonen, der neben allgemeinen Funktionen ein mechanisches und einfach zu haltendes Haustier abgibt, was nebenbei noch den Reichtum des Besitzers demonstriert. Sie werden auch gerne zu Jagd Zwecken genutzt, wo sie unterschiedliche Funktionen erfüllen können.

Auch wenn sie selten als Kämpfer eingesetzt werden können sie auch autonom kämpfen und ihre Besitzer unterstützen.

**Kosten**: 5600S, 25 KoP, 30 Stunden

**Voraussetzungen**: *Elektrizitätskunde* 12, *Feinmechanik* 10

**Talent**: *Elektrizitätskunde*, *Feinmechanik*

**Komplexität**: 11

**Kategorie(n)**: Komplexe Mechanika

**Gewicht**: 5 Kg

**Regeln**: Der Hund hat eine recht ausgeprägte Intelligenz und ist aufgrund seiner Größe mit vielen mechanischen Funktionen ausgestattet. Er verfügt ebenfalls über einen ausgeprägten Geruchssinn, wodurch er 2 BW für Proben auf *Wahrnehmung* erhält, die den Geruchssinn beinhalten.

Der Hund reagiert auf einfache Befehle. Jeder Befehl muss dabei mittels einer Probe auf *Elektrizitätskunde* kalibriert werden, bevor er genutzt werden kann. Befehle können dem Hund auch antrainiert werden.

Als intelligentes Mechanika kann der Hund auch vom Spieler kontrolliert werden.

## Talenter

Diese kleinen Automatonen erinnern entfernt an Spinnen. Sie sind vielseitige und intelligente kleine Wesen, deren primäre Funktion darin besteht, Anwender bei unterschiedlichsten Talenten zu unterstützen.

**Kosten**: 800S, 5 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen**: *Elektrizitätskunde* 3

**Talent**: *Elektrizitätskunde*

**Komplexität**: 3

**Kategorie(n)**: Automatonen, komplexe Mechanika

**Gewicht**: 0,5Kg

**Regeln**: Ein Talenter kann einen Charakter bei unterschiedlichen Proben außerhalb des Kampfes unterstützen. Es kann pro Talenter immer nur ein Talent gewählt werden. Folgende Talente sind möglich: *Diebstahl*, *Fahrzeuge*, *Klettern*, *Alchemie*, *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde*, *Faustkampf* (Nur unbewaffnet). Der Automaton fügt QS/2 BW auf jede Probe hinzu, in welcher er eingesetzt wird. Das Einsetzen muss nicht angekündigt werden, kann aber vom Meister in besonderen Situationen untersagt werden.

**Besonderes**: Externe Stromzufuhr benötigt



## Hund

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  |

Typ Mechanika/Automaton

### Beschreibung

Der beste Freund der Parto ist auch in seiner mechanischen Form ein beliebter Kumpane, der mit seinem Geruchssinn und seiner Intelligenz aber auch weit mehr kann als freundlich sein.

### Lebenspunkte 14

**Geschwindigkeit** 9

**Initiative** 9+1W6(12)

**FP-Stufe** 1

### Wichtige Talente

*Agilität* 3

*Wahrnehmung* 6

### Besitz

### Aktionen(1)

*Biss*: TW: 6; SP: 1W6+3+Erfolge;

### Manöver(1)

*Aufspüren*: Der Hund kann eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen *Verbergen* der Person ablegen, wobei der Hund 2 BW erhält. Versucht die Person sich nicht zu verstecken ist die Schwierigkeit 2. Gelingt diese, hat er die Fährte aufgenommen.

### Reaktionen(1)

*Ausweichen*: TW: 3; VW: 2; Freie Reaktion

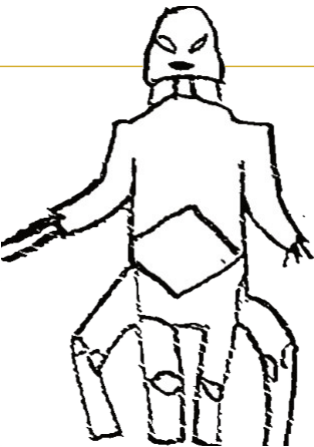
## Jäger ~ Verfolger ~ Haustier



# Lader

Diese großen und äußerst kräftigen Automaton unterstützen Anwender bei körperlichen Aufgaben, besonders gut konstruierte Lader können jedoch auch Kämpfen. Sie sind klobig und erinnern an einen übergroßen Menschen mit viel zu breiten Proportionen und einem interessanten Gesicht.  
Einige Mechanikum statten ihre Lader mit zusätzlichen Beinen aus, die bei der Stabilität helfen, den Automaton aber auch noch klobiger und weniger Agil machen.  
**Kosten:** 1000S, 15 KoP, 10 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 3*  
**Talent:** *Grobmechanik*  
**Komplexität:** 4  
**Kategorie(n):** Automaton, komplexe Mechanika  
**Gewicht:** 80Kg

**Regeln:** Ein Lader kann unterschiedlichste körperliche Aufgaben anstelle eines Charakters erledigen. Der Lader muss für jede Aufgabe programmiert werden. Dafür ist eine Probe auf *Elektrizitätskunde* oder *Feinmechanik* nötig. Da er keinerlei eigene Intelligenz besitzt, kann er also nur bestimmte Abfolgen von Handlungen ausführen. Kampf ist nur möglich, wenn die Qualität des Laders 3 oder höher beträgt, und komplexere Befehle, die auf Sensorik basieren, schnell genug verarbeitet werden können. Es ist nur unbewaffneter Kampf möglich, der Schaden kann jedoch durch Modifikation der Hände erhöht werden. Zum starten benötigt der Lader Strom, läuft er einmal nutzt er eine eigene Stromversorgung.  
Typische nutzen für Lader sind das transportieren schwerer Gegenstände, eintreten von Türen oder Wänden, Heben schwerer Gegenstände oder auch als Packesel auf Reisen.  
**Besonderes:** Benötigt zum starten eine externe Stromversorgung.



## Lader

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2  | 1  | 0  | 4  | 0  | 0  | 0  | 0  |

Typ Mechanika/Automaton

**Beschreibung**  
Dieser nicht sonderlich intelligente aber sehr starke Automaton ist meist ein einfacher Packesel, kann aber auch Türen oder Wände eintreten und seine Stärke gut nutzen.

|                                                                                                   |                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Lebenspunkte</b> 10<br><b>Geschwindigkeit</b> 1<br><b>Initiative</b> 1(1)<br><b>FP-Stufe</b> 1 | <b>Aktionen(1)</b><br><i>Schlag:</i> TW: 4; SP: 1W3+Erfolge                                                                      |
| <b>Wichtige Talente</b><br><i>Agilität 2</i><br><i>Kraftakt 6</i><br><i>Klettern 2</i>            | <b>Reaktionen(2)</b><br><i>Verteidigung(Nahkampf):</i> TW: 4; VW: 2; Reaktion<br><i>Ausweichen:</i> TW: 0; VW: 0; Freie Reaktion |

**Tragkraft**  
[Qualität]\*30 Kg.

Kraftprotz ~ Einfacher Arbeiter

# Konstruktor

Der Konstruktor zählt zu den wohl komplexesten Automaton. Er verfügt über eine ausgeprägte Intelligenz und vermag es, andere Mechanika eigenständig zu konstruieren. Durch ihn können die genialsten Mechanikum ihre einfacheren Erfindungen massenhaft produzieren, ohne den Platz einer ganzen Fabrik zu bauen. Das macht den Konstruktor bei denen, die ihn denn konstruieren können, überaus beliebt. Durch seine Intelligenz kann ein Konstruktor auch sprachen Lernen oder Bauanleitungen verstehen. Dies erlaubt ihm auch eine gewisse Eigenständigkeit, die zwar auskalibriert werden kann, aber je nach Persönlichkeit des Konstruktors auch wiederkommen kann.  
**Kosten:** Unikat, 16 KoP, 6 AeP, 27 Stunden  
**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 12, Grobmechanik 10, Feinmechanik 13*  
**Talent:** *Elektrizitätskunde, Feinechanik, Grobmechanik*  
**Komplexität:** 10  
**Kategorie(n):** Automaton, Hochkomplex  
**Gewicht:** 75 Kg

**Regeln:** Der Konstruktor kann aufgrund seiner Intelligenz ein Bewusstsein etnwickeln und somit als Parto gehandelt werden. Er ist ein eigener Charakter, der unabhängig arbeiten kann, aber an die Befehle seines Konstruktors gebunden ist. Um diese Bindung zu erhalten muss der Konstruktor mindestens 1 mal pro Monat mit einer Probe auf *Elektrizitätskunde* oder *Feinmechanik* kalibriert werden, deren Schwierigkeit die Komplexität des Konstruktors ist.  
Außerhalb dieser Kalibrierung kann der Konstruktor eigenständig arbeiten. Ihm können Befehle jeder Komplexität gegeben werden, und er kann Mechanika nach den normalen Regeln konstruieren.  
**Besonderes:** Da der Konstruktor als Parto zählt kann er einen eigenen Charakterbogen erhalten und auch FP nach den normalen Regeln erhalten. Er hat jedoch nach der Konstruktion 0 FP und keinen Beruf oder Eigenschaftsbaum. Anstatt einer Rast muss er pro tag 4 Stunden an eine Stromversorgung angeschlossen werden. Er heilt nicht und muss nach den normalen Regeln repariert werden, was er jedoch auch selbst tun kann.

## Konstruktor

| KO | GE | RE | ST | IZ | CH | IN | WI |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 0  | 2  | 1  |

Typ Mechanika/Automaton

**Beschreibung**  
Die Ausgeprägte intelligenz des Konstruktors ist das, was ihm erlaubt seine Aufgaben zu erfüllen, kann aber auch zu einer eigenen Persönlichkeit und deren folgen führen.

|                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Lebenspunkte</b> 21<br><b>Geschwindigkeit</b> 8<br><b>Initiative</b> 8+1W6<br><b>FP-Stufe</b> 2                                                             | <b>Aktionen(2)</b><br><i>Gezielter Hieb:</i> TW: 8; SP: 1W6+3+Erfolge<br>Der Konstruktor kann alle Aktionen für Parto nutzen.                                                                                                      |
| <b>Wichtige Talente</b><br><i>Grobmechanik 8+[Qualität], Feinmechanik 7+[Qualität], Elektrizitätskunde 9+[Qualität], Agilität 4, Kraftakt 5, Wahrnehmung 4</i> | <b>Manöver(2) und Reaktionen(1)</b><br><i>Rammen:</i> TW: 7; SP: 1W6+2+Erfolge; 2 Manöver; Während dem Rammen kann der Konstruktor seine volle Bewegung nutzen. Der Konstruktor kann alle Manöver und Reaktionen für Parto nutzen. |

**Tragkraft**  
[Qualität]\*20 Kg

Eigenständiger Mechanikum ~ Hochintelligent



## Waffen

### *Captura*

Die Captura ist an den Gürteln vieler Wächter in ganz Praesula zu finden. Es handelt sich um einen kleinen Ball, der geworfen werden kann und aufspringt. Im offenen Zustand hat die Captura 3 Seile, an denen Teile der ursprünglichen Kugel befestigt sind. Diese Schlingen sich bei einem Treffer um ihr Ziel und immobilisieren dieses.

**Kosten:** 250S, 2 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 4*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Grundschaten:** Erfolge

**Reichweite:** 30/50

**Modifikator:** +1 MW

**Kampftalent:** *Wurfaffen*

**Besonderes:** Wird ein Charakter von einer Captura getroffen, erhält dieser die Kondition Gebunden. Um sich zu befreien, ist eine Probe auf *Agilität* oder *Kraftakt* nötig, wobei die Schwierigkeit die Erfolge des Wurfs +2 beträgt.

### *Crepulus*

Die Crepulus ist eine Waffe mit Trommelmagazin, die eine schnelle Feuerrate und hohen Schaden mit sich bringt, jedoch nicht sonderlich akkurat ist.

**Kosten:** 3000S, 15 KoP, 35 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 10*, *Feinmechanik 10*

**Talent:** *Grobmechanik*, *Feinmechanik*

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg

**Grundschaten:** 1W6+Erfolge

**Trefferzahl:** 1W6+Erfolge

**Reichweite:** 20/50

**Munition:** Kugeln

**Geschwindigkeit:** 4 Aktionen(1.-3. Aktion: Schießen[1 Probe pro Aktion], 4. Aktion: Nachladen)

**Modifikator:** +2 MW

**Kampftalent:** *Schnellfeueraffen*

**Besonderes:** Der VW des Gegners wird um 2 erhöht.

### *Dampfmuskete*

Die Dampfmuskete ist eine besonders leise Waffe, die gerne von Assassinen genutzt wird. Da sie Dampfbetrieben ist, benötigt sie eine externe Dampfzufuhr. Wird sie ohne externe Dampfzufuhr genutzt, ist ihre Feuerrate extrem niedrig, da der Druck manuell aufgebaut werden muss.

**Kosten:** 1200S, 8 KoP, 25 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 5*, *Elektrizitätskunde 4*

**Talent:** *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg

**Grundschaten:** 2W6+2+Erfolge

**Reichweite:** 75/140

**Munition:** Kugeln

**Geschwindigkeit:** 4 Aktionen(1. Aktion: Schuss, 1. Manöver: Nachladen; 2.-4. Aktion: Aufladen)

**Modifikator:** +1 MW

**Kampftalent:** *Musketen*

**Besonderes:** Ist die Dampfmuskete an eine externe Dampfzufuhr angeschlossen, ist die Geschwindigkeit 1 Aktion(1. Aktion: Schuss, 1. Manöver: Nachladen)

### *Dampfpistole*

Diese dampfbetriebene Pistole ist äußerst leise und besonders bei Schatten beliebt. Sie kann effektiv Dolche ersetzen, muss jedoch nach mehreren Schüssen an eine externe Dampfversorgung angeschlossen werden.

**Kosten:** 700S, 4 KoP, 20 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 4*, *Elektrizitätskunde 4*

**Talent:** *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Grundschaten:** 1W6+2+Erfolge

**Reichweite:** 50/100

**Munition:** Kugeln

**Geschwindigkeit:** 6 Aktionen(1.-5. Aktion: Schuss[1 Probe pro Aktion erforderlich], 6. Aktion: Nachladen)

**Modifikator:** -

**Kampftalent:** *Pistolen & Faustfeueraffen*

**Besonderes:** Nachdem diese Waffe 10 Schuss abgegeben hat, muss sie an eine externe Dampfversorgung angeschlossen werden, um erneut zu funktionieren.

### *Elektrofalle*

Diese überaus komplexe Granate gibt statt einer einfachen Explosion ein energiegeladenes Feld ab, welches Mechanika deaktivieren kann.

**Kosten:** 1500S, 8 KoP, 9 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 10*

**Talent:** *Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 6

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Trifft die Elektrofalle auf, entsteht im Umkreis von 3 Metern ein energiegeladenes Feld. Dieser Umgebungseffekt hält für [Erfolge der Kampfprobe] KR an. Dieses Feld deaktiviert komplexe oder simple Mechanika, deren Qualität niedriger als die der Elektrofalle ist.

**Grundschaten:** Erfolge

**Reichweite:** 15/20

**Modifikator:** -

**Kampftalent:** *Wurfaffen*

### *Fuscus*

Die Fuscus ist eine überaus akkurate aber recht langsame schnellfeuerwaffe mit geringer Magazinkapazität. Sie wird meist für schnelles Feuer über längere Distanzen verwendet.

**Kosten:** 3200S, 12 KoP, 37 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 10*, *Feinmechanik 9*

**Talent:** *Grobmechanik*, *Feinmechanik*

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 2,5 Kg

**Grundschaten:** 2W6-3+Erfolge

**Trefferzahl:** 1W3

**Reichweite:** 100/250

**Munition:** Kugeln

**Geschwindigkeit:** 3 Aktionen(1.-2. Aktion: Schießen[1 Probe pro Aktion], 3. Aktion: Nachladen)

**Modifikator:** -

**Kampftalent:** *Schnellfeueraffen*

**Besonderes:** -



### Harpargo

Der Harpargo ist ein langes Gewehr, das anstatt von Kugeln einen Enterhaken feuert, der mit einem Seil an der Harpargo befestigt ist. Dies kann für das Heranziehen von Gegnern, Hilfe beim Klettern und viele weitere Anwendungen verwandt werden

**Kosten:** 2500S, 14 KoP, 20 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 10*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 3,5 Kg

**Regeln:** Wird der Harpargo außerhalb des Kampfes genutzt, ist eine Probe auf *Musketen* nötig, wobei die Schwierigkeit die Distanz bis zum Ziel/5 beträgt. Gelingt die Probe, verfängt sich der Enterhaken, und das Seil kann nach den normalen Regeln z.B. für das Klettern genutzt werden, was 2 BW auf die Probe hinzufügt. Um eine Seilbrücke, die mit dem Harpargo gespannt wurde, zu überqueren, ist eine Probe auf *Athletik* oder *Klettern* notwendig, wobei die Schwierigkeit mindestens 4 beträgt und durch unterschiedliche Faktoren erhöht werden kann.

**Grundschaden:** 1W6+Erfolge

**Reichweite:** 25/50[Höhere Distanzen sind unmöglich]

**Munition:** Enterhaken

**Modifikator:** +2 SW

**Kampftalent:** *Musketen*

**Besonderes:** Der Harpargo ist ein Enterhaken, der im Kampf genutzt werden kann, um Gegner an den Charakter heranzuziehen, wenn sie getroffen wurden. Hierfür müssen mindestens 6 SP erzielt worden sein. Um den Gegner näherzubringen, ist eine Vergleichsprobe auf Kraftakt nötig. Gelingt diese, zieht jeder Erfolg den Gegner 1 Meter näher an den Charakter heran.

### Ignimis

Der Ignimis ist ein mit einem Gastank betriebener Flammenwerfer, der große Gebiete komplett abriegeln kann und eine überaus eindrucksvolle Waffe ist.

**Kosten:** 2700S, 15 KoP, 24 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 11*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 2 Kg

**Regeln:** Benötigt Gaskanister oder externe Dampfzufuhr zur Funktion. Es wird 1L pro 10 KR verbraucht. Das Nachladen benötigt 1 Aktion.

**Grundschaden:** 1W6+2

**Reichweite:** 10/15

**Munition:** Öl

**Modifikator:** +2 SW

**Kampftalent:** *Musketen*

**Besonderes:** Der Ignimis verursacht in einem Gebiet von bis zu 15 Meter in einer geraden Linie mit einem Durchmesser von einem Meter Schaden. Alle in der Linie befindlichen Charaktere können als Ziele gewählt werden, wobei für jedes Ziel eine eigene Probe gewürfelt werden muss. Die normalen Regeln für Reichweite gelten für die einzelnen Proben. Der Ignimis erhält keine MW oder SW im Nahkampf.

### Potiaculator

Der Potiaculator kann unterschiedliche Tränke versprühen und ihre Effekte somit schnell und effektiv in großen Gebieten einsetzen.

**Kosten:** 2400S, 13 KoP, 15 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 9, Alchemie 5*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Regeln:** Der Potiaculator kann jegliche Kampftränke einsetzen, die durch den Kontakt mit Luft aktiviert werden. Granaten und Kampftränke, deren Schaden nur in der ersten Runde eintritt, verursachen diesen Schaden einmalig direkt, während andere Kampftränke die normale Dauer halten.

**Grundschaden:** -

**Reichweite:** 15/25

**Munition:** Kampftränke

**Geschwindigkeit:** 2 Aktionen(1. Aktion: Schuss; 2. Aktion: Nachladen)

**Modifikator:** +1 SW

**Kampftalent:** *Pistolen & Faustfeuerwaffen*

**Besonderes:** Der Potiaculator versprüht Kampftränke in einer Kegelform vom Mündungsende ausgehend. Der Kegel hat dabei eine maximale Höhe von 25 Metern und einen Winkel von 25°. Die Kampfprobe erhält keine Erschwernis, stattdessen müssen Charaktere im Kegel eine Vergleichsprobe auf *Agilität* ablegen, um auszuweichen. Diese Probe erhält 2 MW, wenn Charaktere in der Mitte des Kegels befindlich sind.

### Vaporgre

Die Vaporgre ist eine einfache Dampfgranate, einen dichten Nebel versprüht, der komplett undurchsichtig ist.

**Kosten:** 400S, 3 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 5*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Simple Mechanika

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Regeln:** Die Vaporgre löst in einem Umkreis von 5 Metern den Umgebungsfaktor Nebelig 5 aus.

**Grundschaden:** -

**Modifikator:** -

**Kampftalent:** *Wurfaffen*

**Besonderes:** Zum Werfen der Vaporgre gelten die Regeln für das Werfen von Kampftränken.

### Visaxt

Die Visaxt ist eine mit Energie geladene Axt, die ihre Ziele elektrisiert.

**Kosten:** 600S, 4 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 6, Grobmechanik 5*

**Talent:** *Elektrizitätskunde, Grobmechanik*

**Komplexität:** 5

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 2,5 Kg

**Grundschaden:** 2W6+5+Erfolge

**Länge:** 60-100cm

**Modifikator:** +1 SW

**Kampftalent:** *Hiebaffen*

**Besonderes:** Verursacht die Visaxt 12 oder mehr SP, muss das Ziel eine Probe auf *Beherrschung* ablegen, wobei die Schwierigkeit die erzielten Erfolge der Kampfprobe beträgt. Missling diese, erhält das Ziel 1 Stufe Betäubung.

Benötigt alle 20 KR eine externe Stromzufuhr. Dies benötigt 2KR. Kann alternativ dauerhaft an Stromzufuhr angeschlossen sein, dies fügt jedoch 1 MW auf alle Proben hinzu.

### Vispeitsche

Die Vispeitsche ist eine besonders brutale, elektrisierte Version der klassischen Peitsche. Sie wird besonders von Concilianischen Sklavern eingesetzt.

**Kosten:** 500S, 3 KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 6, Grobmechanik 5*

**Talent:** *Elektrizitätskunde, Grobmechanik*

**Komplexität:** 4

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 1 Kg

**Grundschaden:** 1W6+4+Erfolge

**Länge:** 200cm

**Modifikator:** +2 SW

**Kampftalent:** *Hiebaffen*

**Besonderes:** Verursacht die Vispeitsche 10 oder mehr SP, muss das Ziel eine Probe auf *Beherrschung* ablegen, wobei die Schwierigkeit die erzielten Erfolge der Kampfprobe beträgt. Missling diese, erhält das Ziel 1 Stufe Betäubung.

Benötigt alle 20 KR eine externe Stromzufuhr. Dies benötigt 2KR. Kann alternativ dauerhaft an Stromzufuhr angeschlossen sein, dies fügt jedoch 1 MW auf alle Proben hinzu.

### Visschwert

Eine elektrisierte Variante des klassischen Schwerts. Dieses kann auf unterschiedlichen Schwertern basiert sein, möglich sind ein Chepesh, Collare, Eniscul, Gladius, Kurzsword, Langsword, Säbel und Vulnus. Hierbei werden der feste Schadensmodifikator, die Klingenlänge, der Modifikator und besondere Eigenschaften übernommen.

**Kosten:** 700S, 4 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 6, Grobmechanik 5*

**Talent:** *Elektrizitätskunde, Grobmechanik*

**Komplexität:** 5

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Grundschaden:** 2W6+3+Erfolge

**Länge:** 50-70cm

**Modifikator:** +1 SW

**Kampftalent:** *Schwerter*

**Besonderes:** Verursacht das Visschwert 13 oder mehr SP, muss das Ziel eine Probe auf *Beherrschung* ablegen, wobei die Schwierigkeit die erzielten Erfolge der Kampfprobe beträgt. Missling diese, erhält das Ziel 1 Stufe Betäubung.

Benötigt alle 20 KR eine externe Stromzufuhr zur Aufladung. Das Aufladen benötigt 2KR. Kann alternativ dauerhaft an Stromzufuhr angeschlossen sein, dies fügt jedoch 1 MW auf alle Proben hinzu.



## Rüstung

### Agilis

Diese mechanische Rüstung arbeitet aktiv mit dem Träger und erlaubt diesem durch ein eingebautes Exoskelett große Bewegungsfreiheit. Dadurch kann sie auch sehr schwer sein, was zur hohen Schutzklasse führt.

**Kosten:** 2.000G, 20 KoP, 50 Stunden

**Schutzklasse:** 10

**Modifikator:** 0

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 12, Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 10*

**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde, Feinmechanik*

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 180Kg.

**Regeln:** Wird die Rüstung getragen, hat sie kein Gewicht für den Charakter und erhöht die Tragkraft um 20 Kg.

### Moturis

Die Moturis ist eine elegante Rüstung, die die kinetische Energie von Angriffen speichern und diese dem Charakter zur Verfügung stellen kann.

**Kosten:** 950G, 10 KoP, 40 Stunden

**Schutzklasse:** 8

**Modifikator:** 0

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 11, Elektrizitätskunde 10*

**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 95 Kg

**Regeln:** Das Gewicht der Moturis zählt nicht zur Tragkraft des Charakters. Der durch die Schutzklasse der Moturis absorbierte Schaden wird notiert und kann vom Charakter genutzt werden. Hierbei kann jeder absorbierte SP den Schaden eines Nahkampfangriffs um 1 erhöhen. Ebenfalls können 4 absorbierte SP genutzt werden, um Proben auf *Agilität* oder *Kraftakt* 1 BW bis zu einem Maximum von 5 BW hinzuzufügen. Die Moturis kann maximal 20 absorbierte SP speichern, und dies maximal bis zum Ende des Kampfes oder 1 Stunde, je nachdem, was länger ist.

### Potentia

Rüstungen dieser Klasse sind meist einzigartige Fertigungen, die ihren Besitzern unglaublichen Schutz bieten und sie so praktisch unverwundbar machen. Aufgrund ihres elektrischen Generators und unzähliger Motoren verstärken sie außerdem den Anwender.

**Kosten:** 3000G, 25 KoP, 25 Stunden

**Schutzklasse:** 14

**Modifikator:** 0

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 10, Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 12*

**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde, Feinmechanik*

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 90 Kg

**Regeln:** Wird diese Rüstung getragen, wird der VW des Charakters gegen nicht-magische Angriffe verdoppelt. Der Charakter erhält +1 auf seinen Wert in ST und alle Nahkampfangriffe erhalten 4 BW. Das Gewicht der Rüstung zählt nicht zur Tragkraft des Charakters, diese wird aber um 40 Kg erhöht.

### Taucheranzug

Der Taucheranzug erlaubt einem Charakter das Tauchen in die Tiefen der Ozeane. Er ist jedoch überaus klobig und bietet wenig Bewegungsfreiheit oder Schutz vor Angriffen.

**Kosten:** 8000S, 25 KoP, 15 Stunden

**Schutzklasse:** 3

**Modifikator:** 8

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 10, Elektrizitätskunde 9*

**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika

**Gewicht:** 30 Kg

**Regeln:** Charaktere, die einen Taucheranzug tragen, erhalten 2 MW auf jede Probe, die Bewegung erfordert. Sie können auf eine Tiefe von bis zu 1000 Meter abtauchen, wobei sie nur bis zu 4 Stunden unter Wasser bleiben können. Diese Limitierung kann durch eine externe Stromversorgung eliminiert werden.

### Vicera

Vicera-Rüstungen zeichnen sich durch ihre Verstärkung der natürlichen Eigenschaften des Charakters aus. Sie verstärken die Agilität und Stärke der Träger, bieten jedoch meist weniger Schutz als Rüstungen der Potentia-Klasse. Es handelt sich meist um Unikate.

**Kosten:** Unikat, 12 KoP, 30 Stunden

**Schutzklasse:** 12

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 8, Elektrizitätskunde 10, Feinmechanik 12*

**Talent:** *Grobmechanik, Elektrizitätskunde, Feinmechanik*

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Hochkomplexe Mechanika

**Gewicht:** 60 KG

**Regeln:** Der Träger erhält einen verdoppelten VW auf Ausweichen. Ebenfalls erhält er einen Bonus von +2 auf GE, RE und ST. Proben auf *Agilität, Klettern, Kraftakt, Wahrnehmung, Grobmechanik* und *Feinmechanik* erhalten 4 BW und einen um 2 erhöhten eTw. Kampfproben erhalten außerdem 2 BW. Das Gewicht der Rüstung zählt nicht zur Tragkraft des Charakters, diese wird aber um 20 Kg erhöht.

## Biomechanika

### Amministro

Das Amministro ist ein kleiner Praetorium, der direkt in die Wirbelsäule implantiert wird. Es fungiert als Grundsystem und erlaubt die implantation Komplexer Mechanika, aber auch auslagern einiger Funktionen.

**Kosten:** 4000S, 14 KoP, 21 Stunden

**Voraussetzungen:** *Elektrizitätskunde 9, Feinmechanik 8*

**Talent:** *Elektrizitätskunde, Feinmechanik*

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Komplexe Mechanika, Biomechanika

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Regeln:** Der Amministro erlaubt die implantation von Biomechanika der Kategorie Komplex. Es erhöht die maximale Komplexität eingebauter Biomechanika um [Qualität]\*10. Nutzer des Amministro können unterschiedlichste Berechnungen auf diesen Auslagern, er fungiert praktisch wie ein Taschenrechner. Dadurch erhalten sie [Qualität] BW für Proben auf *Grobmechanik, Elektrizitätskunde, Feinmechanik, Orientierung, Fahrzeuge, Geographie* und *Taktik*.

### Brachium

Der Brachium ist ein mechanischer Arm, der mit vielen Modulen daherkommt. Da der Brachium eine spezialisierte Prothese ist, muss er für jeden Nutzer einzeln gefertigt werden.

**Kosten:** Unikat, 21 KoP, 25 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 11, Elektrizitätskunde 9*

**Talent:** *Feinmechanik, Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Biomechanika, Komplex

**Gewicht:** 4 Kg(Nicht Eingebaut), 0,5 Kg (Eingebaut)

**Regeln:** Der Brachium ersetzt in seiner einfachsten Ausführung ohne Module einen natürlichen Arm ohne Nachteile und kann mit einer Dextra kombiniert werden. Der Einbau von Modulen hat die gleiche Komplexität wie der Brachium, wobei jedes Modul die Komplexität des gesamten Mechanika um 1 erhöht. Die Boni sind hierbei additiv mit einem Zweiten Brachium.

Modul Kraft(5 SoP, 10 Stunden): Der Charakter erhält +1 auf ST. Jeder Angriff mit Nahkampfwaffen oder *Faustkampf* verursacht zusätzlich 1W6+[Qualität] SP.

Modul Schild(7 SoP, 12 Stunden): Der Brachium kann als Schild genutzt werden. Dadurch erhält der Charakter +[Qualität] VW und +1 SK ohne Modifikator.

Modul Schwert(10 SoP, Schwert, 10 Stunden): Der Charakter kann eine beliebige Waffe des Talents *Schwerter* in den Arm einbauen und so in einer freien Aktion ziehen und einstecken.

Modul Armfeuerwaffe(9 SoP, Pistole, 11 Stunden): Der Charakter kann eine Beliebige Waffe des Talents *Pistolen & Faustfeuerwaffen* in den Arm einbauen und so in einer freien Aktion ziehen, einstecken und nachladen.

### Dextra

Die Dextra ist eine mechanische Hand, die eine amputierte ersetzen kann aber auch gesunden Parto implantiert werden kann, um ihre Fähigkeiten zu erweitern. Sie ist unter anderem in der Lage mit einem Brachium verbunden zu werden, kann aber auch alleine funktionieren und unterschiedlichste nutzen erfüllen.

**Kosten:** Unikat, 16 KoP, 21 Stunden

**Voraussetzungen:** *Feinmechanik 10, Elektrizitätskunde 9*

**Talent:** *Feinmechanik, Elektrizitätskunde*

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Biomechanika, Komplex

**Gewicht:** 1 Kg(Nicht eingebaut), 0 Kg (Eingebaut)

**Regeln:** Die Dextra ersetzt ohne Module eine natürliche Hand ohne Nachteile und kann mit einem Brachium kombiniert werden. Der Einbau von Modulen hat die gleiche Komplexität wie die Dextra, wobei jedes Modul die Komplexität um 1 erhöht.  
Modul Klauen(7 SoP, 8 Stunden): Der Charakter verursacht mit dem Talent Faustkampf nun 1W6+[Qualität]+Erfolge SP. Dieses Modul kann bis zu 4 mal pro Charakter eingebaut werden, wobei der Schaden additiv ist.

Modul Druckluft(9 SoP, 11 Stunden): Der Charakter kann mittels einer Probe auf Pistolen & Faustfeuerwaffen eine eingebaute Dampfzylinder benutzen. Diese verursacht 2W6+[Qualität]+Erfolge SP, hat eine Reichweite von 20/40 und benötigt keine Munition. Sie muss nicht nachgeladen werden. Der Schaden dieses Moduls wird nicht durch ein zweites Modul der gleichen Art erhöht.

Modul Analyse(11 SoP, 10 Stunden): Der Charakter kann über Berührung mit seiner Hand eine sichere Analyse einer alchemischen Flüssigkeit durchführen, ohne sich in Gefahr zu begeben. Die Probe darauf erhält +2\*[Qualität] BW.

### Integratio

Das Integratio ist eine Modifikation, die sich durch den ganzen Körper zieht, meist werden Finger, Handflächen und das Rückenmark über die körpereigenen Nervenbahnen und neue elektrische Bahnen mit dem Integratio verbunden, der entweder auf der Brust oder am Rücken sitzt. Dadurch kann ein Charakter direkt mit Mechanika interagieren, ihre Impulse fühlen und diese auch steuern.

**Kosten:** Unikat, 22 KoP, 28 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 10

**Kategorie(n):** Biomechanik, Komplex

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Der Charakter kann sich direkt mit Mechanika verbinden und deren Impulse fühlen. Dadurch erhält er für alle Proben, die den Umgang mit Mechanik involvieren [Qualität] BW.

Er hat außerdem die Möglichkeit, mit Wahrnehmung mechanische Funktionen zu erkennen. Er kann Mechanika, die nicht hochkomplex sind, durch Berührung völlig kontrollieren.

### Oculus

Das Oculus ist ein Ersatz für ein Auge, welches unter anderem Module für weitere Sinne, verbesserte Reflexe und ein Analysesystem unterstützt.

**Kosten:** Unikat, 6 AeP, 10 KoP, 29 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Feinmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Feinmechanik

**Komplexität:** 11

**Kategorie(n):** Biomechanik, Hochkomplex

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Regeln:** Das Oculus ersetzt ohne Module ein natürliches Auge. Der Einbau von Modulen hat die gleiche Komplexität wie das Oculus, wobei jedes Modul die Komplexität um 1 erhöht. Die Boni von 2 Oculus sind additiv.

Modul Zusatzsicht(2 AeP, 4 KoP, 21 Stunden): Der Charakter kann sich einen der folgenden Sinne aussuchen, den er zusätzlich erhält. Er muss den jeweiligen Sinn aktivieren, und dieser ersetzt seine normale Sicht. Dieses Modul kann für jeden Sinn einzeln installiert werden. Sinne: Infrarot, Magiasicht, Elektromagnetische Sicht, Magnetfeld, Energie, Emotionen, Alchemie.

Modul Reflexverstärker(4 AeP, 2 KoP, 27 Stunden): Der Reflexverstärker erhöht die RE des Charakters um [Qualität]/2 und fügt 1 Manöver hinzu. Nutzt der Charakter 2 Oculus handelt es sich stattdessen um 1 Aktion.

Modul Analysor(5 AeP, 3 KoP, 30 Stunden): Der Analysor erlaubt die Analyse eines Gegners oder Freundes. Der Charakter erfährt hierbei die Grundwerte des Charakters(LeP, Attribute, GS) und eine grundlegende Beschreibung seiner Angriffe durch die SL.

### Pes

Der Pes ist ein mechanischer Fuß, der mit unterschiedlichen Modulen ausgestattet werden kann. Dadurch kann er von einer einfachen Prothese zur Kletterhilfe werden.

**Kosten:** 1500S, 14 KoP, 13 Stunden

**Voraussetzungen:** Feinmechanik 9, Elektrizitätskunde 8

**Talent:** Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 8

**Kategorie(n):** Biomechanik, komplex

**Gewicht:** 5 Kg(nicht eingebaut), 0,5 Kg (Eingebaut)

**Regeln:** Der Pes ersetzt ohne Module einen natürlichen Fuß. Der Einbau von Modulen hat die gleiche Komplexität wie der Pes, wobei jedes Modul die Komplexität um 1 erhöht. Die Boni von 2 Pes sind additiv.

Modul Einhacken(4 KoP, 8 Stunden): Der Charakter erhält +2\*[Qualität] BW für Proben auf Klettern und Agilität.

Modul Stahlkappen(5 KoP, 5 Stunden): Der Charakter verursacht +1W6 zusätzlichen Schaden, wenn er das Talent Faustkampf nutzt.

Modul Sprungfedern(8 KoP, 10 Stunden): Der Charakter erhält +[Qualität] auf seine GS und +1 auf GE.

### Tibia

Die Tibia ist ein mechanisches Bein, welches ebenfalls Module unterstützt und von einfacher Prothese bis zu Supersportler einiges ermöglicht.

**Kosten:** 1300S, 11 KoP, 9 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 8, Feinmechanik 8, Elektrizitätskunde 6

**Talent:** Grobmechanik, Feinmechanik, Elektrizitätskunde

**Komplexität:** 6

**Kategorie(n):** Biomechanik, komplex

**Gewicht:** 8 Kg(Nicht eingebaut), 0 Kg (Eingebaut)

**Regeln:** Die Tibia ersetzt ohne Module ein natürliches Bein. Der Einbau von Modulen hat die gleiche Komplexität wie die Tibia, wobei jedes Modul die Komplexität um 1 erhöht. Die Boni von 2 Tibia sind additiv.

Modul Sprinter(6 KoP, 4 Stunden): Der Charakter erhält +2\*[Qualität] auf GS und +1 auf GE.

Modul Springer(5 KoP, 5 Stunden): Die Sprungweite des Charakters verdoppelt sich.

Modul Beinschoner(4 KoP, 6 Stunden): Der Charakter erhält +[Qualität] SK.

## Fahrzeuge

### Einrad

Das Einrad hat wenig Ähnlichkeiten mit seinem irdischen Äquivalent. Es ist ein motorisiertes Rad, in welchem sich ein Parto völlig niederlassen kann. Es erlaubt recht schnelle Geschwindigkeiten und einen mäßigen

komfortablen Transport, ist aber recht schwer zu balancieren. Daher wird es meist von erfahrenen Nutzern zum schnellen Passieren von Städten und Straßen genutzt, die nicht für größere Motorwagen ausgelegt sind.

**Kosten:** 1300S, 12 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 7, Grobmechanik 6

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 6

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Komplex

**Gewicht:** 70 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 30

**Modifikator:** 2 MW

### Fahrrad(Motorisiert)

Ein Fahrrad zu motorisieren ist nicht sonderlich schwer, was wohl auch der Grund ist, warum dieses Mechanika zu den verbreitetsten Fahrzeugen gehört.

**Kosten:** 900S, 4 KoP, 1 Originales Fahrrad(200 Silber), 8 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 4, Grobmechanik 3

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 3

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Simplex

**Gewicht:** 43 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 20

**Modifikator:** -

**Regeln:** Das Fahrrad kann auch durch schweres Gelände fahren.

### Flugmaschine

Die Flugmaschine ist ein kleiner 2-Personen Helikopter, der einfachen Lufttransport erlaubt, aber sehr teuer zu konstruieren ist.

**Kosten:** 250G, 21 KoP, 38 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 9, Grobmechanik 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

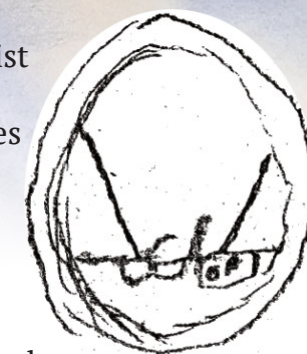
**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Komplex

**Gewicht:** 850 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 0(Boden)/100(Luft)

**Modifikator:** 4 MW





### Kutsche(Motorisiert)

Das nachrüsten eines Motors macht eine Kutsche zwar noch lange nicht zu einem Motorwagen, ist aber trotzdem äußerst praktisch.

**Kosten:** 1200 S, 7 KoP, 1 Kutsche, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 6, Grobmechanik 6

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 5

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Simpel

**Gewicht:** 600 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 50

**Modifikator:** 1 MW

### Motorwagen B-5

Der Motorwagen B war eines der ersten erfolgreiche Modelle der Motorwagen. Heute ist der B-5 der wohl beliebteste Motorwagen in Adoria und Concilia, bekannt für seine Geländetauglichkeit und Geschwindigkeit.

**Kosten:** 310G, 21 KoP, 47 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 9, Grobmechanik 8

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 7

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Komplex

**Gewicht:** 800 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 70

**Modifikator:** -

### Motorwagen Scipio V2

Der Scipio V2 ist eines der Luxusmodelle von Scipio, die besonders in Concilia beliebt sind. Mit seiner hohen Geschwindigkeit und guten Fahrweise ist er besonders unter Adligen beliebt, die ihn selbst fahren wollen.

**Kosten:** 710G, 2 AeP, 21 KoP, 91 Stunden

**Voraussetzungen:** Elektrizitätskunde 12, Grobmechanik 11, Feinmechanik 10

**Talent:** Elektrizitätskunde, Grobmechanik

**Komplexität:** 9

**Kategorie(n):** Fahrzeuge, Hochkomplex

**Gewicht:** 700 Kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 140

**Modifikator:** 2 BW

## Nicht-Mechanische Waffen(0)

Mit den Talenten eines Mechanikum ist es natürlich auch möglich, die einfacheren Waffen zu konstruieren. Im folgenden findest du die regeln zur Konstruktion der meisten einfachen Waffen.

Alle nicht-mechanischen Waffen haben die Kategorie Simple Mechanika, wenn nicht anders angegeben.

### Nahkampfwaffen

#### Faustwaffen

Alle Faustkampfwaffen können nach den folgenden Regeln konstruiert werden.

**Kosten:** 1 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 2

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

#### Hieb Waffen

##### Glefe & Hellebarde

**Kosten:** 2 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 2

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

##### Streitaxt

**Kosten:** 2 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

#### Messer & Dolche

##### Jagdmesser, Hirschfänger & Perforo

**Kosten:** 1 KoP, 2 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 1

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

##### Umbravul

**Kosten:** 2 KoP, 4 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 2

### Schwerter

#### Chepesh

**Kosten:** 1 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 2

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

#### Collare

**Kosten:** 3 KoP, 7 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3, Feinmechanik 2

**Talent:** Grobmechanik, Feinmechanik

**Komplexität:** 2

#### Ensicul, Gladius, Kurzschwert, Langschwert, Säbel, Zweihänder

**Kosten:** 2 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

#### Vulnus

**Kosten:** 2 KoP, 5 Stunden

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 2

### Stäbe

Alle Stäbe außer der Wanderstab können nach den folgenden Regeln konstruiert werden.

**Kosten:** 1 KoP, 1 Stunde

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 2

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 1

### Wanderstab

**Kosten:** 0 KoP, 1 Stunde

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 1

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 0

### Fernkampfwaffen

#### Armbrüste & Bögen

Leichte Armbrust, Kurzbogen, Jagdbogen, Kriegsbogen

**Kosten:** 2 KoP, 4 Stunde

**Voraussetzungen:** Grobmechanik 3

**Talent:** Grobmechanik

**Komplexität:** 2

### *Kuyus*

**Kosten:** 7 KoP, 8 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 4, Feinmechanik 5*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 5

### *Mecharkum*

**Kosten:** 8 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 5, Feinmechanik 5*

**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*

**Komplexität:** 5

### Musketen

### *Donnerbüchse*

**Kosten:** 6 KoP, 9 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 4, Feinmechanik 2*

**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*

**Komplexität:** 4

### *Percussor*

**Kosten:** 4 KoP, 7 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 3, Feinmechanik 3*

**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

### Pistolen & Faustfeuerwaffen

Alle Pistolen & Faustfeuerwaffen können nach folgenden Regeln konstruiert werden.

**Kosten:** 4 KoP, 6 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 2, Feinmechanik 3*

**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*

**Komplexität:** 3

### Schnellfeuerwaffen

### *Telum*

**Kosten:** 7 KoP, 10 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 5, Feinmechanik 5*

**Talent:** *Grobmechanik, Feinmechanik*

**Komplexität:** 4

### Wurfaffen

### *Diskus*

**Kosten:** 1 KoP, 2 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 2*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 1

### *Wurfsterne*

**Kosten:** 2 KoP, 3 Stunden

**Voraussetzungen:** *Grobmechanik 2*

**Talent:** *Grobmechanik*

**Komplexität:** 1

## Magia-Mechanika(I)

Mit dieser Sonderregel können Charaktere Magia und Mechanik kombinieren. Hierzu kommen meist Magia-Kugeln, Artefakte oder Ähnliches zur Nutzung. Diese Sonderregel kann, aufgrund der Nachteile von Magia und der Komplexität der Kombination, durchaus einige zusätzliche Möglichkeiten, aber auch komplexere Charaktere mit sich bringen.

### *Analysor*

Kosten:

Voraussetzungen:

Talent:

Komplexität:

Kategorie(n): Komplexe Mechanika

Gewicht:

Regeln: Die Schwierigkeit von nicht-Magischer Analyse ist gleich der von Magischer Analyse

## Gebräue

### Leitfaden der Gebräue

Gebräue sind die unterschiedlichen Arten von Tinkturen, die Charaktere trinken, werfen oder anderweitig nutzen können. Diese sind in 5 Kategorien eingeteilt: Tränke, Elixiere, Arznei, Gifte und Kampftränke. Im folgenden findest du eine kurze Erklärung der Kategorien und eine Erklärung der Gebräue.

**Tränke:** Tränke sind kurzfristige Stärkungen für einen Charakter. Sie haben unterschiedlichste Effekte und sind wohl die allgemeinste Kategorie der Gebräue.

**Elixiere:** Elixiere rufen permanente Veränderungen bei Charakteren hervor, wobei diese im Normalfall positiv sind. Sie sind sehr schwer zu brauen und werden meist von Trankmeistern eingesetzt, z.B. um ihre Lebensspanne zu verlängern.

**Arznei:** Das große Feld der Arznei umfasst unterschiedliche Gebräue, die jedoch allesamt medizinischen Nutzen haben. Neben klassischen Heiltränken findest du hier Mittel zur Anästhesie, Gegenmittel und vieles mehr.

**Gifte:** Klassische Gifte, temporäre oder permanente Verschlechterungen

unterschiedlicher Eigenschaften eines Charakters. Gifte existieren in unterschiedlichsten Variationen, und finden besonders in Adligen kreisen häufig Anwendung.

**Kampftränke:** Kampftränke sind Gebräue, die im Kampf eingesetzt werden können. Meist handelt es sich um werfbare Phiolen, es gibt jedoch auch Ausnahmen. Ihre Auswirkungen erscheinen meist durch Kontakt mit Luft oder einen Aufprall, wodurch sie schnelle und variierende Nutzen im Kampf haben.

### Allgemeines Gebräu

**Voraussetzungen:** Benötigter Talentwert in Alchemie, der auch gleichzeitig die Stufe des Labors beschreibt. Stufen stehen beim jeweiligen Labor. Auch andere benötigte Talentwerte können hier stehen.

**Seltenheit:** Seltenheit von 1-5, 1 ist überall erhältlich, 4 ist extremst selten und 5 ist einzigartig(Nur ein Pia oder Trankmeister besitzt dieses Rezept)

**Komplexität:** Schwierigkeit der Probe auf Alchemie und Anzahl an Stunden, die für das Brauen benötigt werden.

**Kosten:** Kosten für Trank und Rezept

**Zutaten:** Zutaten einmal in KP und SzP; einmal in tatsächlichen Zutaten

**Rezept:** Wie der jeweilige Trank zu brauen ist, in kurzen Sätzen beschrieben. Hier steht auch, wie viele freie Stunden an welchen Tagen benötigt werden.

**Wirkung:** Die regeltechnische Wirkung des Trankes, wenn in ausreichender Menge getrunken

**Beschaffenheit:** Aussehen, benötigte Größe u.ä.; Anzahl an gebrauten Phiolen  
Besonderes:

## Tränke

### Confidentia

Der Trank der Redner, Scharlatane und Unsicheren ist ein bekanntes Gebräu, welches das Selbstbewusstsein der Anwender steigert und sie sozial kompetenter macht. Es wird gerne während oder vor Reden getrunken, da es sich farblos in Wasser löst, kann jedoch auch anderen verdeckt eingeflößt werden, um diese in einem Gespräch zu unterstützen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 2

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 3, 1 Stunde

**Kosten:** 200S(Trank)/1500S(Rezept)

**Zutaten:** 5KP, 1SzP(Wälder und Steppen); Morvelgras(SzP), Vinxwurzel, Stacheln vom Nachtkaktus

**Rezept:** Confidentia kann innerhalb einer Freizeitstunde gebraut werden. Das rezept benötigt nur einen Kessel und keine anderen Laborteile.

**Wirkung:** Eine Welle des Selbstbewusstsein fließt durch den Körper. Der Charakter erhält einen Bonus in Höhe der beim Brauen erzielten Erfolge auf alle sozialen Talente für [Erfolge] Stunden.

**Beschaffenheit:** Ein dunkelblaues Gebräu mit hoher Viskosität, welches sich farblos in Wasser löst.

### Formatura ☹

Formatura ist ein beliebter Trank unter Spionen, da es dem Anwender für mehrere Stunden ein komplett neues Aussehen verschafft. Es wird auch von einigen Puella und Alben genutzt, um als menschlich aufzutreten, der trank vermag es jedoch nicht, diese effekte für Tierkinder oder andere Spezies zu verursachen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 5

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 4, 5 Stunden

**Kosten:** 400S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 1SzP(Wälder), 1SzP(Landschaften Concilias und südlicher Länder);

Beere der Blautanne(SzP), Haut eines Funge, Feder eines Nachtraben, Höhlenblüte(Blätter).

**Rezept:** Formatura muss, zwischen den Brauvorgängen, für 10 Stunden ruhen. Der erste Brauvorgang benötigt 2 FS, der zweite 3 FS. Das Rezept benötigt komplexe Laborgeräte.

**Wirkung:** Beim Trinken dieses Gebräus muss der Charakter sich die gewünschte Form vorstellen. Wenige Minuten nach der Einnahme beginnt der Körper schnell mit der Veränderung, wobei sich die gewünschten Merkmale über 1-2 Minuten manifestieren. Die Dauer der Verwandlung beträgt dabei [Erfolge] Stunden, nach Ablauf der Zeit wird der Charakter innerhalb von 10 Minuten die Veränderungen bemerken, bis sie sich komplett zurückgezogen haben.

Formatura vermag es nicht, Spezies oder Subspezies eines Charakters äußerlich zu verändern. Möglich sind jedoch kleinere Veränderungen, die andere Spezies implizieren können - Hierzu zählen Hautfarbe, Körpergröße(Jedoch nur bis zu +/- 20cm) und Geschlechtsmerkmale. Der Charakter kann durch diesen Trank jedoch temporär das Merkmal Hübsch oder Hässlich erhalten oder diese temporär ablegen.

**Beschaffenheit:** Ein silbernes Gebräu, mit einer ständig wechselnden Textur und Struktur. Der Trank ist nicht wasserlöslich und schwimmt abwechselnd auf oder unter Wasser.

### Gedächtnisstütze

Ein einfacher Trank, der das Erinnerungsvermögen von Charakteren verbessert. Er kann auch zur Behandlung von Krankheiten eingesetzt werden, die das Erinnerungsvermögen verringern. Besonders beliebt ist er vor Gericht.

**Voraussetzungen:** Alchemie 3

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 2, 3 Stunden

**Kosten:** 150S/1250S(Rezept)

**Zutaten:** 6KP;

**Rezept:** Gedächtnisstütze kann innerhalb von 3 FS gebraut werden. Das Rezept benötigt einige Kolben und Becher.

**Wirkung:** Fokussiert sich ein Charakter nach der Einnahme dieses Tranks auf seine Erinnerungen, wird er sich an weit mehr Details erinnern können. Proben auf Wahrnehmung oder Intelligenz, um sich an Vergangenes zu erinnern, erhalten 2 automatische Erfolge. Diese Effekte halten für 1W6 Stunden an.

**Beschaffenheit:** Eine grüne, geruchlose Flüssigkeit mit niedriger Viskosität.

### Schmieröl

Schmieröl ist besonders in den Universitäten beliebt, da es als Aufputschmittel die Leistung eines Charakters erhöht und besonders bei Prüfungen eine große Hilfe sein kann. Es macht jedoch schnell abhängig und kann so durchaus problematische Folgen haben.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6, Mechanik 1

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 5, 10 Stunden

**Kosten:** 50S(Trank), 2500S(Rezept)

**Zutaten:** 2KP, 1SzP(Einfache Mechanika), 1SzP(2 KoP)

**Rezept:** Das Brauen von Schmieröl benötigt 3 Tage, in denen 4 Brauvorgänge durchgeführt werden müssen. Der erste Brauvorgang benötigt 3 FS. Nach diesem muss der Trank 1 Stunde kochen. Der zweite Brauvorgang benötigt 1 FS, nach welcher der Trank 12 Stunden ruhen muss. Der dritte Brauvorgang benötigt 3 FS, nach diesem muss der Trank für 24 Stunden unter leichter Kälte ruhen. Der letzte Brauvorgang benötigt 3 FS. Schmieröl benötigt komplexes Laborequipment.

**Wirkung:** 1W20 Minuten nach Einnahme von Schmieröl wird der Charakter einen plötzlichen Tatendrang verspüren, der meist mit einem Kribbeln im Schädel einhergeht. Er erleidet keine Nachteile durch Übermüdung mehr und er erhält [Erfolge] BW bei jeder Probe auf *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde* und *Feinmechanik*. Dieser Effekt hält für [Erfolge] Stunden an. Nach Ablauf der Wirkung erleidet der Charakter 2 Stufen *Betäubung*.

**Beschaffenheit:** Eine klare Flüssigkeit, in der sich immer wieder Kristalle formen, meist in Form von eingegebenen Mechanika oder anderen Zutaten.

**Besonderes:** Pro Brauvorgang erhält der Charakter [Erfolge] Portionen dieses Tranks.

### Transmutatia Minora ☞

Dieser äußerst komplexe Trank ermöglicht es talentierten Trankmeistern oder reichen Käufern, sich temporär in eine andere Parto-Spezies mit einem Aussehen ihrer Wahl zu verwandeln. Es handelt sich um eine weitaus mächtigere Version von Formatura.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 6, 18 Stunden

**Kosten:** 1000S/10.000S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 2 SzP(Höhlen), 1 SzP(Tiefe See)

**Rezept:** Transmutatia Minora benötigt 2 Brauvorgänge, der erste von 10 und der zweite von 8 Stunden Länge. Es müssen 12 Stunden zwischen den Brauvorgängen liegen.

**Wirkung:** Dieser Trank ermöglicht es Charakteren, sich temporär in eine andere Spezies oder Subspezies der Parto zu verwandeln. Während der Einnahme muss sich der Anwender stark auf die gewünschte Spezies und das gewünschte Aussehen fokussieren. Dafür muss eine Probe auf ein beliebiges geistiges Attribut (IZ, CH, IN, WI) abgelegt werden, wobei ohne Ablenkungen die Schwierigkeit 0 beträgt und 1 Erfolg für ein Gelingen ausreichend ist. Misslingt die Probe dennoch, werden Spezies und Aussehen von der Spielleitung bestimmt. Der Charakter kann Merkmale, die sein Aussehen verändern, durch den Trank temporär neu wählen oder ablegen. Die Effekte dieses Tranks halten für [Erfolge]\*2 Stunden an.

**Beschaffenheit:** Eine halb durchsichtige Flüssigkeit, deren Farbe und Beschaffenheit sich konstant verändern.

### Transmutatia Maiora ☞

Die mächtigste Form des Wandlungstranks vermag es, einen Charakter in jegliche Spezies zu verwandeln - auch gegen den eigenen Willen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 10

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:** 8, 12 Stunden

**Kosten:** -(i.d.R. nicht verkäuflich)

**Zutaten:** 10KP, 2 SzP(Höhlen), 1 SzP(Tiefe Seen), 1 SzP(Herz der gewünschten Spezies)

**Rezept:** Transmutatia Maiora benötigt 8 Brauvorgänge über 4 Tage verteilt. Der erste Tag benötigt 4 FS. Alle weiteren Tage muss alle 12 Stunden 1 FS aufgewandt werden.

**Wirkung:** Der Charakter wird temporär in eine andere Spezies verwandelt. Dies kann auch gegen seinen Willen geschehen, und dieser Trank kann auch als Kampftrank oder Gift verwandelt werden. Die Verwandlung geschieht äußerst schnell innerhalb von 1KR, wobei der Charakter während dieser bewusstlos ist. Die Verwandlung dauert für [Erfolge] Minuten, oder [Erfolge]\*4 KR an.

**Beschaffenheit:** Eine durchsichtige, leicht glänzende Flüssigkeit.

### Vocia

Dieser Trank wird allgemein als Variante von Confidentia gesehen, die besonders bei reicheren Anwendern beliebt ist und als Lieblingstrank des Adels gilt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 5

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 2, 2 Stunden

**Kosten:** 400S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 7KP, 1 SzP(Sümpfe)

**Rezept:** Vocia benötigt 2 FS und nur 1 Brauvorgang. Vocia benötigt aber komplexes Laborequipment.

**Wirkung:** Nach Einnahme des Tranks wird der Anwender eine plötzliche Redelust erleben, die mit einem stark gesteigerten Selbstbewusstsein und erhöhter sozialer Kompetenz einhergeht, jedoch keinerlei Leichtsinnigkeit zur Folge hat. Der Charakter erhält +[Erfolge]\*2 auf seinen eTw von Diplomatie, Manipulieren, Netzwerken und Rhetorik.

**Beschaffenheit:** Hellgrünes Gemisch, welches sich leicht in Wasser löst und diesem einen kaum merklichen, bläulichen Schein verleiht.



## Elixiere

### *Aevitas Elixir* ☾

Als eines der Sagenumwobensten Elixiere ist Aevitas eine der wenigen Möglichkeiten der Parto, ihre Lebensspanne zu verlängern. Doch der Preis dieser Verlängerung ist hoch - und nur den talentiertesten Trankmeistern vorbehalten.

Voraussetzungen: Alchemie 20

Seltenheit: 5

Komplexität: 20, 8 Stunden (Verteilt über 1 Monat)

Kosten: - (Unberechenbar und Unverkäuflich)

Zutaten: 20KP, 4SzP (Anguisherzen), 5SzP (Schwarzer Berg), 1SzP (Höhlen), 2SzP (Eisregionen)

Rezept:

Wirkung: Aevitas verlängert die natürliche Lebenszeit des Anwenders um [Erfolge]\*50 Jahre. Dabei werden die Alterserscheinung innerhalb einer Woche langsam zurückgesetzt, wobei hierbei die Alterserscheinungen immer Prozentual zu der gesamten Lebenszeit berechnet werden - hat eine Kreatur also eine normale Lebensspanne von 100 Jahren und durch das Elixier eine von 200, würde ein Alter von 100 Jahren einem körperlichen Alter von 50 Jahren entsprechen. Dieses Elixier kann mehrfach angewendet werden.

Während der Transformationsphase von einer Woche erleidet der Charakter starke Schmerzen. Hierbei muss täglich eine Probe auf Konstitution abgelegt werden, wobei die Schwierigkeit [Erfolge] beträgt. Für jedes Misslingen erleidet der Charakter 1 Stufe Schmerz, die sich erst nach Ende der Transformation innerhalb eines Tages pro Stufe abbaut. Erreicht der Charakter während der Transformationsphase Schmerz 5, bricht die Transformation ab und der Prozess muss wiederholt werden.

Beschaffenheit: Eine goldene Substanz mit sehr hoher Viskosität, die bei Berührung durchlässig wirkt.

Besonderes:

### *Sexus Mutatia*

Ein unterschiedlich eingesetztes Elixier, welches es vermag, die körperlichen Geschlechtsausdrücke einer Person mit dem Selbstempfinden in Einklang zu bringen.

Voraussetzungen: Alchemie 6

Seltenheit: 2

Komplexität: 3, 6 Stunden

Kosten: 500S/10.000S (Rezept)

Zutaten: 8KP, 1SzP (Magia-Geladene Umgebungen)

Rezept:

Wirkung: Dieses Elixier muss kurz vor einer Rast eingenommen werden. Während der Rast verändern sich die Geschlechtsmerkmale des Anwenders zum unterbewusst wahrgenommenen Selbstbild der Person. Durch besondere Konzentration und lange Übung kann dieses Selbstbild jedoch auch verändert werden. Zu diesen Merkmalen können neben primären und sekundären Geschlechtsorganen auch Gesichtsform, Körperbau und andere geschlechtsdimorphe Merkmale gehören.

Beschaffenheit: Ein dickflüssiges Gebräu, welches alle Farben des Regenbogens aufweist und bei Raumtemperatur brodeln.

Besonderes:

## Arznei

### *Gegenmittel(Trank/Elixier/Gift)*

Gegenmittel sind wichtige aber schwer zu erhaltende Arznei, die die Effekte eines anderen Gebräus komplett aufheben kann.

**Voraussetzungen:** Alchemie 5

**Seltenheit:** 3(Tränke)/4(Elixiere)/2(Gifte)

**Komplexität:** 3(Tränke)/5(Elixiere)/3(Gifte), 5 Stunden

**Kosten:** Originales Gebräu\*2/4000S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 1SzP(Tiefe Wälder oder Sümpfe), Originales Gebräu(Verschwindend kleine Menge, verbraucht das Gebräu nicht)

**Rezept:** Gegenmittel benötigen nur einen Brauvorgang, der jedoch 5 FS benötigt.

**Wirkung:** Gegenmittel sind auf einen Trank, ein Elixier oder ein Gift zugeschnitten. Nach der Einnahme verschwinden nach der Wirkungszeit des originalen Gebräus alle Effekte des jeweiligen Mittels.

**Beschaffenheit:** Unterschiedlich, meist ähnlich der Beschaffenheit des originalen Gebräus, teils jedoch auch unterschiedlich.

### *Medicina Frigida*

Diese einfache und beliebte Medizin kann Erkältungen und einfachen Erkrankungen vorbeugen. Es ist in praktisch jedem Medizinkabinet zu finden.

**Voraussetzungen:** Alchemie 2

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 1, 1 Stunde

**Kosten:** 40S/100S(Rezept)

**Zutaten:** 1KP

**Rezept:** Medicina Frigida benötigt nur einen Brauvorgang, der 1 FS dauert. Zum Brauen ist nur ein Kessel nötig.

**Wirkung:** Diese einfache Arznei vermag es, einfache Krankheiten und Erkältungen innerhalb weniger Stunden zu heilen oder vorzubeugen. Schwerwiegende Erkrankungen oder weit fortgeschrittene Erkältungen können jedoch nicht behandelt werden, wohl aber Symptome verbessert werden.

**Beschaffenheit:** Ein dunkelgrünes Gebräu mit sehr niedriger Viskosität, welches einen süßen Nachgeschmack besitzt.

### *Sedierung*

Dieses Mittel wird meist zur Beruhigung von Patienten verabreicht und nimmt diesen ihre Mobilität, unterdrückt jedoch auch jegliche Schmerzen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 5

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 3, 4 Stunden

**Kosten:** 500S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 6KP

**Rezept:** Sedierung benötigt 2 Brauvorgänge, die 2 Stunden auseinanderliegen müssen. Der erste Brauvorgang benötigt 3 FS, der zweite nur 1 FS. Sedierung benötigt mehrere komplexe Laborteile.

**Wirkung:** Nach Einnahme kann ein Charakter die Effekte von Schmerz bis zu Stufe 5 ignorieren. Er erhält ebenfalls Paralyse 5, wobei der Abbau 1 Stunde benötigt. Mit der sinkenden Stufe von Paralyse sinkt ebenfalls die höchste Stufe Schmerz, die ignoriert werden kann, jede Stunde um 1.

**Beschaffenheit:** Klare, durchsichtige Flüssigkeit mit hoher Viskosität.

### *Vitae Ferrum*

Der einfachste der Heiltränke verursacht zwar eine schnelle Heilung von Wunden, ist allerdings sehr schwach und kann nur kleinere Wunden heilen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 4

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 2, 1 Stunde

**Kosten:** 60S/200S(Rezept)

**Zutaten:** 2KP

**Rezept:** Vitae Ferrum benötigt nur einen Brauvorgang, der innerhalb 1 FS erledigt werden kann.

**Wirkung:** Der Charakter erhält nach der Einnahme dieser Arznei direkt +1W3 LP.  
**Beschaffenheit:** Hellrote Flüssigkeit mit niedriger Viskosität.



### *Vitae Gallium*

Die verstärkte Version des Vitae Ferrum ist potenter und beseitigt schwere Wunden.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 3, 2 Stunden

**Kosten:** 200S/500S(Rezept)

**Zutaten:** 4 KP

**Rezept:** Vitae Gallium benötigt nur einen Brauvorgang von 1 FS Länge.

**Wirkung:** Der Charakter erhält nach der Einnahme dieser Arznei direkt +1W6 LP.

**Beschaffenheit:** Dunkelrote Flüssigkeit mit niedriger Viskosität.

### *Vitae Platinum*

Diese häufig den Medicum der Wächter gegebene Arznei vermag es, die meisten Wunden in kürzester Zeit zu schließen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 4, 4 Stunden

**Kosten:** 400S/1750S(Rezept)

**Zutaten:** 8 KP

**Rezept:** Vitae Platinum benötigt 2 Brauvorgänge von je 2 FS Länge, die keine Pausen benötigen.

**Wirkung:** Der Charakter erhält nach der Einnahme dieser Arznei direkt +2W6 LeP.

**Beschaffenheit:** Platinfarbene Flüssigkeit, die einen merklichen Glanz besitzt.

### *Vitae Aetherium*

Die mächtigste, klassische Variante der Heiltränke vermag es, besonders wenn sie von einem erfahrenen Trankmeister erschaffen wurde, fast alle Wunden, innerhalb weniger Sekunden vollständig zu verschließen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 10

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 5, 10 Stunden

**Kosten:** 500S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 10 KP

**Rezept:** Vitae Aetherium benötigt 4 Brauvorgänge von je 2 FS Länge, die im Abstand von 3 Stunden durchgeführt werden müssen.

**Wirkung:** Der Charakter erhält nach der Einnahme dieser Arznei direkt +[Erfolge]W6 LeP.

**Beschaffenheit:** Hellblaue flüssigkeit, die in ständiger bewegung zu sein scheint.

### *Vitae Magia* ☾

Diese durch Magia verstärkte Variante des Heiltranks ist unglaublich potent und kann selbst die Wunden der gewaltigen Anguis fast sofort verschließen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 12, Arcanomagie 2

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:** 6, 10 Stunden

**Kosten:** 1000S/-(Rezept)

**Zutaten:** 10KP, 1SzP(Magia-geladene Gebiete)

**Rezept:** Vitae Magia benötigt 4 Brauvorgänge. Der erste Brauvorgang mit einer Länge von 4 FS muss dabei in einer Nacht gestartet werden, in der mindestens 1 Vollmond zu sehen ist. 24 Stunden später muss der zweite Brauvorgang, der 2 FS benötigt, beginnen. Die letzten beiden Brauvorgänge benötigen jeweils 2 FS und müssen im Abstand von 12-24 Stunden durchgeführt werden.

**Wirkung:** Der Charakter erhält nach der Einnahme dieser Arznei direkt +[Erfolge]W20 LeP.

**Beschaffenheit:** Eine dunkelblaue Flüssigkeit, in der kleine Blitze zu erkennen sind. Die Flüssigkeit folgt nicht den Regeln der Gravitation.

### *Vitalitae trivialis* ☾

Dieser Trank vermag es, einem Charakter zusätzliche Energie zu verleihen und somit das LEP-Maximum anzuheben.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 4, 3 Stunden

**Kosten:** 600S/1500S(Rezept)

**Zutaten:** 4KP, 1SzP(Höhlen)

**Rezept:** Vitalitae Trivialist benötigt 2 Brauvorgänge, die im Abstand von mindestens 2 Stunden durchgeführt werden müssen. Der erste Brauvorgang benötigt 2 FS, der zweite 1 FS.

**Wirkung:** Der Charakter erhält direkt nach der Einnahme der Arznei bis zur nächsten Rast +1W3 zusätzliche LeP, wobei sein Maximum ebenfalls um den gewürfelten Wert gesteigert wird. Für alle 10 LeP, die der Charakter vor der Einnahme hatte, erhält er weitere +1W3 maximale LeP.

**Beschaffenheit:** Ein oranges Getränk mit einem bitteren Nachgeschmack.

### *Vitalitae sicera* ☾

Die stärkere Variante des Vitalitae trivialis, welche noch mehr Energie verleiht.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:** 6, 6 Stunden

**Kosten:** 900S/1900S(Rezept)

**Zutaten:** 6KP, 2 SzP(Höhlen)

**Rezept:** Vitalitae Sicera benötigt einen Brauvorgang, der 6 FS benötigt. Der Brauvorgang muss an einem Tag gestartet werden, dessen Vornacht mindestens einen Neumond gesehen hat.

**Wirkung:** Der Charakter erhält direkt nach der Einnahme der Arznei bis zur nächsten Rast +1W6 zusätzliche LeP, wobei sein Maximum ebenfalls um den gewürfelten Wert gesteigert wird. Für alle 10 LeP, die der Charakter vor der Einnahme hatte, erhält er weitere +1W6 maximale LeP.

**Beschaffenheit:** Ein hellbraun-orange farbenes Getränk, welches einen eindeutig alkoholischen Nachgeschmack hat.

### *Wundtrank(Einfach)*

Diese einfache Arznei beschleunigt die natürliche Wundheilung des Körpers für eine Nacht und kann somit viele Verletzungen beseitigen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 1

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 1, 1 Stunde

**Kosten:** 40S/100S(Rezept)

**Zutaten:** 1 KP

**Rezept:** Der einfache Wundtrank benötigt nur 1 FS in einem Brauvorgang.

**Wirkung:** Der Charakter regeneriert während der nächsten Rast zusätzlich 1W6 LeP.

**Beschaffenheit:** Hellroter und dickflüssiger Trank.



### *Wundtrank(Stark)*

Diese verstärkte Version des Wundtranks vermag es, selbst große Wunden im Verlauf von 2 Nächten zu heilen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 3

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 2, 3 Stunden

**Kosten:** 100S/400S(Rezept)

**Zutaten:** 3 KP

**Rezept:** Der starke Wundtrank benötigt 3 FS, die alle an einem Tag oder geteilt in 2 Brauvorgängen durchgeführt werden können.

**Wirkung:** Der Charakter regeneriert während der nächsten 2 Rasten zusätzlich 2W6 LeP. Ihn durchströmt während dem Schlaf ein warmes Gefühl, welches sich meist in guten Träumen widerspiegelt.

**Beschaffenheit:** Weinroter, dickflüssiger Trank mit einer spiegelglatten Oberfläche.

### *Wundtrank(Überlegen)* ☾

Die stärkste Version des Wundtranks hat ein sehr hohes Heilungspotential und beschleunigt über 4 Nächte die natürlichen Heilungsfähigkeiten des Körpers stark, wodurch selbst neue Wunden meist problemlos und ohne Narben verheilen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 3, 6 Stunden

**Kosten:** 400S/900S(Rezept)

**Zutaten:** 5 KP

**Rezept:** Der überlegene Wundtrank benötigt 2 Brauvorgänge mit einem Abstand von 5 Stunden. Der erste Brauvorgang benötigt 4 FS, der zweite 2 FS.

**Wirkung:** Der Charakter regeneriert während der nächsten 4 Rasten zusätzlich 4W6 LeP. Ihn durchströmt während dem Schlaf ein warmes Gefühl, welches sich meist in guten Träumen widerspiegelt.

**Beschaffenheit:** Dunkelroter, dickflüssiger Trank.



## Gifte

### *Gebrochener Wille ☹*

Dieses Gift wird gerne mit anderen kombiniert und bricht die Fähigkeit des Körpers, sich gegen Gifte zu wehren.

**Voraussetzungen:** Alchemie 7

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 4, 4 Stunden

**Kosten:** 600S/1500S

**Zutaten:** 7KP, 1SzP(Sümpfe)

**Rezept:** Gebrochener Wille braucht nur einen Brauvorgang, der 4 FS benötigt.

**Wirkung:** Dieses Gift bricht die physische Resistenz des Opfers und macht es weitaus anfälliger für andere Gifte. Alle Proben, die KO beinhalten, also auch mit KO assoziierte Talente, erhalten [Erfolge] MW. Diese MW gelten auch für alle anderen Proben, um die effekte eines Giftes zu verhindern.

**Beschaffenheit:** Eine dunkellilane flüssigkeit mit einem süßen Geruch.

### *Geschenk der Freiheit*

Das Ziel verliert alle Hemmungen und sozialen Konventionen. Es wird hierbei jedoch nichts machen, was es nicht von vornherein machen wollte, weshalb dieses Gift recht unzuverlässig ist.

**Voraussetzungen:** Alchemie 4

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 3, 6 Stunden

**Kosten:** 500S/1500S(Rezept)

**Zutaten:** 5KP, 1SzP(Bergige Regionen)

**Rezept:** Geschenk der Freiheit muss in zwei Brauvorgängen von je 3 FS mit einem Abstand von 4 Stunden gebraut werden.

**Wirkung:** Dieses Geschenk lässt das Opfer erst eine starke Erleichterung fühlen und im Folgenden jegliche Hemmungen verlieren. Dies ist vergleichbar mit den Effekten von Alkohol auf den sozialen Umgang, jedoch deutlich stärker. Nach SL-entscheid erleidet der Charakter [Erfolge] MW auf soziale Proben. Um sich hiergegen zu wehren, muss der Charakter eine Probe auf KO ablegen, wobei die Schwierigkeit [Erfolge] beträgt.

**Beschaffenheit:** Ein sehr viskoser, dunkelgrauer Trank, der sich leicht dreht.

### *Geschenk des Schlafes*

Dieses kurzfristig wirkende Gift lässt sein Opfer innerhalb weniger Sekunden in einen Schlaf verfallen, aus dem es zwar schon nach kurzer Zeit aufwacht - aber davor komplett in ihm versunken ist.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 4, 8 Stunden

**Kosten:** 600S/1400S(Rezept)

**Zutaten:** 8 KP, 1 SzP(Schlafmohn)

**Rezept:** Geschenk des Schlafes muss in 2 Brauvorgängen gebraut werden. Der erste Brauvorgang benötigt 6 FS, nach einer vollen Rast kann der zweite mit einer länge von 2 FS begonnen werden.

**Wirkung:** Nach 1KR schläft das Opfer ein und erhält die Kondition *Bewusstlos*. Es wird für [Erfolge]\*5 Minuten schlafen und dann aufwachen. Nimmt das Opfer Schaden, wacht es sofort auf. Um sich hiergegen zu wehren, kann das Opfer jede KR ab der einnahme eine Probe auf *Beherrschung*(Sw [Erfolge]) ablegen.

**Beschaffenheit:** Ein hellblauer, fast durchsichtiger Trank.

### *Kuss des Wahns ☹*

Der Wahn des Blutes, den dieses Gift auslöst, ist überaus zerstörerisch und lässt das Opfer jedes Lebewesen, welches es finden kann, bis zum Tod bekämpfen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 10

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 8, 12 Stunden

**Kosten:** 800S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 1 SzP(Haar oder Vergleichbares des Ziels)

**Rezept:** Kuss des Wahns muss innerhalb eines Brauvorgangs der 12 FS benötigt gebraut werden.

**Wirkung:** Dieses Gift wirkt innerhalb von 1W6 Minuten. Nach Beginn der Wirkung verfällt das Opfer in einen Wahn, in dem es alle Lebewesen in der Nähe als Feinde ansieht und diese mit allem ihm zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen wird. Um sich hiergegen zu wehren, muss der Charakter eine Probe auf WI ablegen, wobei die Schwierigkeit [Erfolge] beträgt.

**Beschaffenheit:** Eine giftgrüne Flüssigkeit, die langsam pulsiert.

### *Schmetterlinge im Bauch ☹*

Dieses Gift verursacht eine langsame Zersetzung der inneren Organe, die neben starken Bauchschmerzen auch innere Verletzungen hervorrufen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 6, 4 Stunden

**Kosten:** 800S/1600S

**Zutaten:** 8KP, 2 SzP(Schmetterlinge)

**Rezept:** Schmetterlinge im Bauch muss am Tag des schlüpfens der Schmetterlinge in 4 FS gebraut werden.

**Wirkung:** Wenige Minuten nach der Einnahme erleidet das Opfer starke Bauchschmerzen und erleidet Schmerz 2. Das Gift beginnt, innere Organe langsam zu zersetzen, und verursacht so 1W3 SP/KR für [Erfolge] KR, die SK ignorieren. Um sich hiergegen zu wehren, muss der Charakter eine Probe auf KO ablegen, wobei die Schwierigkeit [Erfolge] beträgt.

**Beschaffenheit:** Eine pinke flüssigkeit, in der verschwommene Blüten zu sehen sind.

### *Verdorbene Träume*

Dieses einfache Gift straft das Opfer mit wilden und furchteinflößenden Albträumen, die kaum richtige Erholung zulassen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 2

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 1, 1 Stunde

**Kosten:** 100S/600S

**Zutaten:** 5KP

**Rezept:** Verdorbene Träume muss direkt vor oder nach einer Rast innerhalb 1 FS gebraut werden.

**Wirkung:** Das Ziel hat während den nächsten [Erfolge] Rasten nach der Einnahme starke Albträume. Dadurch regeneriert das Opfer keine LeP. Das Ziel erhält außerdem nach dem Aufwachen Furcht für 1 Stunde. Dies kann vor der Rast mit einer Probe auf *Beherrschung*(Sw [Erfolge]) verhindert werden.

**Beschaffenheit:** Eine dunkelblaue, leicht verschwommene flüssigkeit.

### *Vergiss! ☹*

Dieses mächtige Gift löscht die Erinnerungen des Opfers und ersetzt sie mit während der Wirkungszeiten implantierten. Da dieser Effekt

für mehrere Tage anhält und mit gabe eines weiteren Vergiss! Verlängert werden kann, ist dieses Gift äußerst gefährlich.

**Voraussetzungen:** Alchemie 12

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:** 10, 12 Stunden

**Kosten:** -(Selten verkäuflich)

**Zutaten:** 10KP, 2SzP(Bergige Regionen), 1 SzP(Adorianische Steppen)

**Rezept:** Vergiss! Muss in 2 Brauvorgängen, die an 2 unterschiedlichen tagen Stattfinden müssen und je 6 FS benötige, gebraut werden.

**Wirkung:** Das Opfer vergisst für [Erfolge] Tage alles, was es bis jetzt wusste. Allgemeinwissen ist hiervon ausgenommen, also wird sich das opfer weiter altersgerecht verhalten können, es wird jedoch keinerlei erinnerungen an vorherige Erfahrungen oder Wissen haben.

Während der Wirkungsdauer von ca. 10 Minuten gesagte Dinge werden vom Opfer wie sichere Erinnerungen behandelt. Das Opfer kann sich direkt nach der Einnahme mit einer Probe auf WI(Sw [Erfolge]) hiergegen wehren.

**Beschaffenheit:** Eine leicht gelbe, fast transparente Flüssigkeit.

### *Vergissmeinnicht ☹*

Dieses Gift löscht die Erinnerungen des Opfers an eine bestimmte Person. Dies kann, besonders während der Wirkungszeit, zu großer Verwirrung führen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 6, 6 Stunden

**Kosten:** -/1800S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 1SzP(Haar der zu vergessenden Person)

**Rezept:** Vergissmeinnicht muss an einem Tag innerhalb von 6 FS gebraut werden, während die zu vergessende Person schläft.

**Wirkung:** Der Charakter verliert über die Spanne 1 Woche -[Erfolge]/2 Tage sämtliche Erinnerungen an eine Person. Dabei wird die Erinnerung über die Person entweder gelöscht, mit Erinnerungen ohne die Person oder Erinnerungen an andere Personen ersetzt. Das Opfer kann sich nur direkt nach der Einnahme mit einer Probe auf WI(Sw [Erfolge]) hiergegen wehren.

**Beschaffenheit:** In wasser gelöst transparent.



## Kampftränke

### Dampfflasche

Einer der bekanntesten und beliebtesten Kampftränke, der einen undurchsichtigen Nebel in einem kleinen Gebiet verursacht.

**Voraussetzungen:** Alchemie 4

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 2, 4 Stunden

**Kosten:** 100S/500S

**Zutaten:** 3KP

**Rezept:** Dampfflasche muss in 2 Brauvorgängen von je 2 FS länge gebraut werden, zwischen denen mindestens 30 Minuten liegen müssen.

**Wirkung:** In einem Radius von 5 Metern um den Ort, an dem der Kampftrank mit der Luft in Kontakt gekommen ist, bildet sich ein dichter Nebel, der *Sichteinschränkung* 5 verursacht. Dieser Nebel hält für [Erfolge] KR an.

**Beschaffenheit:** Eine dunkelgraue Flüssigkeit.

### Drahtlösung

Eine effektive Möglichkeit, um große Flächen vollständig unzugänglich zu machen. Der Boden wird mit Stacheldraht übersät, der Schaden verursacht und die Bewegung stark einschränkt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 3

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 2, 1 Stunde

**Kosten:** 200S/1000S(Rezept)

**Zutaten:** 2KP, 1SzP(Drähte)

**Rezept:** Drahtlösung kann innerhalb von einem Brauvorgang mit 1 FS länge gebraut werden, benötigt danach aber eine Ruhezeit von 4 Stunden, in der der Trank nicht verwandt werden kann.

**Wirkung:** Diese Lösung verursacht bei Aufprall in einem Radius von [Erfolge] Metern den Umgebungsfaktor Dornig. Der Schaden beträgt hierbei anstatt der normalen 1W6/Meter [Erfolge]W3/Meter.

**Beschaffenheit:** Eine durchsichtige Flüssigkeit, in der einige Drähte erkenntlich sind.

### Donnerschlag ☼

Diese einfache Blendgranate sorgt für einen unüberhörbaren Knall, der alle in der Umgebung aufschrecken lässt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 5

**Seltenheit:** 1

**Komplexität:** 3, 2 Stunden

**Kosten:** 300S/1200S(Rezept)

**Zutaten:** 4KP

**Rezept:** Donnerschlag kann innerhalb von 2 FS gebraut werden.

**Wirkung:** In einem Radius von 10 Metern um den Aufprall muss jeder Charakter eine Probe auf Konstitution mit Schwierigkeit [Erfolge] ablegen. Misslingt diese Probe, erhält der Charakter Verwirrung 2 mit einem Abbau von 2 KR.

**Beschaffenheit:** Dampfende, gelbe Flüssigkeit.

### Fragor ☼

Dieser seltene Trank verursacht ein starkes Gewitter, welches entweder lokalisiert oder großflächig auftritt und jedem Wesen in seinem Umfang starken Schaden zufügt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 10

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:** 8, 8 Stunden

**Kosten:** 1000S/500G(Rezept)

**Zutaten:** 10 KP, 1 SzP(Sumpfräser, während eines Gewitters gesammelt), 1 SzP(Energie eines Blitzeinschlags)

**Rezept:** Variante 1(Kleines Gebiet): Der Trank muss während der Nacht gebraut werden. Die erste Brauphase benötigt 5 FS, die zweite 3. Beide können in einer Nacht oder in aufeinanderfolgenden Nächten gefertigt werden.

Variante 2(Großes Gebiet): Der Trank muss während eines Gewitters begonnen werden und am Stück gebraut werden, was 8 FS dauert.

**Wirkung:** Das Gebiet, auf das der Trank geworfen wird, wird von einem plötzlich aufkommenden Gewitter heimgesucht. Es handelt sich entweder um einen 5 Meter Radius um den Aufprall(Variante 1) oder einen 5 Kilometer Radius um den Aufprall(Variante 2). Bei einem Variante 1 erleidet jeder Charakter in der Zone [Erfolge]W20 Schaden pro Kampfrunde, verdoppelt für jede Größenskategorie über Mittel. Bei Variante 2 beträgt der Schaden nur ErfolgeW6, ebenfalls multipliziert für Größenskategorien. Der Effekt bewegt sich mit dem getroffenen Objekt oder Wesen, wenn dieses als Ziel ausgewählt wurde.

**Beschaffenheit:** Ein dunkelblaues Gebräu, in dem Blitze zu sehen sind.

### Flüchtiger Wahnsinn ☼

Dieser äußerst gefährliche Kampftrank versetzt jeden, der ihm ausgesetzt ist in einen wahnhaften Blutausch, der auch für den Anwender gefährlich werden kann.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 4, 10 Stunden

**Kosten:** 700S/9500S(Rezept)

**Zutaten:** 5 KP, 2 SzP(Wahnsporen)

**Rezept:** Flüchtiger Wahnsinn muss in 5 Brauvorgängen von 2 FS, verteilt auf mindestens 2 Wochen gebraut werden.

**Wirkung:** Alle Charaktere im Umkreis von 5 Metern müssen eine Probe auf *Beherrschung* (Sw [Erfolge]) ablegen. Misslingt die Probe, verfällt der Charakter dem Wahn. Er wird alles bewegliche in seiner Nähe mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen. Er kann dabei zwar Eigenschaften einsetzen, aber keine komplexen Handlungen wie Magia ausführen. Er hat dabei keine Präferenzen für seine Ziele und kann auch von schneller Bewegung abgelenkt werden. Dieser Zustand hält [Erfolge] KR an.

**Beschaffenheit:** Eine rote, ständig in Bewegung stehende Flüssigkeit.

### Frostbeule

Dieser besonders von Concilia's Wächtern genutzte Trank verursacht einen plötzlichen Frost, der den Boden vereist und Charakteren Schaden zufügt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 4

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 2, 3 Stunden

**Kosten:** 500S/900S

**Zutaten:** 6KP, SzP(Eisige Regionen)

**Rezept:** Frostbeule kann an in einem Brauvorgang gebraut werden, der 3 FS benötigt, muss allerdings in einem kalten Labor gebraut werden.

**Wirkung:** Nach dem Kontakt mit Luft wird in einem Radius von 5 Metern jegliches Wasser sofort gefroren und Charaktere erleiden [Erfolge]W3 Schaden. Zusätzlich erhält der gefrorene Boden den Umgebungsfaktor rutschig für 10KR.

**Beschaffenheit:** Eine weiße, sehr viskose Flüssigkeit, die ihre Viskosität durch Erhitzung schnell verliert.

### Donnergranate ☾

Eine einfache Granate, die einen lauten Donnerschlag und mehrere Blitze verursacht, die Charakteren in der Umgebung Schaden zufügt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 6

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 4, 10 Stunden

**Kosten:** 500S/1300S(Rezept)

**Zutaten:** 6KP, SzP(Regentropfen, gesammelt während eines Gewitters)

**Rezept:** Die Donnergranate muss in 2 Brauvorgängen, der erste während des Tags und der zweite während einer Nacht, die nicht mondlos ist, gebraut werden. Der erste benötigt 4 FS, der zweite 6 FS.

**Wirkung:** Alle Charaktere im Umkreis von 5 Metern erleiden 2W6 Schaden. Sie müssen ebenfalls eine Probe auf *Athletik*(Sw [Erfolge]) ablegen, um nicht *Betäubung* 2 mit 4KR Abbau zu erhalten.

**Beschaffenheit:** Ein dunkelgrauer Trank, in dem sich Gewitterwolken spiegeln. Darf nicht stark geschüttelt werden, um eine Explosion zu vermeiden.

### Dampfgranate

Eine überaus simple Granate, die bei Luftkontakt einen flüchtigen, heißen Dampf auslässt.

**Voraussetzungen:** Alchemie 4

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 3, 4 Stunden

**Kosten:** 300S/900S(Rezept)

**Zutaten:** 4 KP, 1 SzP(Dampf eines Mechanika)

**Rezept:** Die Dampfgranate muss in einem Brauvorgang mit 4 FS am Stück gebraut werden.

**Wirkung:** Alle Charaktere im Umkreis von 5 Metern erleiden 2W6 Schaden durch einen flüchtigen und heißen Dampf, der bei Luftkontakt die Phiole sprengt.

**Beschaffenheit:** Ein hellgrauer Dampf, der zu pulsieren scheint und bei Luftkontakt explodiert.

### Feuergranate ☾

Eine Feuersbrunst schießt nach dem Aufprall aus der Phiole hervor, die alles in ihrem Weg entweder verschluckt oder anzündet.

**Voraussetzungen:** Alchemie 8

**Seltenheit:** 2

**Komplexität:** 6, 5 Stunden

**Kosten:** 1000S/2250S(Rezept)

**Zutaten:** 8KP, 1SzP(Brennender Holzscheit), 1SzP(Asche eines Waldbrands)

**Rezept:** Die Feuergranate benötigt 2 Brauvorgänge, zwischen denen das Kochfeuer jedoch nicht erlöschen darf. Der erste benötigt 3 FS, der zweite muss 2 Stunden später begonnen werden und benötigt 2 FS.

**Wirkung:** Alles in einem Radius von [Erfolge] Metern erleiden 4W6 Schaden. Charaktere müssen eine Probe auf *Athletik*(Sw [Erfolge]) ablegen, um nicht *Sichteinschränkung* 2 zu erhalten, mit einem Abbau von 2 KR. Alle getroffenen Charaktere erhalten außerdem den Zustand *Brennend* 2.

**Beschaffenheit:** Eine kleine Menge schwarzer Flüssigkeit, über der eine konstante Flamme brennt. Bei schneller Bewegung sprengt diese die Flasche und explodiert.

### Teslagranate ☾

Diese recht unbekannte Granate verursacht schweren Schaden durch die gewaltigen Blitze, die nach ihrer Explosion um sie herum alles Zerknüllen.

**Voraussetzungen:** Alchemie 7

**Seltenheit:** 3

**Komplexität:** 5, 7 Stunden

**Kosten:** 800S/2000S(Rezept)

**Zutaten:** 12 KP, 1 SzP(Hochspannung, z.B. aus einer Fabrik)

**Rezept:** Die Teslagranate muss in einem Brauvorgang von 7 FS Dauer gebraut werden, wobei sie ständig unter Hochspannung stehen muss.

**Wirkung:** Alles in einem Radius von [Erfolge] Metern erleidet 4W6 Schaden.

**Beschaffenheit:** Eine transparente Flüssigkeit, durch welche Blitze schießen.

### Umarmung ☾

**Voraussetzungen:** Alchemie 10,

**Seltenheit:** 4

**Komplexität:**

**Kosten:** 10 ME

**Zutaten:**

**Rezept:**

**Wirkung:** Charakter wird von einer dunklen Magia-Kraft erfasst, die ihn in die Tiefe reißt. Er erhält einen unstillbaren Blutdurst.

**Beschaffenheit:**



## Magia

### Leitfaden

In der moderne sind die verbotenen magischen Objekte zu einer echten Rarität geworden. Auf den folgenden Seiten findest du **Artefakte (S.256)**, also Gegenstände mit magischen Eigenschaften, **Edelsteine(S.260)**, also verarbeitete und aktivierbare Kristalle, **Kristalle(S.262)**, also die Rohform des Magia, und **Magiakugeln(S.264)**. Gegenstände dieses Kapitels können nicht während der Charaktererstellung erworben werden, außer explizit anders angegeben.

### Artefakte

Artefakte sind mächtige Magia-Gegenstände, die unterschiedliche Eigenschaften und Nutzen haben. Manche werden durch Umgebungsenergie angetrieben und müssen somit niemals geladen werden, während andere einen ständigen Zufluss von ME benötigen. Im folgenden findest du einige Beispiele für in der Spielwelt bekannte und unbekannte Artefakte, welche du im Spiel einsetzen kannst. Diese können jedoch auch als Vorlage für eigens erstellte Artefakte dienen und beinhalten keine Artefakte, die in offiziellen Abenteuern vorkommen. Artefakte während der Charaktererstellung Artefakte können während der Charaktererstellung nur durch Merkmale oder explizite Erlaubnis der Spielleitung erworben werden. Die Spielleitung oder gewisse Abenteuer können Charakteren auch ab Spielstart Artefakte mitgeben, diese können im Regelfall jedoch nicht während der Charaktererstellung erworben werden. Regeln für den Erwerb während dem Spiel sind bei jedem Artefakt angegeben.

#### Allgemeines Artefakt

Beschreibung des jeweiligen Artefakts

**Voraussetzungen:** Evtl. benötigte Talente um dieses Artefakt nutzen zu können

**Erwerb:** Kosten, mögliche Verkäufer, Orte oder anderes des Artefakts, wenn diese berechenbar sind. Hier kann auch nur angegeben sein, dass es sich um ein Unikat handelt.

**Gewicht:** Im Ruhezustand gemessenes Gewicht des Artefakts, evtl. Mit Anmerkungen

**Analyse:** Schwierigkeit, Voraussetzungen und besondere Effekte zur analyse des Artefakts. Hierbei wird besonders zwischen magischer und nicht-magischer Analyse der Artefakte unterschieden.

**Ladung:** Benötigte Ladung und evtl. häufigkeit der selbstaufladung/maximale Nutzen, z.B. passiv(Keine Ladung) mit Aufladung von 10 Stunden

**Regeln:** Die Regeltechnischen Auswirkungen des Artefakts

#### Allgemeine Artefakte

##### *Buch des Kartographen*

Dieses nützliche Buch mag auf den ersten Blick wie eine einfache Beschreibung des Gebiets wirken, doch so mancher wird eine Überraschung erleben, wenn es an einem anderen Ort geöffnet wird. Denn das Buch des Kartographen gibt immer eine grundlegende Beschreibung über den aktuellen Standort, ändert sich also praktisch bei jedem Aufschlagen.

**Erwerb:** Preis: bis zu 200G; Kann bei Artefakhändlern erworben werden

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Analyse:** Eine magische Analyse des Buchs erhält +2 BW. Eine nicht-magische Analyse erhält 4 MW. Die Schwierigkeit ist 4.

**Ladung:** Passive Ladung, 4 Stunden pro Nutzen, benötigt Sonnen- oder Mondschein. Kann bis zu 4 Ladungen speichern.

**Regeln:** Das Buch des Kartographen zeigt in der Natur grundlegende Informationen über die aktuelle Umgebung, dies beinhaltet meist auffindbare Flora und Fauna, potentielle gefahren und nahegelegene Straßen und Dörfer, alles in einem Umkreis von 1 Tagesreise.

In Städten zeigt das Buch eine grundlegende Stadtkarte, die einige Geschäfte, Rathäuser und wichtige Orte enthält, die jeder Bewohner kennen wird.

In Gebäuden zeigt das Buch wenige Informationen, meist Besitzer oder Funktion des Gebäudes, eventuell auch naheliegende und bekannte Gefahren. Hierbei werden nur öffentlich verfügbare Informationen offengelegt.

##### *Karte des simplen Geographen*

Diese Karte zeigt die vom Kartographen gegangenen Wege, jedoch keinen aktuellen Standort. Sie vergrößert sich mit der zurückgelegten Distanz, verliert jedoch auch an Detail.

**Voraussetzungen:** Geographie 2

**Erwerb:** Preis: bis zu 300G; Kann bei Artefakhändlern und besonders bereisten Entdeckern erworben werden

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Analyse:** Magische und nicht-magische Analyse möglich. Schwierigkeit 6.

**Ladung:** Passiv, benötigt atembare Luft

**Regeln:** Die Karte zeichnet vom Träger bereiste Gebiete auf. Sie zeichnet immer nur die Sichtweite des Charakters. Wird sie einem neuen Träger übergeben, muss dieser neu anfangen, es können jedoch Kopien der Karte angefertigt werden. Erlangt ein Träger die gleiche Karte erneut, behält er seine Aufnahmen.

Die Karte zeichnet nur auf, was der Träger sehen kann. Sie erweitert sich mit gereister Distanz, verliert dabei jedoch an Detail. Bis zum Verlassen einer Stadt zeigt sie z.B. einzelne Gebäude an, nach der Abreise jedoch nur noch den Stadtnamen.

##### *Kelch der geteilten Träume*

Dieser mysteriöse Kelch lässt diejenigen, die von ihm trinken, einen geteilten Traum erleben. Sie wissen dabei, dass sie sich in einem Traum befinden, und können diesen Navigieren.

**Erwerb:** Seltenst verkäuflich, gefunden in einigen ferischen Städten

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich. Schwierigkeit 10.

**Ladung:** Benötigt pro Nutzung 10 ME.

**Regeln:** Wird der Kelch genutzt, kann innerhalb der Rastzeit z.B. Magia gelernt werden. Werden Talente, wie z.B.

Kampftalente, trainiert, können jedoch nur maximal 5 FP generiert werden. Während der Rast regeneriert die Charaktere nicht und erhalten am nächsten Morgen *Betäubung 1* mit einem Abbau von 1 Stunde. Im Traum können maximal so viele Stunden genutzt werden, wie die Dauer der Rast beträgt. Wird Magia während des Traums gelernt, müssen der Kelch vorher mit den genutzten ME aufgeladen werden.

##### *Kristallauge*

Diese kristallene Scheibe muss zur Nutzung auf ein einfaches Podest gestellt werden, sodass sie senkrecht steht. Sie erlaubt es dem Nutzer, seine Sicht auf ein riesiges Gebiet zu vergrößern und eine Vogelperspektive einzunehmen, projiziert seine Auge jedoch auch in die Wolkendecke, sodass jedes Lebewesen in der Nähe seine Blicke mitbekommt.

**Erwerb:** Preis: mindestens 1000G, extrem selten bei Händlern, zu finden in unterschiedlichen ferischen Ruinen

**Gewicht:** 0,75 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 13

**Ladung:** Aktivierung: 40 ME; 20 ME/Minute

**Regeln:** Wenn ein Charakter das Kristallauge nutzt, nimmt er eine Vogelperspektive über einem von ihm gewünschten Ort im Umkreis von 10 km. Er kann bis zu 4 km weit schauen und, wenn auch mit wenig Detail, die gesamte Landschaft erkennen. Sein Auge wird jedoch am gewählten Ort in die Wolken projiziert, und zwar stark vergrößert. Dadurch ist das Auge in einem Umkreis von 5 km zu erkennen. In den meisten Orten wird der Einsatz dieses Artefakts eine Verfolgung nach sich ziehen.

##### *Magia-Kompass*

Dieser Kompass ist besonders in Minen häufig zu finden und deutet auf die nächste Quelle von Magia-Nutzung. Trotz seiner kleinen Reichweite kann er dabei jedoch zum Aufspüren von Fallen oder anderen Magia-quellen genutzt werden.

**Voraussetzungen:** Rectia 1

**Erwerb:** Extrem selten verkäuflich, außer in Staaten, die Magiaabbau erlauben. Häufig in Magia-Minen zu finden.

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich. Schwierigkeit 4.

**Ladung:** 1ME/Stunde

**Regeln:** Der Kompass zeigt auf die nächste Magia-Quelle in einem Umkreis von 10 Metern. Als Quellen zählen dabei Magia-Kugeln, Magia-Kristalle, geladene Artefakte und Anwendung von Magia.

### Nebelmaske

Diese ominöse Maske verdeckt das Gesicht des Trägers mit einem undefinierbaren, dunklen Nebel. Dadurch mag der Anwender zwar nicht erkannt werden, ist jedoch überaus auffällig, wenn auch bedrohlich.

**Erwerb:** Preis: Bis zu 100G, selten bei Artefakthändlern erhältlich, besonders im Ferenreich jedoch verbreitet.

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Analyse:** Magische und nicht-magische Analyse möglich. Schwierigkeit 3.

**Ladung:** Passiv, Schatten und Mondlicht, mindestens 3 Stunden alle 21 Stunden. Dieses Artefakt kann während der Nutzung geladen werden.

**Regeln:** Das eigentliche Artefakt ist ein kleiner Gegenstand, meist eine Münze, der am Körper getragen werden kann. Dieser projiziert die Maske. Mit der Maske ist ein Charakter nicht zu erkennen, da es sich um Nebel handelt, kann diese jedoch auch nicht gewaltsam entfernt werden. Sie bietet, außerhalb ihres Aussehens, jedoch auch keinen Schutz.

### Rekorder

Diese kleine, kristalline Scheibe zeichnet Ereignisse in ihrer Nähe auf. Diese kann sie als Spiegelbild wiedergeben.

**Voraussetzungen:** Wahrnehmung 4

**Erwerb:** Nicht verkäuflich, recht selten.

**Gewicht:** 0,5 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 8

**Ladung:** 10 ME oder 24 Stunden(Mond- oder Sonnenschein) nach jeder Wiedergabe.

**Regeln:** Der Rekorder kann nur Ereignisse aufzeichnen, die der Träger sehen kann. Er hat dabei eine Wahrnehmung von 2, welche als BW auf die Wahrnehmung des Trägers hinzugefügt wird. Der Rekorder speichert immer die letzten 24 Stunden, wobei er nur 1 Stunde wiedergeben kann, bis seine Ladung erschöpft ist.

### Ring der Unsichtbarkeit

Ein einfacher Ring mit einer einfachen Funktion - er macht den Träger unsichtbar.

Dieses Artefakt ist äußerst selten,

**Voraussetzungen:** Verbergen 5, Tecummagie 1

**Erwerb:** Unverkäuflich, extrem selten

**Gewicht:** 0,1 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 12

**Ladung:** 20ME/Stunde

**Regeln:** Dieser Ring kann einen Charakter temporär unsichtbar machen. Trägt er den Ring, erhält die Kondition Unsichtbar.

### Seelenphiole

Dieses kleine aber feine Artefakt ist eine phiole, die die Seele eines einzelnen Lebewesens für spätere Nutzung speichern kann.

**Erwerb:** Unikat, eventuell seltene Replika

**Gewicht:** 0 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 20

**Ladung:** Keine Ladung nötig.

**Regeln:** Die Phiole kann die Seele eines in der Nähe gestorbenen Lebewesens speichern. Der Nutzer kann hierbei zwischen gestorbenen Seelen auswählen. Die Seele kann für Magia-Zwecke verwandt werden.

### Waffen

#### Cruoris Mastra

Dieser dunkle Dolch lechzt sich am Blut seiner Opfer und verstärkt jeden Schlag des Anwenders mit einer dunklen Magie.

**Erwerb:** Unikat

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 12

**Ladung:** Benötigt jede 10 KR mindestens 1 Liter Parto-Blut.

**Regeln:** Der Cruoris Mastra muss gegen Parto-Feinde genutzt werden, andernfalls entfallen alle Boni der Blutmagie. Nutzt ein Feind Sanguis oder ist Teil des Mastra-Kults, wehrt sich der Dolch aktiv und der Modifikator ist 4 MW.

**Grundscha-**den: 1W6+4+ 4W6(Blutmagie) +8(Blutmagie) +Erfolge

**Länge:** 20cm

**Modifikator:** +4 BW(Blutmagie)

**Kampftalent:** Messer & Dolche

### Loquitor (Frustra)

Es gibt einige Waffen, die diesen Namen tragen. Hier beschrieben ist ein Schwert mit dem Namen Loquitor Frustra, welches im Ferenreich gefunden wurde.

Loquitor sind Waffen, denen aus unterschiedlichsten Gründen ein Bewusstsein geschenkt wurde, oder denen eine bereits vorher lebendige Seele einverleibt wurde. Manche helfen im Kampf ihren Trägern, andere versuchen, diese aktiv zu behindern. Loquitor sind fast immer Unikate, denn auch wenn das ursprüngliche Bewusstsein das gleiche war, erreichen diese schnell eine Diversität.

**Erwerb:** Unikat

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 10

**Ladung:** Passiv, Seelenenergie

**Regeln:** Das Loquitor Frustra ist ein Chepesh, welches mit der Seele eines unbekannten Feren gefüllt ist. Dieser kann nur in einem altferischen Dialekt sprechen, weshalb eine Übersetzung seiner Worte bis jetzt nicht möglich war. Das Schwert ist äußerst stumpf und weigert sich, schärfer zu werden. Es fügt jedoch zusätzliche Wucht zu jedem Schlag des Trägers hinzu.

**Grundscha-**den: 1W3+2+Erfolge

**Länge:** 50-60cm

**Modifikator:** 4 BW

**Kampftalent:** Schwerter

### Transformatio (Esquare)

Transformatio ist ein allgemeiner Name, der meist Waffen gegeben wird, die sich in unterschiedliche Gegenstände verwandeln können. Hier wird beispielhaft das Esquare-Set von unterschiedlichen Waffen behandelt. Das Esquare hat 3 Formen: Dolch-, Schwert- und Musketenform. Jede der Formen ist verziert mit Kristallen, welche lange, rote Linien über die gesamte Waffe ziehen und ihr einen roten Schimmer verleihen.

**Erwerb:** Unikat

**Gewicht:** Siehe Form

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 10

**Ladung:** Passiv, nach jedem Kampf 4 Stunden Sonnen- oder Mondlicht, alternativ 10 ME

**Regeln:** Die Transformation benötigt 1 Aktion und wird durch einen Druck auf einen der Kristalle ausgelöst.

### Dolchform

**Grundscha-**den: 1W6+4+Erfolge

**Gewicht:** 0,25 Kg

**Länge:** 25 cm

**Modifikator:** -

### Schwertform

**Grundscha-**den: 1W6+4+Erfolge

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Länge:** 55 cm

**Modifikator:** +1 BW

### Musketenform

**Grundscha-**den: 2W6+4+Erfolge

**Gewicht:** 1,5 Kg

**Reichweite:** 100/200

**Munition:** -(Benötigt keine externe Munition)

**Geschwindigkeit:** 1 Aktion(1. Aktion Schuss; 1. Manöver: Repetieren)

**Modifikator:** +1 MW

### Objekte

#### Tür der vielen Wege

**Voraussetzungen:** Nutzung: -; Kalibrieren: Rectia oder Arcanomagie 10

**Erwerb:** Unikat

**Gewicht:** 15 Kg

**Analyse:** Nur magische Analyse möglich, Schwierigkeit 12

**Ladung:** 250 ME für jede Kalibrierung.

**Regeln:** Die Tür der vielen Wege muss in einen Türrahmen eingehängt werden, um ihre Funktion zu ermöglichen. Wird sie geöffnet, erscheint dem einfachen Auge der erwartete Raum, eine Probe auf Wahrnehmung(Nur mit passiver Wahrnehmung 5) oder Magiakunde, beide mit Schwierigkeit 6, könnte jedoch einige Unstimmigkeiten feststellen lassen. Betritt ein Charakter die Tür, wird er sofortig zum kalibrierten Zielort teleportiert, welcher auch ein Türrahmen sein muss.

## Edelsteine

Edelsteine sind verarbeitete Magia-Kristalle, die sich nicht zur Erschaffung von Kugeln eignen. Sie haben unterschiedliche Effekte, die meist passiven Effekten von Kugeln ähneln, jedoch aktiviert werden müssen und eine begrenzte Lebensdauer haben können. Sie werden häufig in Artefakte eingesetzt, um deren Fähigkeiten zu verstärken oder neue auszulösen. Sie können auch in profane Gegenstände, besonders Waffen, eingelassen werden, um diesen magische Effekte zu verleihen.

Im folgenden findest du einige Beispiele für Gegenstände, die so nicht in offiziellen Abenteuern vorkommen und als Vorlage zur Kreation eigener Edelsteine oder als auffindbare Edelsteine dienen können.

### *Allgemeiner Edelstein*

[Beschreibung]

Erwerb: [Fundorte, Preise und andere Möglichkeiten des Erwerbs]

Aktivierung: [Nötige Schritte zur Aktivierung des Edelsteins]

Lebensdauer: [Die maximale Lebensdauer des Kristalls, kann von Nutzungen, Zeit oder

anderem Limitiert sein, aber auch unendlich oder aufladbar sein]

Effekt: [Der passive Effekt des Edelsteins]

### Beispiele

#### *Opal des Kriegers*

Dieser türkise Edelstein ist von blauen Rissen durchzogen. Sein Perlglanz verleiht ein wunderschönes Aussehen, viele Edelsteine seiner Art wurden als Schmuckstücke in Talismane oder Waffen eingelassen.

Erwerb: Verbreitet in den südlichen Karparten, besonders häufig jedoch in Xeren.

Unverkäuflich, außer von spezialisierten Hehlern in Cruoria und dem Ferenreich.

Aktivierung: Berührung des Kristalls aktiviert und deaktiviert diesen.

Lebensdauer: 24 Stunden, kann mit 10 ME erneut aufgeladen werden.

Effekt: Ist der Opal in eine Waffe eingelassen, erhält diese +2 SP zusätzlich, wenn der Edelstein aktiviert ist. Ist der Opal in ein Schmuckstück eingelassen, erhält der Träger 2 BW auf Kampftalente, während der Opal aktiviert ist.

#### *Rubin des Gelehrten*

Erhöht erhaltene FP

Erwerb: Unikat

Aktivierung:

Lebensdauer:

Effekt:



## Kugeln

### Leitfaden

Im folgenden findest du einige Beispiele von Magia-Kugeln. Diese könnten durchaus so in Gehenna auftauchen, gelten jedoch überwiegend als Beispiele, um eine Idee der unterschiedlichen Kugeln zu erhalten. Besonders zu beachten ist hierbei die gebrochene Magia-Kugel, die besondere Effekte erhält und durch unterschiedliche Ereignisse kreiert werden kann. Einem aufmerksamen Betrachter wird dabei auffallen, dass hier keine Gewichte für die jeweiligen Kugeln angegeben sind. Diese hängen stark von der Raffinierung ab und können somit variieren. Meist wiegen einfachere Kugeln bis zu 4Kg und sind recht groß, während stärkere Kugeln leichter und kleiner sind und teils nur 0,1Kg wiegen.

### Gebrochene Magiakugel

Tiefe Risse zieren die Oberfläche dieser erschöpften Kugel, wobei sich über einige eine merkwürdige Substanz gezogen hat, die an Narbengewebe erinnert. Die Kugel schimmert

leicht, wobei die Farbe die Farbe der Magie ist, die sie zum Brechen gebracht hat.

Sie hat keinerlei Ladung und wird häufig durch fehlerhafte Benutzung oder besondere Effekte von anderen Kugeln erschaffen.

Erschöpfung: Da eine gebrochene Magia-Kugel keine Ladung hat, kann diese auch nicht erschöpft werden.

Maximale Ladung: -

Polarisation: Gleich der originalen Polarisation oder Äther

Passiver Effekt: -

Besonderes: Wird eine gebrochene Kugel erschaffen, muss ein W20 gewürfelt werden.

Das Ergebnis bestimmt den Effekt. 1: Die Kugel wird sich in eine Dunkle Magia-Kugel reformieren, die mit 4W20 ME gefüllt ist. 2-15: Die Kugel bleibt als Gebrochene Variante erhalten, hat jedoch keinerlei Effekte; 16-20: Die Kugel ist äußerst instabil und wird, meist einmal täglich, Wildes Magia wirken. Würfel hierfür 4W20 auf die Wildes Magia Tabelle; 21-25: Die Kugel wird extrem instabil und kann durch Berührung zerstört werden. Bei jeder Berührung muss 1W6 gewürfelt werden, ist das Ergebnis eine 1, explodiert die Kugel und verursacht 1W20 SP in einem Radius von 10 Metern. 26-30: Die Kugel wird konstant wilde

Magie wirken. Jede KR müssen 3W20 auf die Wildes Magia Tabelle gewürfelt werden und 30 auf das Ergebnis addiert werden. Dies kann nur gestoppt werden, wenn die Kugel zerstört wird, was mindestens 1 SP jeglicher Art benötigt. >30: Die Effekte von 26-30 gelten, jedoch kann die Kugel nur durch Magia oder Artefakte zerstört werden.

### Schwache Magiakugel

Eine rote Kugel, die einen leichten Feuerschein von sich gibt.

Als eine der einfachsten und schwächsten Kugeln ist diese meist recht klobige Kugel die Grundlage des Wirkens von Magia für viele Anwender.

Erschöpfung: Die Kugel schrumpft auf eine Größe von wenigen Zentimetern und wird schwerelos. Sie verliert alle vorherigen Effekte.

Maximale Ladung: 50 ME

Polarisation: Chaos

Passiver Effekt: Der Charakter erhält +1 auf seinen eTw in Magiakunde.

### Einfache Magiakugel

Eine eiskalte, dunkelgrüne Kugel. Wird sie angefasst, beginnt sie am jeweiligen Körperteil festzufrieren.

Eine überaus einfache Kugel mit geringem Potential, doch ist sie das Rückgrat der verbreiteten Magia-Nutzung.

Erschöpfung: Wird diese Kugel erschöpft, verwandelt sie sich in eine leere Hülle der vorherigen Kugel, die keine ihrer vorherigen Effekte besitzt.

Maximale Ladung: 100 ME

Polarisation: Medium(Starr)

Passiver Effekt: Vom Charakter getötete Lebewesen erfrieren, sodass sie konserviert werden.

### Dunkle Magiakugel

Eine dunkellila Kugel, die im Betrachter ein Gefühl des Unheils auslöst.

Diese Kugel wurde von einem Magum erschaffen, der nichts Positives im Sinne führte.

Erschöpfung: Die Kugel verpufft.

Maximale Ladung: 200 ME

Polarisation: Ordnung(Malum)

Passiver Effekt: Schaden, den der Charakter verursacht, wird um seinen TW des jeweiligen Talents erhöht.

Besonderes: Diese Kugel kann nur zum

Verletzen und nie zum Heilen verwandt werden. Versucht ein Charakter, mit der Energie dieser Kugel einen anderen zu Heilen, erhält der Nutzer der Kugel stattdessen Schaden in Höhe der anderweitig verursachten Heilung.

### Instabile Magiakugel

Eine blau-lila Kugel, in der sich Charaktere entweder als sehr alt oder sehr jung spiegeln. Instabile Magia-Kugeln sind meist schwer zu erkennen, können jedoch überaus gefährlich werden. Bei jeder Benutzung könnten sich Risse zeigen, die auf eine baldige Transformation hinweisen.

Erschöpfung: Wird die Instabile Magia-Kugel erschöpft, entsteht eine gebrochene Magia-Kugel. Auf den Würfelwurf, um deren Effekte zu bestimmen, wird die aktuelle Anzahl der Risse addiert.

Maximale Ladung: 150 ME

Polarisation: Äther(Zeit)

Passiver Effekt: Die Charaktere können kleine, direkte Visionen der Zukunft erhalten. Im Kampf erhalten sie hierbei 1 BW auf Angriffe und +1 auf ihren VW.

Besonderes: Wird die Instabile Magia-Kugel genutzt, muss 1W6 gewürfelt werden. Ist das Ergebnis eine 1, entsteht ein Riss in der Kugel. Sind so mehr als 4 Risse entstanden, transformiert sich die Kugel sofort zu einer gebrochenen Magia-Kugel. Die Risse können von Charakteren entdeckt werden, sollten sie die Kugel betrachten, und somit die Instabile Natur der Kugel erkannt werden.

### Mächtige Magiakugel

Diese orange Kugel hat eine erstaunlich glatte Oberfläche, um welche sich ein dunkler Nebel hüllt, der sie bei kurzer Betrachtung fast unsichtbar macht.

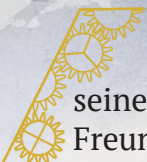
Als Meisterwerk der Raffinierung ist diese Kugel ein Paradebeispiel von praktischer Kreation. Sie wiegt nur wenige Gramm und ist extrem klein, doch hat sie ein unglaubliches Potential und wird ihren Nutzern viele Dienste erweisen.

Erschöpfung: Wird die Kugel erschöpft, verpufft sie restlos.

Maximale Ladung: 500 ME

Polarisation: Chaos(Aer)

Passiver Effekt: Es ist für das untrainierte Auge fast unmöglich, den Charakter wiederzuerkennen. Kleinste Änderungen in



seinem Erscheinungsbild lassen ihn für  
Freunde immer gleich erscheinen, für  
Außenstehende jedoch wie komplett  
unterschiedliche Personen aussehen. Proben,  
um den Charakter zu erkennen, erhalten MW  
in Höhe seiner FP-Stufe.

# Alchemie, Magia & Mechanik

## Leitfaden

Das folgende Kapitel befasst sich mit den vielen Wundern Gehennas. Von den Technischen Konstruktionen der Mechanik bis zu den Gebräuen gibt es durchaus einige wundersame Effekte, die ein ausreichend gebildeter oder fokussierter Charakter in Project Steam erreichen kann.

Ein besonderer Fokus liegt in diesem Kapitel dabei auf den Regeln, auch wenn generelle Konzepte durchaus erklärt werden. Im folgenden findest du aber zuerst einen Überblick über die Themen dieses Kapitels. Solltest du noch magischen Gegenständen, mechanika oder Gebräuen suchen findest du diese im Kapitel Gegenstände ab S. 187. Die Präsenz von z.B. Magia in Gehenna oder die Sicht der Gesellschaft auf Alchemie findest du im Kapitel die Welt ab S. XXX.

## Alchemie

Alchemie ist die Kunst des Brauens. Sie befasst sich mit Tränken, Arznei und vielem mehr. Ein besonderer fokus liegt dabei auf Flüssigkeiten, aber nicht jedes alchemische Gebräu muss flüssig sein. Mehr zu Alchemie findest du auf der folgenden Seite.

## Magia

Die verbotene Kunst der Magie ist in Zeiten der Hodernia zwar in den Untergrund gegangen, aber bei weitem nicht verschwunden. Sie ist die wohl Fähigste Kraft in diesem Kapitel, aber auch äußerst schwer zu erlernen und hochgradig illegal. Mehr zu Magia ab S. 272.

## Mechanik

Die Wissenschaft der Mechanik befasst sich mit den technischen Konstruktionen, die den Fortschritt der Industrie ermöglichten und inzwischen teil des Alltags unzähliger Parto sind. Den besten Mechanikum stellt die Mechanik wenig limitierungen, doch das erreichen solch ausgeprägter Fähigkeiten ist schwer und langwierig. Mehr zu Mechanik findest du ab S. 268.

## Alchemie

### Leitfaden der Alchemie

Die Alchemie ist eine wundersame Wissenschaft, die von den Magiaverboten ausgenommen ist und bis heute weitgehend praktiziert wird. Ob von den verdeckten Kräuterhexen oder studierten Alchemisten, sie ist praktisch allgegenwärtig und hat schon vielen Abenteurern das Leben gerettet. Doch nicht nur für die Fertigung von Arznei, sondern auch mit Kampftränken, Giften oder gar Elixieren hat sie einen großen Einfluss auf Gehenna.

Im folgenden Kapitel findest du die Regeln des Brauens von Alchemica in Project Steam. Die einzelnen Alchemica findest du hingegen bei den Gegenständen ab S. 240. Regeln zur Nutzung von Alchemica im Kampf findest du bei den Kampfregeln ab S. 170.





Regeln

Brauen

Das Brauen von unterschiedlichsten Gebräuen ist eine Kunst, die nicht leicht zu meistern ist. Nicht nur müssen Charaktere die Rezepte der unterschiedlichen Tränke kennen, sondern auch die Fähigkeiten und ausreichend Zutaten für die jeweiligen Gebräue besitzen. Um einen Trank zu brauen, muss ein Charakter das Rezept kennen. Diese können durch Eigenschaften, gewisse Berufe oder bei Händlern käuflich erworben werden. Die durchschnittlichen Kosten pro Rezept sind bei den jeweiligen Rezepten beschrieben, können jedoch bei unterschiedlichen Händlern stark abweichen. Zusätzlich muss der Charakter ein Labor der jeweiligen Laborstufe nutzen, um Tränke gewisser Komplexitäten zu brauen.

**Kräuterpunkte und Spezialitätspunkte**  
Zum Brauen werden Zutaten benötigt. Um diese einfach darzustellen, findest du unter den Zutaten Angaben zu **Kräuterpunkten(KP)** und **Spezialitätspunkten(SzP)**. Diese repräsentieren die unterschiedlichen Zutaten, wobei KP allgemeine Zutaten beschreiben, die z.B. durch andere Kräuter ersetzt werden können, und SzP Spezialitäten, die nicht ersetzt werden können. SzP haben zusätzliche Angaben, die z.B. eine spezifische Region(z.B. Cruorianische Wälder), einen Ort(z.B. Steinbrüche oder Höhlen), eine Sammelmethode(z.B. Steinbau) oder ein bestimmtes Kraut sein können.

Erwerb von KP und SzP

Um KP zu sammeln, muss eine Probe auf *Pflanzenkunde* oder *Überleben* abgelegt werden, die je nach Ort unterschiedlich erschwert ist. Im Regelfall ist die Schwierigkeit 3. Jeder Erfolg dieser Probe resultiert dabei in 2 gesammelten KP. SzP können ebenfalls so gesammelt werden, jedoch sind die Proben meist schwieriger und können z.B. 4 Erfolge für eine SzP voraussetzen. KP und SzP können auch erworben werden. Im Regelfall belaufen sich die Kosten dabei auf 20S/KP und 100S/SzP, wobei die Kosten für SzP vervierfacht sind, wenn diese nicht in der Nähe verfügbar sind.

Brauen im Spiel

Um ein Gebräu zu schaffen, benötigt ein Charakter ein **Labor**. Dieses kann während der Charaktererschaffung oder im Spiel von unterschiedlichen Quellen erworben werden. Labore sind jedoch in ihrer Komplexität begrenzt. Hierbei bestimmt die **Komplexität** des Gebräus, die du bei den jeweiligen Gebräuen finden kannst, die Stufe des Labors, mit der diese gebraut werden können. Ist die Komplexität z.B. 4, muss die **Laborstufe** mindestens 4 oder höher betragen. Ebenfalls muss der Charakter das Rezept des jeweiligen Trankes kennen. Diese können auf unterschiedliche Weise erworben werden, z.B. durch Berufe. Die Kaufpreise der jeweiligen Rezepte findest du bei den Gebräuen. Sind all diese Voraussetzungen erfüllt, muss der Charakter nur noch die benötigten Zutaten sammeln, und der eigentliche Prozess kann beginnen. Der Charakter muss nun Proben auf *Alchemie* ablegen, um den Brauvorgang zu starten. Die Schwierigkeit ist dabei die **Komplexität** des Gebräus. Ist die Brauzeit über einer Stunde, muss der Charakter eine Sammelprobe ablegen, wobei jede Stunde eine Probe abgelegt werden muss. Erzielt der Charakter am Ende mindestens 1 Erfolg, erhält der Charakter das Gebräu. Die genaue Anzahl an nutzbaren Phiolen variiert hierbei und ist unter der Beschaffenheit des jeweiligen Gebräus angegeben, wenn sie nicht 1 beträgt. Sollten die Effekte des Trankes die Erfolge des Brauens mit einbeziehen, sollten sich die erzielten Erfolge der Probe notiert werden.

Verpufschte Tränke(I)

Scheitert der Charakter während dem Brauen, indem er nicht die benötigten Erfolge erreicht, kann er anstatt keinem Trank auch einen verpufschten Trank erhalten. Dieser hat unterschiedliche Effekte, die beim Einsatz vom GE bestimmt werden. Dafür wird 1W20 auf folgende Tabelle gewürfelt, wobei ein kritischer Fehler oder mehr als 3 Fehler +5 auf den Wurf addieren. Dem Charakter sollte das Ergebniss nicht mitgeteilt werden, die SL kann sich dieses seperat notieren oder erst bei Nutzung des Tranks auswürfeln.

Verpufschte Tränke(I)

| Ergebnis | Effekt                                                                                                                                                                                                                               | Ergebnis | Effekt                                                                                                                                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-5      | Der Trank funktioniert abgeschwächt. Würfelergebnisse, Dauer und andere Werte werden halbiert. Bezieht der Trank Brauerfolge ein, werden diese immer als 1 betrachtet.                                                               | 20-22    | Der Trank erhält den Effekt eines zufälligen Giftes, welches vom GE gewählt oder ausgewürfelt werden kann.                                                                  |
| 6-10     | Der Trank hat keinen oder einen kurzweiligen, kosmetischen Effekt.                                                                                                                                                                   | 23-24    | Der Trank verursacht beim Trinken 50% der LeP des Charakters als SP, die Schutzklasse ignorieren. Zusätzlich erhält der die Effekte eines zufälligen Giftes, wie bei 20-22. |
| 10-20    | Der Effekt des Trankes wird umgedreht. Schaden wird zu Regeneration, Gegenmittel werden zu Giften, Gifte zu Gegenmitteln. Allgemein sollte hierbei immer die umgedrehte Intention des Charakters während des Brauens genutzt werden. | 25       | Der Trank erhält einen zufälligen Magia-Effekt. Würfel, um diesen zu bestimmen, auf die Tabelle „Wildes Magia“                                                              |

Rezepte des Heimatlandes(I)

Mit dieser Sonderregel können Charaktere die Gebräue und Rezepte ihres Heimatlandes während der Charaktererstellung günstiger erhalten. Im Gegenzug sind die Gebräue und Rezepte anderer Herkunft deutlich teurer. Regeltechnisch werden hierbei die Kosten für Gebräue und Rezepte halbiert, wenn diese SzP der Region oder einem Ort des Heimatlandes enthalten, und verdoppelt, wenn dies nicht der Fall ist. Dies gilt immer nur, wenn SzP als Zutaten genutzt werden. Ausgenommen von dieser Regelung sind Elixiere, welche ihre normalen Kosten behalten.

Spezifische Trankzutaten(II)

Diese Sonderregel erlaubt das detailgetreue Brauen von Tränken mit genauen Zutaten. Hierbei werden anstatt der angegebenen KP und SzP die Kräuter und anderen Zutaten direkt verwandt und müssen somit auch gesammelt werden. Die jeweiligen Pflanzen und anderen Zutaten findest du im Kapitel Flora & Fauna und bei den Gegenständen. Dort stehen auch Herkunft und evtl. Preise für die jeweiligen Zutaten. Um eine Zutat in der Natur aufzutreiben, muss trotzdem eine Probe gewürfelt werden, auch wenn diese abweichen kann. Diese Sonderregel kann Alchemie sehr komplex machen und das Brauen von Tränken stark erschweren.



# Magia

## Leitfaden

Die unglaublichen Möglichkeiten der Magie von Gehenna scheinen fast keine Grenzen zu haben und erlauben es mächtigen Anwendern, unglaubliche Effekte zu erzielen. Um diese Flexibilität auch regeltechnisch darstellen zu können, basiert Magie auf Talenten, die der Kreativität des Spielers wenig Einschränkungen geben. Trotzdem ist bei der Nutzung von Magie einige Vorsicht geboten, da sie in großen Teilen Praesulas als inbegriff der Kriminalität gesehen wird und das aktive Wirken meist mit Mord gleichgesetzt wird. Dieses Verbot ist jedoch nicht einfach ein nur eine interessante Idee der adligen. Es hat viele Kulturelle Hintergründe, weshalb sogar viele Nutzlose Magia mit Hass begegnen. Bevor du einen Charakter mit magischem Talent spielst solltest du dir also sehr genau überlegen, was du tust und vielleicht schon etwas Erfahrung haben, da du sonst sehr schnell in einer Konfrontation mit sämtlichen Wächtern des Landes und vielleicht auch noch deinen Mitspielern enden kannst. In den folgenden Kapiteln wirst du erst mehr über Magia in der Welt von Project: Steam erfahren, wobei ein fokus auf der Anwendung und den Hintergründen der Ressource liegt. Darauf folgend wirst du die Regeln mit ihrem eigenen Leitfaden finden, in denen die genaue Anwendung von Magia durch Charaktere beschrieben wird. Magische Gegenstände findest du im Kapitel Gegenstände ab S. 256.

## Magia in Gehenna

Magia ist die wichtigste magische Ressource, die die Nutzung von Magie für die meisten Anwender überhaupt erst ermöglicht. Seine kristalline Struktur tritt in einem raffinierten Zustand meist als weiße Kugel auf, welche einen Schimmer in allen möglichen Farben von sich gibt. Wird es dabei jedoch zum Wirken von Magie benutzt, verändert es seine Farbe und Form, meistens passend zur gewirkten Magie. So verändert sich eine Magiakugel bei der Nutzung von Feuermagie meist in eine rote Erscheinung, aus der kleine Flammen zu kommen scheinen, während die Nutzung von Wassermagie die Oberfläche der Kugel flüssig und Tiefblau erscheinen lässt.

Magia hat jedoch noch viele weitere Effekte, von denen selbst die begabtesten Archomagus noch immer keine genaue Ahnung haben.

## Magia im Spiel

Magia ist im Spiel eine Ressource, welche somit alles andere als unendlich ist. Jeder Magiakristall hat eine festgelegte Menge an Magia-Energie, welche mit jedem wirken von Magie verbraucht wird. Dabei haben unterschiedliche Magus ein unterschiedliches Talent dafür, den Verbrauch von Magia zu reduzieren. Je weniger Energie ein Magia-Kristall besitzt, desto mehr Risse und Veränderungen treten in ihm auf, bis er beim restlosen Verbrauch entweder zerbricht oder einige andere, weitaus gefährlichere Effekte auslöst.

Magia wird meist in seiner verarbeiteten Form, als Magiakugel genutzt. Die rohen kristalle können zwar ähnlich effektiv sein, sind jedoch weit instabiler und somit selten.

## Erlangen von Magia

Magia kann bei der Charaktererschaffung nur in sehr begrenztem Maße erlangt werden, und selbst wenn, dann meistens nur zu einem hohen Preis durch bestimmte Organisationen. Innerhalb des Spiels ändert sich das nicht, weshalb Magia als rare Ressource das Wirken von Magie schnell einschränken kann. Die SL kann Magia dabei als Belohnung für magische Charaktere verwenden oder dieses bei dubiosen Händlern zum Verkauf anbieten, jedoch wird die Qualität von solchem Magia nicht die beste sein. Dennoch wird Magia für die meisten Gruppen eine seltene Ressource darstellen. So ist die richtige Nutzung von Magie aufgrund der Rarität von Magia ein essentieller Bestandteil des Spielens eines Magiers.

## Magiakulte

Die wohl beste Quelle von Magia sind die Kulte, durch welche sich Magie strukturell zieht und somit eine geregelte Beschaffung möglich ist. Spieler können natürlich mit diesen Handeln oder auch im Verlauf des Spiels einem solchen Kult beitreten - Häufiger werden sie jedoch als Feinde auftreten, von deren Leichen die Kugeln natürlich entwendet werden können, ebenso wie einige Artefakte.

## Vorkommen von Magia

Magia ist ein Kristall, welcher in seiner Rohform aus den tiefsten Minen in einigen Regionen von Gehenna geborgen werden kann. Dabei ist er bereits in seiner Rohform von einer unglaublichen Macht durchzogen, sodass ein einfacher Minenunfall in einer schlecht ausgestatten Mine bereits zu einer Katastrophe führen kann. Die tatsächliche Verarbeitung von Magia, die meist nur aus einer magischen Bearbeitung besteht, dient der Stabilisierung des Magia-Kristalls, was die Kugelform der meisten kristalle nach sich zieht. Wichtige Regionen, in denen Magia vorkommt, sind die Berge von Sacia, einige Gebiete im zentralen Scindien, die Montanen und teile der Karpanten.

## Effekte von Magia-Kugeln

Magia-Kugeln sind nicht nur für das Wirken von Magia nützlich. Durch gelernte Magum, benutzung oder natürliche Unreinheiten haben fast alle Magia-Kugeln passive Effekte. Diese wirken entweder auf einen oder mehrere Charaktere, und können diese in unterschiedlichsten Arten beeinflussen.

## Artefakte und Edelsteine

Zusätzlich zum direkten wirken von Magie gibt es in Gehenna auch viele Gegenstände, die mit Magia verändert und somit zu Artefakten verwandelt wurden. Dies kann vor langer Zeit geschehen sein - einige Artefakte wurden selbst von den Feren als Antik beschrieben - aber auch in der Hodernia ist die Kunst sehr lebendig.

Artefakte sind in den meisten Ländern zwar weiter ungern gesehen, solange sie nicht genutzt werden erlaubt aber z.B. Swuize auch den Handel mit diesen. Generell sind sie unauffällig, denn nur ein geschultes Auge kann sie von profanen Gegenständen unterscheiden. Neben den Artefakten gibt es auch die Magia-Edelsteine. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um einen echten Edelstein handeln, auch wenn bis heute die meisten dieser Artefakte aus Edelsteinen erschaffen werden. Bei Magia-Edelsteinen handelt es sich um kleine Additionen, wie einem kleinen Opal im Griff eines Schwerts, die aktiviert werden können und nach der Aktivierung unterschiedlichste Funktionen erfüllen. Sie sind besonders unauffällig und schwer zu identifizieren, aber überaus nützlich.

## Regeln

### Leitfaden

Magie ist in Gehenna sehr vielfältig. Sie ist zwar in die unterschiedlichen Praktiken eingeteilt, aber deren Anwendungen sind vielfältig - selbst Feuermagie(*Ignimagicus*) kann heilen.

Im folgenden findest du zuerst eine allgemeine Übersicht der Regeln zum Wirken von Magia. Die genauen Effekte sind in den **Magiatalenten** ab S. 275 zu finden. Diese stellen die unterschiedlichen Praktiken des Magia dar und geben eine regeltechnische Abgrenzung. Die Talente sind dabei nicht umsonst so benannt - ähnlich wie die profanen Talente müssen auch sie erhöht werden, sie haben jedoch zusätzlich einen eigenen Talentbaum, dessen **Fertigkeiten** weit mehr als nur die grundlegenden Anwendungen einer Praktik zulassen.

Bevor du dir ein Talent aussuchst, solltest du dir jedoch noch einmal die Regeln im folgenden durchlesen - besonders die zum **Wirken** und **Lernen** von Magia. Auch die Regeln zu Kugeln, in denen die **Polarisierung** erklärt wird, sind empfehlenswert.

### Wirken von Magia

**Magia-Energie(ME)** ist die Grundlage der Magie in Gehenna. Sie wird meist in **Magia-Kugeln** gespeichert, die aus Magia-Kristallen gewonnen werden. Der genaue ME-Wert einer Kugel muss den Spielern dabei nicht zwangsläufig bekannt sein, und es braucht meist Proben auf *Magiekunde* oder **magische Analyse**, um diesen herauszufinden. Ein Charakter kann mehrere Magia-Kugeln besitzen, muss jedoch vor der Probe entscheiden, aus welcher er die ME zieht. Jede Kugel hat eine Polarisierung. Diese ist meist ersichtlich, da sie auch die Farbe und Beschaffenheit der Kugel definiert. Eine Kugel kann dabei unterschiedlich stark in unterschiedliche Richtungen polarisiert sein und jede Nutzung wird dies weiter beeinflussen, wobei das Wirken von Magia mit übereinstimmender Polarisierung weitaus besser funktioniert.

**Magia-Talente** definieren die Werte, mit denen Charaktere Magia nutzen. Magia-Talente können verbessert werden, was jedoch FP, Zeit und Wissen voraussetzt. Ein Magia-Talent funktioniert regeltechnisch wie ein normales Talent und definiert somit die Anzahl an Talentwürfeln der Probe.

Um jegliche komplexere Magie zu wirken, sind ebenfalls **Magia-Fertigkeiten** nötig. Diese können, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind, erlernt werden und ermöglichen kreative Nutzungen des Potentials der Charaktere.

### Magia-Talente

Die unterschiedlichen Arten, Magia zu nutzen, sind in den Magia-Talenten definiert. Sobald dein Charakter ein Magia-Talent auf **Talentstufe 1** erhöhen konnte, erlernt er automatisch die Basisfertigkeit des jeweiligen Talents. Magia-Talente geben dir eine große Freiheit, die Magie deines Charakters frei einzusetzen. Sie limitieren zwar, wie viel Einfluss der Charakter bereits erlernt hat, lassen jedoch die genauen Auswirkungen relativ frei und erlauben somit eine große Anzahl an kreativen Einsatzmöglichkeiten. Magia-Talente unterscheiden sich dabei in Elementen, Anwendung oder Polarität, aber die meisten Effekte können durch alle Magia-Talente erzielt werden. Im folgenden findest du einen kurzen Überblick der 4 wichtigsten und bekanntesten Magia-Talente.

#### *Rectia*

Ermöglicht eine verbesserte Kontrolle von Magia und gilt als Grundlage magischen Wirkens. Einer der wichtigsten Effekte ist die Verringerung von ME-Kosten.

#### *Ignimagicus*

Ignimagicus: Ermöglicht die Kontrolle von Flammen und ist als einfache Elementarmagie überaus beliebt. Doch Ignimagicus erlaubt neben einfachem Schaden wie die meiste Elementarmagie auch Heilung, Buffing und weitere Anwendungen. Neben Ignimagicus stehen Aquamagicus(Wassermagie) und Sanguis(Blutmagie) als bekannte Elementarmagien.

#### *Corpori*

Die magische Verstärkung des eigenen Körpers oder dem anderer ist zwar mit vielen Magia-Talenten möglich, jedoch mit keinem so vielseitig und mächtig wie mit Corpori. Erfahrenen Magiern erlaubt dieses Talent auch die Nutzung von Avataren.

#### *Feramagicus*

Im Einklang mit oder durch Dominanz über die Natur erlaubt Feramagicus ein weites Einsatzgebiet, mit einem besonderen Fokus auf die natürliche Umgebung der Charaktere. Aber auch Verwandlungen, Kontrolle von Kreaturen und vieles mehr sind Teil dieser Dominanz.

### Fertigkeiten

Magia-Fertigkeiten sind Fertigkeitssäule, wobei es für jedes Magia-Talent einen Fertigkeitssäule gibt. Diese findest du im Kapitel Magia-Talente ab S. 282.

Der Charakter erhält die Basisfertigkeit des jeweiligen Baums automatisch, sobald der **TW** des jeweiligen Magia-Talents 1 oder höher beträgt. Die weiteren Fertigkeiten können erworben werden, sobald der Charakter die Voraussetzungen für diese erfüllt und diese gelernt hat.

Beim Wirken von Magia muss der Charakter sich entscheiden, welche Fertigkeiten er einsetzen möchte. Die meisten Fertigkeiten benötigen dabei einen gewissen Talentwert, um gelernt zu werden, der ebenfalls die mindeste Stufe des Wirkens bestimmt. Fertigkeiten sind die wichtigste Möglichkeit der Stärkung der magischen Macht deines Charakters. Sie ermöglichen z.B. eine verbesserte Kontrolle über ein Element, stärkere Angriffe und vieles der erweiterten Anwendungen.

### Magia-Energie(ME)

Magia-Energie ist die Grundlage magischen Wirkens und ist für fast jede magische Interaktion benötigt. Sie wird meist in Magia-Kugeln gespeichert.

Die benötigte Magia-Energie eines jeweiligen Talents ist in der Basisfertigkeit definiert. Hierbei benötigt fast jede Nutzung eines Magia-Talents ME, außer das Talent wird auf Stufe 0 gewirkt. Auch weitere Fertigkeiten können diese Kosten erhöhen. Talente wie *Rectia* können die Kosten jedoch auch drastisch senken - selbst die mächtigsten Magier müssen nicht hunderte Kugeln für einen Zauber nutzen. Eher gegenteilig nutzen äußerst talentierte Magier selten mehr ME als Anfänger.

## Proben

Erfüllt ein Charakter die Voraussetzungen um Magia zu wirken, hat also ein Magia-Talent auf Stufe 1 oder höher, einen ME-Vorrat und evtl. benötigte Fertigkeiten, kann er eine Probe auf das jeweilige Magia-Talent ablegen.

### *Gewirkte Stufe, Kugel und Fertigkeiten bestimmen*

Bevor der Charakter das jeweilige Magia-Talent einsetzen kann, muss er sich für eine gewirkte Stufe entscheiden. Magia Talente können maximal auf der Stufe des jeweiligen effektiven Talentwerts gewirkt werden, jedoch auch auf jeglicher Stufe darunter. Ein Charakter mit einem eTw von 3 auf *Ignimagicus* könnte das Talent somit auch auf Stufe 1 wirken, um ME-Kosten zu reduzieren.

Ebenfalls sollte die Kugel oder Kugeln, aus welcher die genutzten ME stammen sollen, ausgewählt werden. Im normalfall solltest du hierbei auf die Polarität und verbleibenden ME der Kugel achten, wenn dein Charakter diese kennt, um optimalen Nutzen aus dieser zu ziehen.

Vor Beginn der Probe muss der Charakter ebenfalls die genutzten Magia-Fertigkeiten bestimmen. Hierbei ist wichtig, dass er nur Fertigkeiten einsetzen kann, deren Voraussetzungen unter der gewirkten Talentstufe(**Wirkungsstufe**) liegen. Eine Fertigkeit, die einen TW von 5 voraussetzt, kann also bei einer Wirkungsstufe von 4 nicht genutzt werden. In der Regel wird hierbei eine Fertigkeit als Hauptfertigkeit genutzt, während andere diese verstärken.

### *Polarität und Schwierigkeit bestimmen*

Im Regelfall wird die Polarität und Schwierigkeit der Probe klar durch die Hauptfertigkeit bestimmt. Es gibt jedoch Sonderfälle, indem beide durch mehrere Modifikatoren beeinflusst werden. Werden Fertigkeiten mit unterschiedlicher Polarität ohne klare Hauptfertigkeit gewirkt, gilt die Polarität, welche die meisten Fähigkeiten besitzt. Sind dies mehrere Polaritäten, wird gewürfelt oder durch SL-Entscheid bestimmt. Bei Angriffsproben ist die Schwierigkeit meist der VW in *Ausweichen* des Gegners.

## ME Berechnen

Nachdem alle anderen Faktoren bestimmt sind, sollte die benötigte ME-Energie berechnet werden. Die ME-Kosten der jeweiligen Fertigkeiten sind dabei in der Basisfertigkeit und/oder den jeweiligen Fertigkeiten beschrieben. Es müssen die ME-Kosten von allen genutzten Fertigkeiten berechnet werden. Die Kosten mehrerer Fähigkeiten sind dabei additiv.

### *Würfeln*

Nun kommt der wichtigste Schritt, das Würfeln. Hierbei gelten die normalen Regeln für Talentproben, es werden also Talentwürfel in Höhe der Wirkungsstufe gewürfelt. Ist das Ergebnis ein Erfolg, gelingt das Wirken und der gewünschte Effekt wird erzielt. Misslingt die Probe, können trotzdem ME-Kosten entstehen, dies hängt von der jeweiligen Fertigkeit ab.

## Polarisation

Magia wird in 4 Haupt- und 8 Nebentypen unterschieden. Diese sind kreisförmig angeordnet. Mehr dazu findest du bei den Magia-Kugeln auf S. 278.

## Lernen

Das Erlernen von Magia ist eine schwierige Aufgabe, die nur durch viel Übung oder einen geübten Lehrmeister erreicht werden kann. Um den TW eines Magia-Talents zu steigern gelten die Kosten von Attributen, also **Stufe \*10** Fertigkeitspunkte. Die erreichbaren TW sind jedoch durch mehrere Faktoren beschränkt. Um ein Talent von Stufe 0 zu steigern, ist entweder ein Lehrmeister, der im jeweiligen Magia-Talent mindestens einen TW von 6 besitzt, eine andere Art der Anleitung, oder das in der Basisfertigkeit beschriebene Lernen nötig.

Alle weiteren Talentsteigerungen hingegen benötigen nur die Fertigkeitspunkte, da das Lernen durch die jeweiligen Fertigkeiten beschränkt ist.

Um eine Fertigkeit, also auch eine Basisfertigkeit, zu erlernen, ist eine gewisse Anzahl an Stunden, Proben und ME benötigt. Da die Angaben in Stunden nur durchschnittlich sind, können diese nach SL-Entscheid variieren. Ebenfalls wird unterschieden zwischen 3 Lernarten: Mit einem Lehrmeister, mit einer Anleitung und alleine.

## Lehrmeister

Lernt der Charakter mit einem Lehrmeister, wird die benötigte Anzahl an freien Stunden halbiert. Ebenfalls erhält der Charakter für die Proben während dem Lernen BW in Höhe des TW des Lehrmeisters/4. Hierbei muss der TW des Lehrmeisters in der jeweiligen Probe mindestens 4 höher als der benötigte TW der Fertigkeit sein.

### *Anleitung*

Eine Anleitung, meist ein Buch, Artefakt oder Visionen erlauben ein eigenständiges, aber geleitetes Lernen. Die Dauer wird hierbei nicht beeinflusst, und der Charakter erhält auf alle Lernproben 1 BW. Eine Anleitung hat eine maximale Stufe, bis zu welcher sie effektiv ist, und gilt immer nur für 1 Magia-Talent, kann jedoch mehrere Fertigkeiten lehren.

### *Eigenständig*

Das vollständig eigenständige Lernen von Magia ist äußerst schwierig und nur möglich, wenn der TW in *Magiekunde* des Charakters über 4 ist.

Die benötigten freien Stunden werden verdoppelt, und der Charakter erhält auf Lernproben 2 MW. Dafür existieren jedoch kaum Einschränkungen darin, welche Fertigkeiten gelernt werden können. Während des Lernvorgangs verbraucht der Charakter 2ME pro freier Stunde, die die Polarität der jeweiligen Fertigkeit oder Basisfertigkeit besitzen. Die Proben zum Lernen müssen auf das jeweilige Magia-Talent abgelegt werden. Die einzige Ausnahme dieser Regel ist die Steigerung von 0 auf 1, bei welcher alternativ *Magiakunde* genutzt werden kann. Die Schwierigkeit der Probe hängt von der jeweiligen Fertigkeit ab.

## Magische und profane Analyse

Viele Gegenstände, aber auch gewirkte Magie bedürfen einer genauen Analyse. Vielleicht um die Funktion eines Artefakts, die ME einer Kugel oder die gewirkte Art von Magia zu erkennen, aber auch in vielen anderen Situationen ist eine solche Analyse überaus nützlich. Es wird dabei zwischen magischer und profaner Analyse unterschieden.

## Magische Analyse

Magische Analyse kann auf 2 Arten funktionieren: Über den *Weg der Manipulation* von *Rectia*, oder über Fertigkeiten anderer Talente. Magische Analyse ist meist einfacher und bietet weit mehr Informationen als profane Analyse. Die Schwierigkeit der Analyse steht dabei meist bei den jeweiligen Artefakten oder Gegenständen. Soll gewirkte Magie analysiert werden ist die Schwierigkeit die Wirkungsstufe/2

### *Profane Analyse*

Profane analyse ist überaus vielfältig. Besonders gut funktioniert das Talent *Magiakunde*, welches alle magischen Gegenstände zumindest als magisch identifizieren kann, aber bei z.B. Magia-Mechanika können auch die mechanischen Talente(*Feinmechanik*, *Grobmechanik*, *Elektrizitätskunde*) Anwendung finden. Profane Analyse ist meist schwieriger als Magische Analyse und resultiert meist in weniger oder ungenaueren Informationen. Die Schwierigkeit der profanen Analyse ist bei Gegenständen oder Artefakten gegeben. Soll gewirkte Magie analysiert werden muss auf *Magiakunde* gewürfelt werden. Die Schwierigkeit ist dabei die Wirkungsstufe, Ist der Charakter bereits mit Magia vertraut, hat also ein Magia-Talent auf Stufe 1 oder höher, erhält er 4 BW. Eine solche Analyse bietet aber nur grundlegende Informationen, ob es sich um Magia handelt und um welches Talent.

## Magie während der Charaktererstellung

Während der Charaktererstellung kann Magia nur in Ausnahmefällen erworben werden. Hierbei muss die Nutzung von Magia vom SL erlaubt werden, oder Außenstehende als wählbare Berufe angegeben werden. Besonders wenn mit der Sonderregel Erhöhte FP-Grundwerte(I) gespielt wird, ist bei einer passenden Hintergrundgeschichte Magia auch während der Charaktererstellung durchaus denkbar. Hierbei gelten keine besonderen Regeln, Lernzeiten und -arten sollten jedoch im Hintergrund des Charakters geschildert werden.



Magia-Kugeln

Passive Effekte

Magia-Kugeln sind nicht bloß einfache Erze, sondern aufgrund ihrer Verarbeitung einzigartige Artefakte, die nicht nur für Magia genutzt werden können. Fast jede Kugel besitzt einen sogenannten **passiven Effekt**, der Körper und Umgebung beeinflussen kann. Hierbei könnte es sich um die Steigerung von Talenten, Visionen, Attributsteigerungen, Magia-Erleichterungen oder eine Vielzahl anderer Effekte handeln. Unbenutzte Kugeln verstärken meist intellektuelle Fähigkeiten, das ist allerdings keine allgemeine Regel. Der passive Effekt kann sich durch Nutzung der Kugel ändern, dies ist jedoch überaus selten. Um den genauen passiven Effekt einer Kugel zu bestimmen, ist eine magische Analyse nötig. Der Effekt kann jedoch auch von den Charakteren bemerkt und so entschlüsselt werden. Die Schwierigkeit magischer Analyse sind die maximalen ME der Kugel/20. Befindet sich ein Charakter im Besitz einer Magia-Kugel, was bedeutet, dass er die tatsächliche Kontrolle über diese hat, wird der passive Effekt der Kugel auf ihn übergehen. Ist er Teil einer Spielergruppe, wird der Effekt auch alle anderen Spielercharaktere beeinflussen, außer dies ist anders bei der jeweiligen Kugel angegeben. Dies hat den Hintergrund, dass die meisten Kugeln ihre Effekte auf dem Besitzer sehr nahe stehende Charaktere überleiten. Der Besitzer kann bestimmte Personen technisch gesehen ausschließen, dies wird jedoch nicht empfohlen. Nichtspielercharaktere könnten theoretisch auch Teil dieser Gruppe werden, das ist jedoch nur nach Entscheid der SL möglich.

Kombinationen von Polarisationen

| Kombination                                                                          | ME-Verbrauch |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Gegenpolarität<br>Die Genutzte Polarität ist gegenteilig mit der Polarität der Kugel | x2           |
| Angrenzende Polarität<br>Die Hauptpolarität ist im 90° Winkel zur Kugelpolarität.    | x1.5         |
| Gleiche Haupt-, unterschiedliche Nebenzpolarität oder keine Nebenzpolarität          | x0.75        |
| Gleiche Polarität                                                                    | x0.5         |

Ladungen

Um die Ladung einer Kugel zu bestimmen, muss entweder eine magische Analyse mit einer dafür bestimmten Magia-Fertigkeit durchgeführt werden, oder eine Probe auf Magiakunde abgelegt werden. Die Schwierigkeit der Probe ist hierbei die maximale ME der Kugel/10.

Polarisationen

Die Polarisation einer Kugel wird entweder durch die Nutzung dieser oder durch magische Manipulation bestimmt. Eine ungenutzte Kugel hat dabei meist keine Polarität. Wird sie nicht anderweitig beeinflusst, verändert jede Nutzung von Magia die Polarität der Kugel. Die jeweilige Stärke der Polarität wird auf einer Skala von 1-5 eingeteilt, wobei sich gegenseitige Polarisierungen ausgleichen. Um die Polarität in eine Richtung zu verändern, muss ein Charakter die jeweilige Kugel für eine definierte Menge an ME der jeweiligen Polarität nutzen. Hierbei sind die benötigten ME [Stärke der Polarität]x10 ME. Für eine Stärke von 1 sind also 10 ME nötig, während für eine Stärke von 2 weitere 20 ME genutzt werden müssen. Bis Stufe 3 sind hierbei keine Nebenzpolaritäten möglich, nur Hauptpolaritäten. Über Stufe 3 kann auch eine Nebenzpolarität stärke erhalten. Eine Kugel kann in mehrere angrenzende Polaritäten polarisiert werden. Hierbei bestimmt die Polarität mit der höchsten Stärke die Polarität der Kugel. Hat eine Kugel 2 gleich starke Polaritäten, gilt die jeweils früher erreichte Stärke als Polarität der Kugel. Wird eine gegenteilige Polarität genutzt, wird mit jedem genutzten 10 ME die Stärke der Polarität um 10 gesenkt, bis diese auf 0 sinkt.

Dann wird die Polarität nach den normalen Regeln verstärkt. Nutzt ein Charakter ME, wird die verbrauchte ME von der Polarität beeinflusst. In der Tabelle auf S. 278 du einen Überblick über die Effekte unterschiedlicher Kombinationen.

Überlastung

Wird eine Magia-Kugel überlastet, also mehr ME genutzt als in der Kugel vorhanden, wird eine gebrochene Magia-Kugel erstellt. Zum Ergebnis des Wurfs wird hierbei +1 addiert. Die Magie, durch welche die Kugel überlastet wurde, schlägt fehl. Würfle 2W20 auf die Wildes Magia-Tabelle und addiere die durch den originalen Zauber verbrauchte ME auf das Ergebnis. Dies geschieht auch, wenn die ME-Ladung der Kugel anderweitig unter 0 sinkt.

Aussehen

Das Aussehen von Magia-Kugeln wird meist durch ihre Nutzung oder äußere Beeinflussung bestimmt. Hierbei wird die Farbe meist durch die Polarität der Kugel bestimmt, während andere Eigenschaften durch genutzte Magia-Talente oder Fertigkeiten bestimmt werden. Im folgenden findest du einige Beispiele und eine Darstellung der Farben von Polaritäten.  
**Aquamagicus, Ordnung:** Eine dunkelblaue Kugel mit einer flüssigen Oberfläche, die zwar merklich feucht ist, aber keine Gegenstände befeuchtet und nicht durchlässig ist.  
**Ignimagicus, Energie:** Eine weinrote Kugel, die mit einer grünen Flamme brennt, die bei Tageslicht fast undurchsichtig ist. Die Flamme interagiert nicht mit der Umgebung.  
**Feramagicus, Äther:** Eine Kugel, die von einem tiefen lila erfüllt und von lilanen Ranken umgeben ist, die sich langsam bewegen.  
**Tecumagic, Ordnung:** Eine dunkelblaue Kugel, die immer in Schatten gehüllt ist, und einen dunklen Nebel ausstößt.



# Erweiterte Magia-Regeln

## Wildes Magia

100-Teilige Tabelle, auf die standardmäßig 4W20 gewürfelt werden. Die Ergebnisse sind zufällig, jedoch sind höhere Ergebnisse meist negativer. Es können weniger oder mehr Würfel gewürfelt werden, oder +/- auf das Ergebnis gegeben werden, um dies zu beeinflussen. Genauer steht bei den jeweiligen Eigenschaften, Artefakten usw.

## Überladen von Magia-Gegenständen(I)

Es gibt eine Vielzahl an Magischen Gegenständen, die ME speichern können. Diese können durch Magia-Fertigkeiten aufgeladen werden, um zusätzliche Effekte zu verursachen, Energie zu speichern, Energie zu übertragen, alte Effekte wiederherzustellen und vieles mehr.  
Mit dieser Sonderregel muss während dieses Prozesses jedoch besondere Vorsicht gewahrt werden. Wird ein Gegenstand überladen, erhält er also mehr ME als dieser speichern kann, verschwinden die überschüssigen ME nicht mehr einfach. Stattdessen müssen 3W20 auf die Wildes Magia-Tabelle gewürfelt werden, wobei die überschüssigen ME auf den Wurf addiert werden.

## Wirkungsformen(I)

Durch diese Sonderregel erhält die Wirkungsform der Charaktere einen regeltechnischen Hintergrund. Hierbei wird zwischen den 3 bekannten Wirkungsarten, **Intuitiv, Runen und Kreisrunen** unterschieden. Beim ersten Erlernen von Magia kann muss der Charakter sich für eine der Wirkungsformen entscheiden.

### Intuitiv

Die wohl stärkste Art der Magie. Intuitives Wirken verschleiert die Intention des Magum, da dieser Magia ohne Gesten, Sprache oder andere Effekte wirken kann. Alle Reaktionen auf so genutzte Magie erhalten 2 MW. Die Lerndauer von Fertigkeiten und allgemeinem Magia wird verdoppelt.

### Runen

Die bekannteste Art des Wirkens. Hierbei beschwört der Charakter Runen oder sagt diese auf, um seine Magie zu wirken. Durch diese Wirkungsformen bleiben Reaktionen und Lerndauer unverändert.

### Kreisrunen

Eine einfache Wirkungsform, durch welche ein Charakter jedoch stark in seinen Handlungen eingeschränkt wird. Um Magie zu wirken, muss der Charakter physische Kreisrunen aufzeichnen oder bereits gezeichnete Kreisrunen aktivieren. Diese können z.B. als Tätowierungen oder eingezeichnet in Kleidungsstücke genutzt werden. Ist der Charakter Bewegungsunfähig oder hat anderweitig keine Kreisrunen zur Verfügung, kann er jedoch kein Magia nutzen. Die Lerndauer wird mit 0.75 multipliziert.

## Wirkungsformen für Talente(I)

Statt dass Wirkungsformen für jedes Talent gelten, kann ein Charakter sich mit dieser Sonderregel für jedes einzelne Magia-Talent eine Wirkungsform aussuchen, bevor er dieses erlernt. Diese muss beim jeweiligen Magia-Talent notiert werden.  
Diese Sonderregel schließt die Sonderregel **Wirkungsformen für Fertigkeiten(II)** aus.

## Wirkungsformen für Fertigkeiten(II)

Anstatt dass sich ein Charakter für eine Wirkungsform entscheiden und diese behalten muss, kann sich ein Charakter bei jeder Fertigkeit für eine Wirkungsform entscheiden, die für diese Fertigkeit genutzt wird. Hierbei muss für jede Fertigkeit die Wirkungsform notiert werden.  
Diese Sonderregel schließt die Sonderregel **Wirkungsformen für Talente(I)** aus.

## Wildes Magia

| Würfel-<br>ergebnis | Resultat | Würfel-<br>ergebnis | Resultat |
|---------------------|----------|---------------------|----------|
| 1                   |          | 51                  |          |
| 2                   |          | 52                  |          |
| 3                   |          | 53                  |          |
| 4                   |          | 54                  |          |
| 5                   |          | 55                  |          |
| 6                   |          | 56                  |          |
| 7                   |          | 57                  |          |
| 8                   |          | 58                  |          |
| 9                   |          | 59                  |          |
| 10                  |          | 60                  |          |
| 11                  |          | 61                  |          |
| 12                  |          | 62                  |          |
| 13                  |          | 63                  |          |
| 14                  |          | 64                  |          |
| 15                  |          | 65                  |          |
| 16                  |          | 66                  |          |
| 17                  |          | 67                  |          |
| 18                  |          | 68                  |          |
| 19                  |          | 69                  |          |
| 20                  |          | 70                  |          |
| 21                  |          | 71                  |          |
| 22                  |          | 72                  |          |
| 23                  |          | 73                  |          |
| 24                  |          | 74                  |          |
| 25                  |          | 75                  |          |
| 26                  |          | 76                  |          |
| 27                  |          | 77                  |          |
| 28                  |          | 78                  |          |
| 29                  |          | 79                  |          |
| 30                  |          | 80                  |          |
| 31                  |          | 81                  |          |
| 32                  |          | 82                  |          |
| 33                  |          | 83                  |          |
| 34                  |          | 84                  |          |
| 35                  |          | 85                  |          |
| 36                  |          | 86                  |          |
| 37                  |          | 87                  |          |
| 38                  |          | 88                  |          |
| 39                  |          | 89                  |          |
| 40                  |          | 90                  |          |
| 41                  |          | 91                  |          |
| 42                  |          | 92                  |          |
| 43                  |          | 93                  |          |
| 44                  |          | 94                  |          |
| 45                  |          | 95                  |          |
| 46                  |          | 96                  |          |
| 47                  |          | 97                  |          |
| 48                  |          | 98                  |          |
| 49                  |          | 99                  |          |
| 50                  |          | 100                 |          |



# Magia-Talente

Kommen mit den Eigenschaftsbäumen



# Rectia

Rectiae Magia

Basis, [Stufe]\*10 FP, 0 ME

Ordnung

SW -

TW [Stufe]

Der Magum hat eine grundlegende Kontrolle über seinen Magia-Verbrauch. Er verbraucht für alle Zauber pro Stufe dieser Fertigkeit 1 ME weniger, bis zu einem Minimum von 1 ME

SW 2, 40 Stunden

Resistenz

40 FP/Stufe, [WS]\*10 ME

Ordnung(Malum)

SW 3

TW 2

Der Magum kann, wenn er Magia-Schaden erleiden würde, eine freie Aktion oder Reaktion, wenn mit dieser SR gespielt wird, nutzen, um eine Probe auf Rectia abzulegen. Pro Erfolg wird der Schaden dabei um [Gewirkte Stufe/2]W3 verringert.

SW 2, 40 Stunden

Effizienz

40 FP/100FP/300FP/500FP, 1ME

Ordnung(Bonum)

SW 1/2/4/8

TW 1/4/8/12

Der Magum kann, wenn er ME nutzt, ebenfalls eine probe auf Rectia ablegen und diese Fertigkeit nutzen. Gelingt diese, wird jegliche Verbrauchte Magia-Energie wird um 0.75/0.5/0.25/0.1 reduziert. Dies wird nach der Anwendung von Rectiae Magia angewandt. Dies benötigt keine weiteren Ressourcen im Kampf und gilt regeltechnisch als freie Reaktion. Der Charakter kann nun Magia-Talente nach den normalen Regeln bis zu Stufe 8/10/14/18 erhöhen.

SW 2, 20 FS

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Wird der Charakter mit Magia direkt angegriffen, kann er eine Reaktion nutzen, um zu versuchen, 10% der eingesetzten Magia-Energie(Immer Abgerundet) zu absorbieren. Es können nur Angriffe der Polarisasion Medium oder Chaos absorbiert werden, wobei auch abgeleitete Polarisationen funktionieren. Dafür muss er eine Probe auf Rectia ablegen, die Schwierigkeit ist dabei gleich der Erfolge des Magia-Angriffs. Dadurch wird die Magia energie in einer Kugel seiner Wahl gespeichert, wobei die Polarisasion der Polarisasion des Angriffs entspricht. Die Regeln für Aufladen von Magia-Gegenständen müssen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

Fertigkeitsname

Grundlage

Polarität

Wirken

Voraussetzungen

Lernen

## Mechanik

### Leitfaden der Mechanik

Mechanika sind Wunder der Technik, die von unterschiedlichsten Mechanikum, Erfindern und Bastlern in ganz Gehenna gefertigt werden. Sie können als Prothesen, Fahrzeuge oder Rechenmaschinen dienen und sind eine fester Bestandteil des Alltags in Gehenna. Der Begriff der Mechanika umfasst dabei jede fortgeschrittene Technik.

Im folgenden Kapitel findest du zuerst die unterschiedlichen Regeln zur Nutzung und Konstruktion von Mechanika, ebenso wie eine Sonderregel zu deren Modifikation. Besonders wichtig sind dabei die Kapitel zur Charaktererstellung und dem Nutzen von Mechanika, ebenso wie natürlich die Konstruktion dieser, solltest du Mechanika konstruieren wollen.

### Regeln der Mechanik

#### Mechanika während der Charaktererstellung

Während der Charaktererstellung können nur Mechanika der Kategorie Simple Mechanika erworben werden. Diese können mit einer Qualität von 0-2 gewählt werden, wobei die Preismodifikatoren der Qualitätstabelle (S. 289) auch während der Charaktererstellung angewandt werden. Wird die Sonderregel **Erhöhte FP-Grundwerte(I)** genutzt, können nach SL-Entscheid auch Mechanika anderer Kategorien erworben werden. Es gibt einzelne Ausnahmen für bestimmte Mechanika, wie den EINFÜGEN.

#### Nutzen von Mechanika

Mechanika können im Spiel in vielfältigen Arten genutzt werden. Im Regelfall müssen dafür unterschiedliche Knöpfe, Hebel und andere Vorrichtungen betätigt werden, und vielleicht braucht das Mechanika sogar externen Strom oder andere Eingaben.

Damit ein Charakter bei einem ihm völlig unbekannten Mechanika diese Bedienungsmöglichkeiten verstehen kann, muss eine Probe auf eines der beim Mechanika beschriebenen Talente, meist *Elektrizitätskunde*, *Fein- oder Grobmechanik*, genutzt werden. Die Schwierigkeit der Probe ist hierbei die Komplexität des Mechanika. Je mehr Erfolge der Charakter erzielt, umso mehr versteht er das jeweilige Mechanika, und kann potentielle Nutzen abschätzen, ebenso wie dieses bedienen.

#### Defekte

Während der Nutzung von oder Arbeit mit Mechanika kann es zu einer Vielzahl an Defekten kommen. Hierbei wird zwischen **einfachen** und **kritischen Defekten** unterschieden. Während einfache Defekte das Mechanika zwar temporär deaktivieren, aber keine bleibenden Schäden hinterlassen, können kritische Defekte schwerwiegende Konsequenzen mit sich ziehen.

Verursacht ein Charakter einen Defekt, zum Beispiel durch einen kritischen Fehler bei der Nutzung, muss der Charakter die Probe erneut würfeln. Hierbei wird die originale Schwierigkeit halbiert. Misslingt diese erleichterte Probe, entsteht ein kritischer Defekt. Gelingt sie, handelt es sich um einen einfachen Defekt.

Kritische Defekte haben immer Nebenwirkungen. Ein Automaton könnte den Charakter plötzlich angreifen oder verletzen, Maschinen können explodieren oder andere negative Fehlfunktionen haben. Die genauen Probleme werden von der Spielleitung bestimmt.

Kritische Fehler während der Konstruktion verursachen meist keine Defekte, außer mehr als die Hälfte der Teilproben haben einen Kritischen Fehler.

Schaden kann ebenfalls Defekte auslösen. Die LP eines Mechanika werden im Kampf als die nötigen KoP (Für AeP gilt  $KoP * 10$ ) für die Konstruktion  $* 10 * \text{Qualität des Mechanika}$  berechnet. Verliert ein Mechanika mehr als 10% seiner LP erleidet es einen einfachen Defekt. Sinken die LP des Mechanika unter 50%, erleidet es einen kritischen Defekt.

Ausgenommen von dieser Regel sind Rüstungen, Automaten und Biomechanika.

#### Reperatur

Um Mechanika zu reparieren, muss eine Probe auf eines der jeweiligen Talente gewürfelt werden. Die Schwierigkeit ist hierbei die Komplexität. Für einen einfachen Defekt wird nur 1 KoP benötigt, während ein kritischer Defekt die Hälfte der zur Konstruktion nötigen KoP benötigt. Die Reperatur ist nur außerhalb des Kampfs möglich und benötigt die Konstruktionszeit/10, mindestens jedoch 1 Stunde oder die Konstruktionszeit, je nachdem welche niedriger ist.

#### Konstruktion von Mechanika

Um Mechanika konstruieren zu können, muss ein Charakter sowohl die passende Talentstufe als auch das Wissen über die Konstruktion besitzen. Das Wissen kommt normalerweise vom Beruf bzw. Eigenschaftsbaum des Charakters, kann jedoch auch anders, z.B. über Baupläne, erworben werden.

Um ein Mechanika zu konstruieren, müssen neben den Konstruktionspunkten (KoP), welche die Kosten der benötigten Bauteile beschreiben, auch die benötigte Zeit investiert werden. Während der Konstruktion des Mechanika muss der Charakter eine Sammelprobe ablegen, welche Erfolg oder Misserfolg der Konstruktion bestimmt. Dabei muss jede Stunde eine Teilprobe der Sammelprobe auf eines der zugeordneten Talente abgelegt werden. Sind mehrere Talente zugeordnet, müssen diese in der gegebenen Reihenfolge rotiert werden. Die Schwierigkeit der Probe ist die Komplexität des Mechanika. Die erzielten Gesamterfolge der Sammelprobe bestimmen die resultierende Qualität des Mechanika. Genaue Umrechnungen findest du im Folgenden, ebenso wie die Effekte der jeweiligen Qualitäten.

#### Qualität

Die Qualität eines Mechanika bestimmt neben der Funktionalität unterschiedliche Effekte, die das jeweilige Mechanika verbessern. Hierbei können, je nach Mechanika, unterschiedlichste Effekte auftreten. In der folgenden Tabelle findest du einige mögliche Effekte, ebenso wie die Konvertierung von erzielten Erfolgen während der Konstruktion zur Qualität des Mechanika.



Konstruktionspunkte

Konstruktionspunkte (KoP) stellen die unterschiedlichen Ressourcen wie Zahnräder, Kabel und vieles mehr dar, die ein Charakter zur Konstruktion und Arbeit mit Mechanika benötigt. Konstruktionspunkte können erworben oder über unterschiedliche Eigenschaften gesammelt werden, wobei ein KoP 150S kostet. Neben den einfachen KoP gibt es für Hochkomplexe Mechanika noch eine weitere Resource, die Aetherpunkte(AeP).

Aetherpunkte(AeP)

AeP stellen hochkomplexe und schwer erhältliche Teile dar, die der Mechanikum entweder selbst herstellen oder für teures Geld einzeln kaufen muss. Ein AeP kostet dabei 150G und benötigt zur Konstruktion 5 KoP und 10 Stunden. Die Komplexität eines AeP ist die Komplexität des Konstrukts, welches mit ihm erschaffen werden soll. Ein AeP kann immer nur für das Mechanika genutzt werden, für welches er erschaffen wurde.

Biomechanika

Biomechanika sind aufgrund ihrer direkten Verbindung mit dem Körper eine Besonderheit, selbst unter den Mechanika. Durch ihre drastische Veränderungen der körperlichen Eigenschaften ist ihre Nutzung limitiert. Wichtig ist hierbei die Komplexität der Mechanika. Ein Charakter kann Biomechanika von einer gesamten Komplexität von WI\*10 ohne einschränkungen nutzen. Jeder Punkt über diesem Wert addiert 1MW auf jedes Wissenstalent, da das Gehirn des Charakters in einem Zustand konstanter Überforderung leben muss.

Sonderregeln

Kombination von Mechanika(I)

Viele Mechanika entwickeln ihr volles Potential erst, wenn sie mit anderen kombiniert werden. Hierbei muss immer die Größe und praktische Aspekte der jeweiligen Mechanika beachtet werden.

Um mehrere Mechanika zu kombinieren, also z.B. eine Muskete in einen Rollstuhl einzubauen, muss eine Konstruktion erfolgen. Hierbei ist die Schwierigkeit die jeweils höhere Komplexität der beiden Mechanika. Gewicht und Kosten verhalten sich additiv. Für die Kombination sind die Kombinierten KoP und Stunden beider Mechanika/4 benötigt. Die Probe muss auf alle Talente der beiden Mechanika abgelegt werden, und alle Voraussetzungen beider Mechanika müssen erfüllt sein.

Modifikation von Mechanika(II)

Mechanika können verändert werden, benötigt Proben auf jeweilige Talente, dauer der originalen Konstruktion/2, originale KoP/2 und Schwierigkeit=Komplexität. Einfache und Komplexere Modifikationen. Diese können das Verbinden von verschiedenen Mechanika miteinander, oder das Verändern der Stats der Mechanika sein(Maximal aktueller Wert/2 erhöht, immer abgerundet, mindestens 1). Einbauen von einzelnen Eigenschaften anderer Mechanika ebenfalls möglich, dann Kategorie beider Kombiniert.

Eigene Mechanika(II)

Qualität der Mechanika

| Erfolge | Qualität | Mögliche Effekte                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Preismodifikator                                     |
|---------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 0       | 0        | <b>Kaum Funktionstüchtig</b><br>Das Mechanika funktioniert zwar, aber fällt regelmäßig aus und ist sichtbar defekt. Bei jeder Benutzung oder Modifikation muss 1W6 gewürfelt werden. Zeigt dieser eine 1, so erleidet das Mechanika einen Defekt. Es könnten auch andere Effekte, wie z.B. erhöhter Stromverbrauch, eine leicht veränderte Funktion und andere Probleme auftreten. | /4                                                   |
| 1-5     | 1        | <b>Mindere Qualität</b><br>Das Mechanika hat zeitweise Aussetzer. Bei jeder Nutzung oder Modifikation muss 1 W20 gewürfelt werden. Zeigt dieser eine 1, so erleidet das Mechanika einen Defekt. Es können auch andere Effekte auftreten.                                                                                                                                           | /2                                                   |
| 6-20    | 2        | <b>Durchschnittliche Qualität</b><br>Das Mechanika hat eine durchschnittliche Qualität und keine besonderen Effekte.                                                                                                                                                                                                                                                               | -                                                    |
| 12-30   | 3        | <b>Überdurchschnittliche Qualität</b><br>Das Mechanika funktioniert unerwartet gut. Es könnte z.B. mehr Schaden verursachen, weniger Strom benötigen, oder eine verbesserte Funktion aufweisen.                                                                                                                                                                                    | *2                                                   |
| 31-50   | 4        | <b>Herausragende Qualität</b><br>Das Mechanika funktioniert äußerst gut. Beispielhafte Effekte könnten ein sehr geringer Energieverbrauch, verdoppelter Schaden oder Zusatzfunktionen sein.                                                                                                                                                                                        | *10                                                  |
| 51+     | 5        | <b>Überragende Qualität</b><br>Das Mechanika ist außerordentlich - praktisch ein Meisterwerk. Es könnte z.B. keine Energie benötigen, Flächenschaden verursachen, oder einige Zusatzfunktionen erhalten.                                                                                                                                                                           | *(Erfolge/10(Immer abgerundet), also 65=*60, 71=*70) |



# Detailregeln



# Sonderregeln

Bewusstsein in Mechanika(I)

Übernahme eines Parto(I)



## Cultus et Historia

*Trunk der wandelnden toten ☹*

Dieses seltene Gift vermag es, ein Opfer nach einem qualvollen Tod als mordlustige Leiche wieder auferstehen zu lassen.

Voraussetzungen: Alchemie 8

Seltenheit: 4

Komplexität: 6, 14 Stunden (Verteilt auf 7 Tage)

Kosten: 1000S/- (Rezept i.d.R. nicht verkäuflich)

Zutaten: 6 KP, 2 SzP (Leichenflüssigkeit), 1 SzP (Totenblume)

Rezept:

Wirkung: Dieses Gift entfaltet seine Wirkung 1W6 Stunden nach der Einnahme. Das Opfer wird innerhalb von 1 Stunde langsam einen qualvollen Tod sterben. Dies funktioniert nur, wenn das Opfer weniger als [Erfolge]\*4 LeP besitzt, andernfalls wird es [Erfolge]\*2 LeP verlieren, das Gift jedoch keine anderen Effekte haben.

Nach dem Tod des Opfers wird dieses nach 1W6 Tagen als Untote Leiche wieder auferstehen. Regeltechnisch handelt es sich hierbei um einen EINFÜGEN. Sie wird alle Personen in ihrer Nähe angreifen.

Beschaffenheit:

Besonderes: