HELL OVER MIND

Hell Over Mind

1. Prolog S. 4
2. Grundregeln S. 15
3. Einleitung S. 18
4. Charakterbögen S. 23
5. Charaktererstellung S. 29
   - 5.1. Völker S. 29
   - 5.2. Persönlichkeit S. 51
   - 5.3. Bestimmungen S. 67
   - 5.4. Kampfmanöver S. 85
   - 5.5. Hekatem S. 89
   - 5.6. Voodoohekatem S. 107
   - 5.7. Ausstattung S. 120
   - 5.8. Aufstieg S. 127
6. Erweiterte Regeln S. 133
   - 6.1. Soziale Interaktion S. 133
   - 6.2. Charakter-veränderung S. 136
   - 6.3. Fertigkeiten S. 137
   - 6.4. Overmind Erscheinung S. 140
   - 6.5. Effektelisten S. 141
7. Umgebung S. 147
   - 7.1. Flora S. 147
   - 7.2. Gefährliche Geschöpfe S. 149
   - 7.3. Beschwörungen S. 151
   - 7.4. Konstrukte S. 152

Prolog-Warnung!

Um ein erstmaliges Spielerlebnis so geheimnisvoll wie möglich zu gestalten, empfehlen wir neuen Spielergruppen nur den Spielleiter diese Geschichte lesen zu lassen. Diese Geschichte beinhaltet nämlich Mechaniken, welche die Spieler während des Spieles selber herausfinden sollten, wodurch das Spiel spannender gestaltet wird. Dem Spielleiter hilft die Geschichte hingegen das Umfeld, mit dem er arbeitet, besser zu verstehen und danach zu handeln.

Prolog

Der Overmind wurde 1662 das erste Mal in einer Geschichte von Amalia Voss-Gut in schriftlicher Form erwähnt. Die Geschichte besagt, es hause in großen Bergen und hole Menschen von leicht beeinflussbaren Gemüts aus seiner Umgebung zu sich in seine Welt. Der Overmind wurde als ein äußerst gnädiges Wesen beschrieben, welches die Aufgabe hatte Wesen durch eben jene Entführung aus der Normalwelt von ihrem Leid zu erlösen. Sein Reich sei eine große Utopie, wo jeder von seinen schlechten Erfahrungen befreit und niemals den Wunsch hegen würde fortzugehen.

In bitteren Zeiten gewann die Geschichte zunehmend an Popularität und Eltern erzählten ihren Kindern davon. Wenn diese ganz artig waren, würde der Overmind sie vielleicht eines Tages auch zu sich holen und ihnen das so begehrte perfekte Leben schenken. 1815 tauchten vermehrt Berichte von geradezu komatösen Menschen auf, die leblos in der Nähe des Berges gefunden wurden. Alles Hoffen und Beten für ihr Erwachen verblieb Ergebnislos. Viele Menschen sprachen von dem Overmind, der für diese Ereignisse verantwortlich gemacht wurde. Hier fanden die ersten Kulte um den Overmind ihre Anfänge. Sie machten es sich zum Ziel, sich das Wohlwollen des Overminds zu erarbeiten, um in seine utopische Welt eingeführt zu werden. So pflegten sie die Körper der Wesen, die bereits in die Welt des Overminds eingeführt worden waren, um seine Gunst zu erringen, denn in ihm sahen sie einen erhabenen Gott.

Der realen Welt zu entfliehen und ihrem Gott nahe zu kommen wurde zu ihrer Lebensmission. In den Städten, wo sich die Fälle häuften, wurden Gelehrte angesetzt, um die Existenz dieser sagenumwobenen Entität zu untersuchen. Die Philosophen Jeremias Mayer und Fausto Alvarez kamen 1856 zu dem Schluss, dass es keinerlei Beweise für die Existenz des Overminds gibt.

Noch bis heute gibt es niemanden, der nachweislich die Utopie des Overminds betreten hat und aus dieser zurückgekehrt ist. Wieso sollten sie auch, wenn es eine perfekte Welt ist?

Tagebuch-Einträge eines unbekannten Abenteurers

Irgendetwas kommt mir seltsam vor. In letzter Zeit sind meine Träume sehr finster und zeigen mir lediglich wirres Zeug. Neuerdings gesellt sich das Gefühl dazu, als vergäße ich oft wichtige Dinge. Deshalb habe ich begonnen, meine Gedanken aufzuschreiben. Eine Gedächtnisstütze, die hoffentlich ihren Zweck erfüllen wird.

Jeden Tag nutze ich nun schon dieses Buch, um mich selbst an Ereignisse erinnern zu können. Scheinbar werden nicht nur mir, sondern auch anderen die Erinnerungen genommen. Irgendetwas stimmt hier nicht, und ich werde herausfinden was es ist.

Ich habe bereits mit den verschiedenen Dunkelheimern und Astilliern in der Umgebung gesprochen und alle belächeln mich nur. Mir wird geraten einen von den Verrückten zu suchen. Lächerlich. Obwohl, was kann ich dabei verlieren?

Sollte das wirklich wahr sein? Eine Frau bei den Verrückten hatte gute Argumente. Es soll ein Wesen geben, was dafür verantwortlich ist, dass diese Welt existiert und sie aufrechterhält. Jedoch weiß sie selbst leider nicht, was sie mit dieser Information anfangen soll. Ihr nächster Plan ist es, dieses Wesen zur Rede zu stellen. Falls sie es denn finden kann.

Als Experimenteller Forscher ist es meine Aufgabe einen Weg zu finden meine Erinnerungen wiederzuerlangen und mehr darüber zu erfahren. Reichen würde es mir aber schon, wenn ich einfach aufhören könnte zu vergessen. Von den Verrückten habe ich mich abgewendet, da diese oft Aggressionen gezeigt haben und eher an der Zerstörung ihres Gottes interessiert sind, als diesen zu verstehen.

Ich frage mich, ob ich hier einfach keine Antworten mehr finde? Von der Mettikan Ebene habe ich bereits sehr viel Positives gehört. Dort soll alles sehr friedlich ablaufen. Vielleicht sollte ich mich dort oben mal genauer umschauen?

Eine meiner ersten Beobachtungen auf der Mettikan Ebene waren die Massen von rotem Dampf der manche der Gassen der Stadt komplett zu fluten scheint. Für die Wesen hier war dieser komplett unbedenklich und selbstverständlich, aber viele scheinen nach einer Berührung mit diesem leicht verunsichert zu sein. Etwas von diesen zu erfahren konnte ich aber leider nicht.

Nach einiger Zeit hier, zumindest glaube ich, dass ich schon länger hier war, scheine ich komplett vergessen zu haben, warum ich überhaupt hergekommen bin. Offensichtlich bin ich hier aus Forschungsgründen, wie meine Notizen belegen. Wieso habe ich dann Erinnerungen an Familie und Freunde von hier? Das muss mit diesem roten Dampf zu tun haben. Ich muss ganz schnell weg von hier.

Wenn ich ein Gott wäre, und es ein Fehler in meinem Universum geben würde, wo würde ich diesen verstecken? Natürlich! Auf den Scherbeninseln!

Diese sind bekannt für ihre Tödlichkeit und jeder wusste hier, dass es unmöglich war diese zu überqueren. Aber wieso wusste das jeder? Wieso wusste ich das, obwohl ich bisher keine Berührungspunkte mit den Scherbeninseln hatte?

Auf den Scherbeninseln angekommen! Hier sich zu bewegen wäre wirklich tödlich. Es muss doch eine Möglichkeit geben, die vielen Hindernisse lebend zu überwinden? Ich glaube mal von einer Beere gehört zu haben, welche höchst ätzend ist. Der Plan ist also mich nach Velinth zu begeben und dort auf der Suche nach dieser Beere zu machen.

Problematisch ist, wenn man überhaupt nicht weiß wonach man sucht. Die Erfahrung musste ich leider schmerzlich feststellen, als ich in Velinth angekommen war. Bisher weiß ich nur, dass sich diese Beere Mogelbeere nennt.

Nachdem ich Ewigkeiten ziellos durch den Wald geirrt bin, fand ich mich bei den Klippen wieder. Diese hatten mehrere weggeätzte Stellen, welche für mich ein direkter Hinweis auf die Mogelbeere war. Ich durchsuchte also die Gegend und fand tatsächlich mehrere Sträucher in einem der Tümpel. Testweise warf ich eine von den Beeren auf eine der Klippen und wie gedacht ätzte sie sich durch den Stein.

Um seine Entdeckung für die Nachwelt zu teilen, gab ich dieses Buch an die Verrückte. Vielleicht gibt es weitere Leute, die meinen Weg nachverfolgen wollen. Vorher habe ich natürlich meine letzten Notizen erneut niedergeschrieben in ein neues Buch, falls mir die letzten Entwicklungen wieder entfallen sollten.

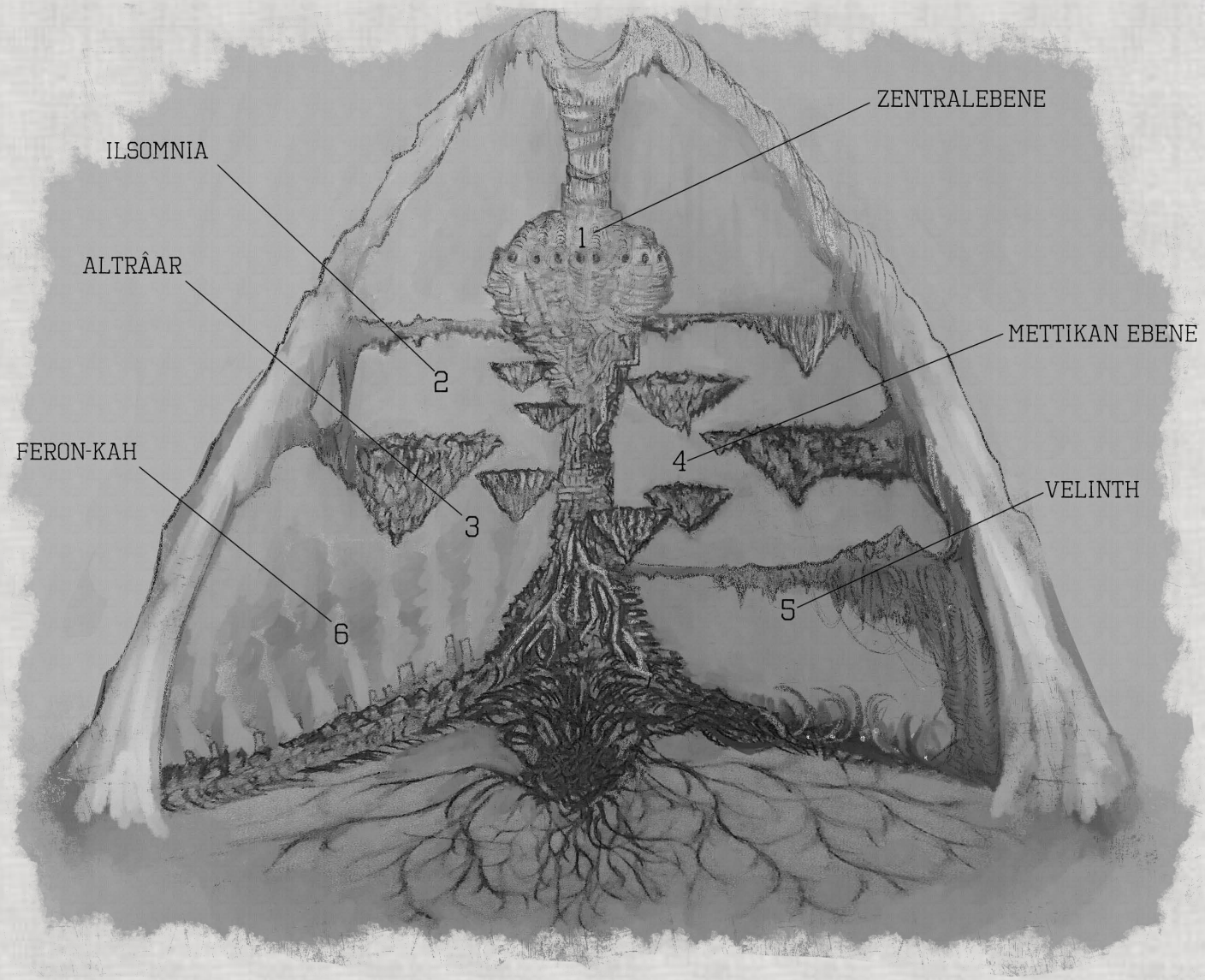
Vollgeladen mit Beeren habe ich mich zurück zu den Scherbeninseln begeben. Ich wusste nicht, was ich mir davon erwartete diese Schluchten zu überqueren, aber es musste ein Geheimnis geben, was sich hier versteckte. Das konnte ich fühlen!

Tatsache! Die Beeren wirkten! Nach und nach bewarf ich die Klippen mit den Beeren, und ätzte mir den Weg frei. Von weitem konnte ich eine Spiegelnde Fläche sehen. Dies schien mein Ziel zu sein.

Ich weiß nicht, was mich nach dem Blick in den Spiegel erwartet, aber ich weiß, dass ich eine große Entdeckung gemacht habe. Wer auch immer diese Notizen findet: Fangt an wieder selbst zu denken! Irgendetwas stimmt hier ganz gewaltig nicht!

Entstehungsgeschichte

In einem Umfeld aus Dampf und Gas erwachte Azyn in seinem neuen Körper, um seine selbst geschaffene Welt zu inspizieren.



Es sah sich um. Es befand sich in der **Zentralebene (1)**. Von hier konnte es die Erinnerungen der Overmind Väter lesen, die vor Azyn existierten. Es legte sich gerne dort oben im Berg schlafen, da es hier ungestört blieb. Hier oben musste es sich nicht mit der Welt auseinander setzen, die es erschaffen hatte. Diese Welt die es erschaffen hatte, bestand aus sechs unterschiedlichen Ebenen.

Direkt unter der **Zentralebene (1)** befand sich **Ilsomnia (2)**, welches für seine **Scherbeninseln** bekannt war. Neben der Scherbeninseln war **Ilsomnia (2)** auch für dessen Häuser und Burgen aus Glas und glänzendem Metall bekannt. Es war eine eher wohlhabendere Ebene, welche einen starken Handel möglich machte. Durch die wachsende Bevölkerung wurde die Natur in diesen Gebieten schlecht erhalten. Nur vereinzelt bahnten sich Zierpflanzen hier ihren Weg durch die Ebene. So war es bei Azyns letzten Besuch.

Unter **Ilsomnia (2)** teilte sich die Ebene in zwei unterschiedliche Gebiete auf. Zum einen das Gebiet **Altrâar (3)** mit der Hauptstadt Scyntal. In dieses Gebiet wollte nicht einmal Azyn absteigen. Überall gab es ranzige Kanäle, die die Stadt mit ihrem Gestank vergifteten. Zum anderen war auch die Bevölkerung dort bereits vergiftet worden von ihrem Umfeld. Drogenkonsum war hier Tagesgeschäft, weswegen die Bewohner auch oft auf den Straßen ihr Leben fristeten. Kriminalität war dort auch ein großes Thema. Die Lebensdauer war in den Gebieten von **Altrâar (3)** nicht gerade lang. Dies lag zum Teil an den massiven Drogenkonsum und der "scheiß egal"-Einstellung der Bewohner. Zum anderen an den vielen blutigen Morden, die dort täglich an den armen Seelen ausgeübt wurden, welche in eine falsche Seitenstraße abbogen.

Die **Mettikan Ebene (4)** spaltete sich davon eher ab. Die Gassen dort waren ebenfalls verschmutzt, jedoch war die Kriminalität dort weniger präsent. Bekannt war die Ebene für ihre Städte, welche mit Backstein, oder in den besseren Teilen der Stadt, mit dunklem Stein glänzten. Die Bewohner dort standen am meisten unter der Kontrolle Azyns, wodurch sie permanente Schäden in ihren kognitiven Fähigkeiten verzeichnen mussten.

Dafür lebten sie scheinbar glücklich mit ihrer Situation. Auch die unterste Ebene spaltete sich in zwei Gebiete. Direkt unter der **Mettikan Ebene (4)** befand sich **Velinth (5)**. Dies war das Waldgebiet im Overmind. Überall wuchsen farbenfrohe Blüten in jeglichen Farben des Regenbogens. Die Bäume in diesem Wald wuchsen unglaublich hoch und waren mehrere tausend Jahre alt. Dementsprechend dick waren auch deren Stämme, um die die Waldvölker im Overmind sich ausgebreitet hatten. Eine starke Industrialisierung wurde hier nicht betrieben und der Wald wurde geschützt von den etlichen Naturvölkern und anderen Kreaturen des Waldes.

Feron-kah (6) befand sich auf der anderen Seite der Ebene. Dieser Ort war das komplette Gegenstück von **Velinth (5)**. Industrialisierung wurde hier groß geschrieben und überall waren Fabriken. Die Städte in **Feron-kah (6)** waren dreckig und stanken zum Himmel. Die Wesen, die in den Fabriken arbeiteten, waren Arm und dies sah man ihnen auch an. Sie trugen löchrige Lumpen und man könnte sie als Sklaven der Maschinen bezeichnen. Prostitution war ein gewöhntes Thema in der Stadt, da die wenigsten Bewohner der Stadt sich den Luxus leisten konnten eine Familie zu gründen oder gar die Zeit dafür hätten.

Dies war zumindest die Situation, welche Azyn bei seinem letzten Besuch erfassen konnte. Lange drückte es sich bisher vor der Inspektion, da es jedes Mal schwierig war den Bewohnern dieser Welt hinter herzuräumen. Doch was hieß lange? Als Overmind war Zeit für Azyn relativ. Sich wieder an eine Form nicht aus Dampf zu gewöhnen, dauerte.

Langsam war es in der Lage sich etwas zu berappeln und schaute sich um. Es erkannte *Altrâaren,* welche um die Hauptleitung flogen und dabei Bewohner dieser Welt transportierten. Azyn hatte es schwer zu erkennen, wie viele von diesen unterwegs waren, da ihm Rauchwolken und Smog entgegen kamen. Diese kamen wie aus dem Nichts und waren so dick und schwer in der Luft, dass atmen schwer fiel.

Nachdem es sich an die vernebelte Sicht gewöhnte, schaute Azyn auf Feron-kah hinab. Dort konnte es aber nichts erkennen, da die Teerschwarze Luft einen beinahe sichtdichten Schutz gebildet hatte. Um es herum bildete sich immer mehr schwarzer Rauch, der selbst den roten Rauch aus der Hauptleitung verschluckte. So einen Zustand hatte Azyn nicht erwartet und war entsetzt darüber, in was für einen Zustand sich die Welt befand, welche es erschaffen hatte. Nach Halt suchend in dieser bedrückenden Situation schaute es sich um. Suchend nach dem erholsamen Waldgebiet Velinth, welches bei den letzten Besuchen von Azyn ein voll bewachsener Wald mit vielen großen Bäumen und absolut unrealistisch großen Blüten war. Auf der Seite, die nicht komplett schwarz vernebelt war schaute es runter und erkannte Velinth.

Oder eben das, was davon übrig geblieben war. Überall schnellten lichterlohe Flammen die Bäume hinauf und ein hektisches Treiben war auch von weitem zu erkennen. Sobald eine der Brandherde gelöscht wurde, ging es an anderer Stelle erneut los. Dort, wo einst kleine Bauten im Wald waren erstreckte sich die Natur, die sich alles wieder zurückholte. Irritiert von der Situation versuchte sich Azyn zu sammeln. Wie konnte es zu so einer Situation kommen? Es entschloss sich den einzelnen Ebenen einen Besuch abzustatten und dort nach dem Rechten zu sehen. Das Gefühl beschlich es, dass in dieser Welt etwas nicht mehr im Gleichgewicht war und dass es handeln musste.

Azyn ging zu der Hauptleitung. Diese war wie ein Zylinder in der Mitte von der Welt Azyns geformt. Durch diese Hauptleitung strömte roter Dampf. Mit diesem hatte es die Möglichkeit die Gedanken der Bewohner, die Gefangene dieser Welt waren, zu kontrollieren. Sie waren Wesen aus der anderen, realen, Welt, welche daran glaubten, dass Azyns Welt die einzig wahre wäre. Jegliche Zweifel, dass diese Welt nicht real sei, nahm ihnen Azyn. In der Hauptleitung befand sich ebenso ein Fahrstuhl, welchen Azyn baute, um seine körperliche Form zu transportieren. Entschlossen ging Azyn zum Fahrstuhl und fuhr runter nach Feron-kah.

Hier sah auf den ersten Blick alles aus, wie er es in Erinnerung hatte. Es stank immer noch nach Unrat, welcher überall verteilt auf den Straßen zu finden war. Was sich jedoch verändert hatte war zum einen die Luft, welche voller Smog und Ruß war, sowie die Farben der Stadt. Die Fabriken und Steine in der Stadt hatten ihre strahlenden Farben verloren. Die Lampen waren von dem Ruß beschlagen und das Licht, welches noch zu scheinen schien, war eher ein gedimmtes flackern. Eine bedrohliche Stille lag über diesem Ort. Es schien als würde etwas die Geräusche der nahen Fabriken verschlucken. Die gedämpfte, fast stille Geräuschkulisse wirkte, als würde alles durch einen Taucherhelm wahrgenommen werden.

Früher war in Feron-kah, auch als die Stadt der Gefangenen bekannt, mehr reges Treiben. Jedoch konnte es bisher nur entstellte Geister erkennen. Geister waren Wesen, welche entstehen sobald einer der Gefangenen sich mit einer leeren Hülle vermehrt, also einem Wesen was von Azyn erschaffen wurde. Dadurch dass ihnen kein Körper zusteht, haben sie keine andere Möglichkeit als durch den Overmind zu geistern und einen Ausweg zu finden. Eine Berührung dieser an einem Gefangenen dieser Welt reichte aus, um einen Geist zu erlösen und das Leben des Gefangenen komplett zu beenden. Sobald sie in den Overmind gelangten verloren sie ihre Erinnerungen an die andere Welt und wurden mit Informationen über ihr neues Leben gefüttert.

In der anderen, realen, Welt werden die Gefangenen in Särgen aufbewahrt und von einem Kult, welcher Azyn vergöttert, gepflegt, um möglichst lange in dieser Welt zu überleben. Doch was passierte mit dem Opfer außerhalb dieser Welt, nachdem die Seele getötet wurde? Darüber hatte Azyn bisher keinen Gedanken verschwendet. Wieso auch? Dessen Welt sollte doch eigentlich eine Utopie sein. Etwas die Straße runter erkannte Azyn eine Festung, die letztes Mal nicht dort war. Es schaute durch die Wände der Festung und erkannte Gefangene, welche sich vor den Geistern zu verstecken versuchten.

Es tauchte in die Gedanken eines der Gefangenen ab und stellte dort großen Schmerz fest. Ein junges Astillier Mädchen, optisch um die 18 Jahre alt, hatte binnen kürzester Zeit alle Personen, die ihr nahestanden, durch die Geister verloren. Sie dachte über das Flüchten aus dieser Stadt nach und wartet nur darauf, dass sich ein günstiger Moment ergab. Azyn kam wieder zu sich zurück. Zuviel von diesem Elend konnte es nicht ertragen. Die Geister waren mittlerweile auch nicht mehr ganz das, was sie einst waren. Eines schwebte kopflos sichtlich orientierungslos durch die Gegend, wohingegen andere Geister nicht einmal schweben konnten und im Boden feststeckten.

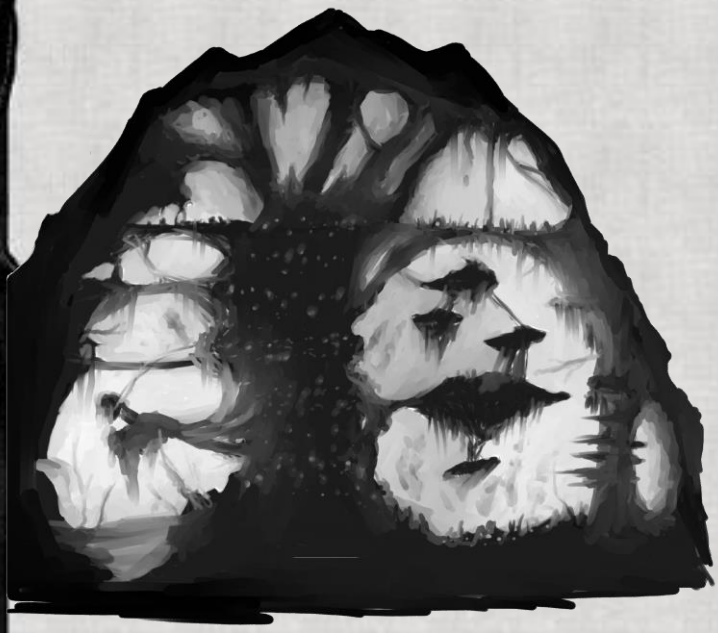
Die Angst vor diesen Geistern konnte Azyn nicht gänzlich verstehen, jedoch sah es ein, dass es diese Geister einfangen und exekutieren lassen musste. Ebenso war ein Neuanfang nötig, um diesen Ort wieder in Ordnung zu bringen. Also legte es den Ort mit Ausnahme der Festungen, in denen sich die Gefangenen versteckten, in Schutt und Asche. Um die Illusion der Ereignisse nicht zu zerstören, gab es die Erinnerung an einen Bombenanschlag an die Bewohner Feron-kah's weiter. Somit erinnerten sich alle Einwohner an diesen Vorfall, der nie wirklich stattgefunden hatte. "Wie sie die Stadt wohl wieder aufbauen werden?" fragte Azyn sich, während es sich auf den Weg zum Fahrstuhl machte. Dort angekommen reiste es nach Velinth um dort die Waldbrände zu bekämpfen.

Aus dem Fahrstuhl gestiegen, schlug Azyn eine Hitzewelle entgegen. Es roch nach Verwüstung und verbranntem organischem Material, gemischt mit dem beißenden Geruch des Rußes. Überall konnte es entstellte Wesen feststellen, die von Flüchtlingen aus Feron-kah wie Vieh zusammengetrieben wurden. Gruppen von Geistern hatten sich ebenfalls verirrt und waren auf der Suche nach Opfern, um aus dieser Welt fliehen zu können. Schreie schalten durch den Wald und wurden in den Flammen erstickt. Eine der versklavten Waldbewohner schien geschlachtet worden zu sein. Kurz darauf fielen die ehemaligen Bewohner Feron-kah's über den leblosen Körper her und verspeisten diesen.

Weitere wurden geschlachtet, jedoch so viele dass die Schlachter einiges an Überresten zurück ließen. Um den Flammen zu entkommen verluden sie die restlichen Sklaven in ihre Zug ähnlichen Bauten ohne Gleise. Diese Züge waren ausgestattet mit Flammenwerfern und mehreren kleinen Wagen, beladen mit den Sklaven. Sie jagten die Naturvölker und Tiere im Wald, oder das was von diesen noch übrig von ihnen war. Keines der Wesen war mehr als ihre ursprüngliche Spezies erkennbar und einige glichen mittlerweile eher Pflanzen als Humanoiden oder Tieren. Dort wo sie den Ort verließen sprossen mit einer wahnsinnigen Geschwindigkeit neue Pflanzen aus dem Boden.

Wie eine Seuche verpesteten die Sklavenhalter Velinth und dessen Natur. Aus der verpesteten Umwelt entstanden mit der Zeit verschiedene Mischungen von Spezies. Alle in ihrer Art und Weise einzigartig, stach eine jedoch besonders hervor. Eine Mischung aus Pecoren, mutierten Pilzen und gekreuzten Fahnen. Trandurinen, wie Azyn sie taufte. Sie waren übersät mit den verschiedensten Parasiten und bahnten sich ihren Weg durch den Wald. Die Parasiten klebten an ihm wie Pocken und bei jedem Schritt, den es mit seinen gigantisch großen Wurzeln sich durch den Wald bahnte, fielen diese teils durch die Erschütterung ab und neue bahnten sich ihren Weg.

Der Körper des Trandurinen wies eine Ähnlichkeit zu dem der Pecoren auf. Auf der Vorderseite des Körpers war ein gigantischer Riss zu erkennen, welcher sich immer wieder öffnete und alle Wesen, die dessen Weg kreuzten mit sich nahm. Diese purzelten geradezu in dessen Schlund gefolgt von Geäst, Blättern und weiteren kleinen Pflanzen die auf dem Grund des Waldes beheimatet waren. Die Trandurinen waren Zerstörung, sowie Segen für diesen Ort. Durch ihre Sporenkrone setzten sich immer wieder Sporen ab. An dessen Stellen wuchsen neue Pflanzen wie aus dem Nichts. Sogar Bäume schossen nur so in die Höhe. Doch auf der mittlerweile Ruß Beschichteten Erde verwelken diese auch genauso schnell wieder. Dadurch boten sie den Flammenwerfern eine perfekte Grundlage zum Verbrennen.



An sich wäre dies ein Kreislauf, wenn auch furchtbar und entstellend für alle Wesen in diesem. Die Sporen landeten nicht immer direkt auf dem Boden. Manche flogen auch lange Strecken durch den Berg und landeten in komplett anderen Gebieten. Dort vergifteten sie die komplette Umgebung. Nachdem Azyn die Situation genug beobachtet hatte, machte es sich auf den Weg in den Wald. Vor diesem, wurde es von einigen Humanoiden aufgehalten. Diese stürmten auf Azyn zu und griffen es an. Aus dem Ruß über diesen Ort stürmten Agenten des Azyns, um es zu verteidigen. Es entstand ein brutaler, aber einseitiger Kampf.

Die Agenten hatten kein Mitleid und eliminierten die Humanoiden mit erschreckender Präzision. Nachdem die Angreifer eliminiert waren, schilderte einer der Agenten die Probleme der Welt.Immer mehr der Bewohner waren im Begriff zu entkommen. Die Agenten versuchten schon lange dies zu verhindern, waren jedoch zahlenmäßig unterlegen und überraschenderweise konnten sich die Gefangenen gut zur Wehr setzen. Azyn erfuhr außerdem, dass es wohl auf den Scherbeninseln einen bekannten Fluchtweg geben sollte. Azyn erkannte die Gefahr und hatte keine Zeit mehr zu verlieren. Deswegen eilte es zur Hauptleitung und hatte dieses mal keine Zeit, um mit dem langsamen Fahrstuhl zu fahren.

Daher entschloss es sich den physischen Körper in den Fahrstuhl zu verladen und selbst mit einem kleinen Gasrohr zu reisen. Der eigentliche Nutzen des Rohres, war es Dampf in alle Gebiete zu pumpen. Nun würde es das Rohr als Transportweg nehmen. Nachdem es das Rohr geöffnet hatte, kam nur Rauch und Ruß heraus geschossen. Über die Situation entsetzt, öffnete es alle Rohre um zu sehen wie groß die Verschmutzung in diesen bereits war. Sofort ergoss sich ein Gemisch aus Rauch und Ruß aus den Rohren und verunreinigte den Dampf in der Hauptleitung. Azyn bekämpfte das Chaos indem es den Rauch und Ruß zu Stein werden ließ, aber es war bereits zu spät. Der rote Dampf war bereits verunreinigt.

Der Möglichkeit beraubt die Gedanken der Wesen seiner Welt zu kontrollieren, machte es sich auf den Weg zu den Scherbeninseln. In dem Wissen, das alles nun viel schwieriger werden würde. Es zog seinen Gaskörper aus seinem alten Wirt in das Rohr und schoss in Richtung Scherbeninseln. An den Scherbeninseln angekommen wurde es beinahe von dem Schmerz und Leid der Bewohner erschlagen. Die meisten der Wesen waren bereits tot. Azyn nahm die Gefühle der Wesen um sich herum wahr und bewegt sich langsam zu einem von diesem. Dieses Wesen kämpfte verzweifelt um sein Leben. Sofort schlüpfte es gewaltsam in dessen Körper ein, übernahm den geschwächten Geist mit Leichtigkeit und bot ihm an, ihn aus dieser misslichen Lage zu befreien, zum Preis würde es die Kontrolle von dessen Körper übernehmen.

Das arme Wesen, mit der Wahl zwischen sterben oder versklavt zu werden, stimmte zu. Sofort hatte Azyn wieder die gewohnten Sinne. Da es ohne Körper nur in der Lage war Emotionen und Leben wahrzunehmen. Schaute es sich erstmal um. Es war aufgespießt auf einem spitzen Felsen und spürte einen riesen Schmerz. Einige seiner Organe waren zerstört und viel Zeit würde dem Körper nicht mehr bleiben. Mit Leichtigkeit bewegte Azyn jedoch seinen neuen Körper aus dem Stein heraus und heilte diesen mit einer kleinen Bewegung.

Da der Körper nun wieder funktionstüchtig war, schaut Azyn sich erst einmal um. Die Scherbeninseln sahen auf den ersten Blick aus wie immer. Überall lagen Splitter auf dem Boden und Spitze Felsen, welche aus den Boden dieser Ebene gestalteten. Es war quasi unmöglich diese lebendig zu überqueren. Das mussten auch die Bewohner festgestellt haben, welche dies bereits versucht hatten. Körper lagen aufgespießt, auseinander gerissen oder blutüberströmt herum. Doch diese Leichen pflasterten den Weg zum Plateau der Scherbeninseln.

Und in diesem Plateau spiegelte sich nicht nur diese, sondern auch die andere Welt. Die, von der die meisten hier eigentlich kamen. Wer in dieses Plateau schaute, konnte seinen realen Körper aus der anderen Welt sehen und zu diesem zurückkehren. Dadurch, dass diese Welt nicht real war, zerschlägt es all die Macht von Azyn, sobald seine Bewohner die Wahrheit erkennen. Normalerweise fiel dieses Plateau auch überhaupt nicht auf, doch durch die ganzen Leichen, welche den Weg pflasterten, war es nun mehr als auffällig. Ihm wurde klar, diese Unordnung müsse beseitigt werden, um nicht noch weitere Nachahmer fliehen zu lassen.

Während es sich darüber Gedanken machte tauchten weitere Gefangene auf. Es erzeugte blauen Dampf, welcher das Plateau in Nebel legte. Ein weiteres Gas entströmte Azyn's Körper und vermischte sich mit dem roten Dampf der Hauptleitung. Anscheinend ist der Rauch noch nicht bis hier oben gestiegen. Mit dem hellrotornagen Gasgemisch entfernt es nun die Leichen und jeglichen Dreck, den diese verursacht hatten. Doch auch nachdem alles gesäubert wurde, stürzten sich weitere Bewohner in den sicheren Tod. Nachdem der erste Versuch nicht geklappt hatte, sandte Azyn purpurrote Gasfäden in alle Gegenden und bestimmte damit die Gedanken über die Scherbeninseln. Jeder in der Welt von Azyn vergaß nun den Spiegel und dessen nutzen. Nachdem es nun dieses Chaos beseitigt dachte, ging es zurück zu der Hauptleitung. Dort angekommen beobachtete es die nächste Tragödie.

Ein Altrâare, der auf dem Weg nach oben alles auf seinem Weg verbrannte und Chaos, Leichen und Verzweiflung zurück ließ. In einem Moment war alles noch da und im nächsten lag alles in Schutt und Asche. Wie konnte sowas passieren? Verdutzt sah es sich um. Azyns alter Körper, welcher noch im Fahrstuhl lag, hatte es ebenso wenig überlebt. Nun war er wohl an diesen Körper gebunden und der Fahrstuhl existierte nicht mehr. Es musste irgendwie einen Weg finden um irgendwo in Ruhe nachdenken zu können. Azyn sah sich um. Die schwebende Insel Scyntal kam ihm von unten entgegen und stieg immer weiter auf.

Normalerweise sollte sie aber nur in der Lage sein zu schweben und nicht aufzusteigen. Während die Insel immer weiter an Höhe gewann, erkannte Azyn die Mettikan Ebene. Es befestigte die Insel mithilfe von *Antrahnen* an der Mettikan Ebene. Antrahnen waren eine eigene Erfindung, die es so nur im Overmind gab. Von außen sah es aus wie mehrere Anker, die zusammengeschweißt worden waren. Doch in Wirklichkeit wirkten diese auf die Inseln der Welt wie Magnete. Die Stärke dieser war enorm stark und konnte an und abgeschaltet werden. Nachdem Azyn die Insel befestigt hatte betrat es die Mettikan Ebene.

Diese war immer eher für die Friedliebigkeit der Bewohner bekannt. Die Behausungen waren eher einfach gehalten und die Städte der Ebene auch nicht sonderlich groß. Aufgebaut wurden diese Städte nach ihrer Zweckhaftigkeit. So gab es die Stadt Harsariki in der es um Freude, Schauspiel und Gesetzte ging. In der Mitte dieser Stadt ragte ein Amphitheater in die Höhe, wie ein Berg auf einer Ebene. Um Harsariki's Bewohner zu nähren gab es dann Ladriale. Dieses Dorf bestand aus einfachen Behausungen gebaut mit Holz und Stroh. Diese Hütten wuchsen wie kleine Pilze inmitten von riesigen Feldern, sowie Weiden für die Viehzucht. Auch Scheunen und kleine Fabriken schmückten hier das Stadtbild. Für die Bewohner der Mettikan Ebene war es hier eine Utopie. Sie mussten nicht leiden, hatten immer genug Nahrung und selbst wenn sie gewusst hätten, dass sie sich in einem Overmind befanden, würden sie fliehen wollen?

Azyn steuerte sich durch die Stadt in Richtung der Höhlen. Dort erhoffte es sich einen ungestörten Platz zum Ausruhen. Es war erschöpft von der ganzen Arbeit Auf dem Weg dorthin vernahm es viele positive Gedanken. Keiner der Gefangenen schien von den Unruhen auf den anderen Ebenen etwas mitzubekommen. Je weiter sich Azyn von der Hauptleitung und dem Dampf in diesem entfernte, umso weniger interessiert es sich für alles. Daher schaute es sich nicht mal mehr um und bekam auch nicht mit, wie hinter ihm sich die nächste Katastrophe anbahnte. In den Höhlen angekommen, brach die Welt zusammen. Die Insel Scyntal, mit der er hierher gereist war, sprengte sich aus ihren Befestigungen und schoss Katapultartig in die Höhe. Sie nahm alles auf ihren Weg nach oben mit sich. Überall flogen nun Steine, Tiere, ganze Inseln und dessen Bewohner durch die Gegend. Der Rauch quoll aus der Hauptleitung und vermischte sich mit den unterschiedlichsten Gasen. Diese Gemische erzeugten Tornados und andere Stürme Auch die Hauptleitungen konnten dem Druck nicht standhalten und gaben widerwillig nach. Azyn bekam davon schon nichts mehr mit.

Es zog sich tiefer in die Höhlen zurück und erschuf dort einen Schutzmembran um sich auf um sich vor den Trümmern seiner Welt zu schützen. Dann schlief es ein. Als Azyn wieder zu Sinnen kam, nahm es nichts mehr war. Seine physische Form hatte ihn verlassen. Vermutlich ist der Körper schon vor langer Zeit verstorben. Sein Gaskörper war schwach und es konnte sich nur langsam voran bewegen. Überall befanden sich nur dieser widerliche Rauch und eine kleine Flamme. Auf diese bewegte sich Azyn wie eine Schnecke zu und versuchte zu kommunizieren. Die Flamme fing an zu springen und Azyn spürte wieder seine humanoiden Sinne mitsamt einem Körper. Es erkannte vor sich ein Säugling, welches aus der Flamme entstanden sein musste. Durch den Rauch sprach eine bekannte Stimme zu ihm. Die Stimme von Sinraa. Diese sprach viel, doch Azyn konnte nur wenig verstehen. Das einzige was es verstand, ist dass dessen Name ab jetzt Sinriss sei und seine Aufgabe ist, diese zerstörte Welt neu zu gestalten. Aus dem Geröll hinter Azyn tat sich ein Fahrstuhl auf. In diesen trat nun Sinriss, früher Azyn ein, um eine neue Welt aufzubauen. Eine neue Welt, welche es im Namen von Sinraa zu bevölkern galt.

Euer Neuanfang

Nun liegt es am Spielleiter, wie er den neuen Overmind gestalten möchte. Soll die einstige Welt wiederhergestellt werden oder möchte dieser den Overmind von Grund auf neu gestalten?

Wichtige Elementbausteine eines Overminds sind zum einen die Hauptleitungen und der Fahrstuhl, welcher durch die Ebenen führt, sowie auch die Nutzung dieser Ebenen. Die *Kreaturen des Overminds* (S. 140) sind wichtige Bausteine des Settings, deren Nutzung sich dem Spielleiter anempfiehlt. Wie ihr euren Overmind aufbauen wollt, ist euch als Spieler jedoch frei überlassen.

HM

Das Spielsystem

Nachdem die ersten Vorbereitungen gefallen sind, jeder Spieler seinen Charakter erstellt hat und der Spielleiter den Spielern die Umgebung geschildert hat, kann das erste Abenteuer der Spieler beginnen. Doch zuvor muss verstanden werden, wie man ein Abenteuer im Overmind zu spielen hat. So gibt es in Abenteuern neben anderen Spielern auch Hindernisse, Wege und vieles mehr vom Spielleiter. Um mit diesen Dingen interagieren zu können, gibt es mehrere Systeme, die euch dabei helfen ein möglichst faires Spiel gestalten und erfahren zu können.

Wichtig ist, dass diese Systeme nur Hilfsmittel sind. Das letzte Wort hat immer der Spielleiter. Ihm ist es gestattet jegliche Regeln seiner Geschichte zu ändern, solange er die Spieler über diese Änderungen informiert. Nun aber zu den Spielern und der ersten Erklärung, wie sie sich generell in der Welt bewegen werden und wie festgestellt wird, ob sie eine Aktivität schaffen oder nicht.

Grundregeln

Fertigkeiten

Zuerst werden die Grundfertigkeiten benötigt, welche sich aus den Grundwerten der Charaktere ergeben. Während der Charaktererstellung werden den einzelnen Fertigkeiten Werte verliehen, welche sich auf die Attribute des Körpers beziehen. Mit den Fertigkeiten beginnt jede wertende Interaktion im Spiel, falls es ein Problem gibt.

Nun zu der Erklärung; die bestimmten Schritte von Aktionen und Reaktionen. Zuerst der Wurf, damit der Spieler erreicht was er erreichen möchte. Die Würfe sind die entscheidenden Faktoren in dem Spiel. Je erfahrener ein Spielercharakter in einem Fähigkeitenbereich ist, umso besser sind auch automatisch auch seine Würfe.

Mehr zu Fertigkeiten und deren Modifikationen auf Seite 137.

Proben

Bei Aktionen / Reaktion bekommt jeder Spieler Würfel, um sie auszuführen. Hier sind alle Fertigkeiten noch gleich, jedoch unterscheiden sie sich beim *Gelingen* der Fertigkeiten. Bei einfachen Proben muss je nach Schwierigkeit über einen Schwellwert gewürfelt werden. Dieser Wert wird von dem Spielleiter vor der Aktion immer vorgegeben, wenn er das OK gibt. Hier wird dann die Schwierigkeitsliste zurate gezogen. Es gibt darüber hinaus noch eine Gegenprobe, welche für *Kampf* und *Unterhaltung* genutzt wird und eine Individualprobe, diese ist abhängig von den einzelnen Modifikationen.

Die typischen Fertigkeiten für die Schwierigkeitsliste sind: Bewegung, Kraftakt, Analysieren, Interagieren und Steuern.

Aktion & Reaktion		
Typ	Wert	Würfel
Ungeübt	1 - 4	1w4
Erfahren	5 - 7	1w6 + 1 Modi.
Geübt	8 - 13	2w4 + 1 Modi.
Veteran	14 - 17	2w6 + 2 Modi.
Meister	18 - 20	3w6 + 2 Modi.

Beispiel

Aktion

1. Spieler sagt, was er machen möchte.
2. Spieler bekommt OK vom SL und ggf. eine Erleichterung oder Erschwerung.
3. Spieler versucht einen Wert über dem zu erreichenden Wert zu würfeln.
4. Ergebnis tritt ein. Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
5. Spieler spielt dieses Ergebnis aus.

Reaktion

1. Spieler spielt aus, was er tut.
2. Spieler bekommt ein OK vom SL und eine Erleichterung oder Erschwerung.
3. Spieler versucht über dem zu erreichenden Wert zu würfeln.
4. Ergebnis tritt ein. Möglich ist Erfolg oder Misserfolg.

Gegenproben

Die Gegenprobe benötigt mindestens zwei involvierte Charaktere und ist an sich sehr simpel. Meistens aus einer Aktion und einer Reaktion bestehend, würfeln beide Seiten. Die Seite mit dem höheren Wert gewinnt. Gegenproben werden häufig in Auseinandersetzungen verbaler oder gewalttätiger Natur genutzt. Also bei den Fertigkeiten Angriff, Verteidigung, Ausweichen, Unterhalten, Lügen und Argumentieren. Während die Gegenproben bei verbalen Auseinandersetzungen sehr simpel sind, ist der Kampf komplexer. Deswegen wird dieser später nochmal genauer unter die Lupe genommen.

Individualproben

Bei Individualproben ist besonders, dass der zu erreichende Wert sich jederzeit ändert und an die Modifikation der Fertigkeit gekoppelt ist. Somit gilt es hier über diesen Wert zu würfeln. Dies wird beim Hekatem (S. 89) angewendet und kann dort nochmal nachgeschlagen werden. Die Individualprobe ändert sich je nach gewählter Modifikation.

Spielleiter-Proben

Der Spielleiter hat neben der Gegenprobe auch noch andere Möglichkeiten auf das Geschehen einzugreifen oder von den Spielern Proben zu verlangen.

1. Spezialproben: Meistens bei besonderen Ereignissen, oder beziehen sich auf die Auswirkungen von den Störungen verursacht durch den Overmind. Bei diesen Proben werden bestimmte Würfel benötigt um das Ereignis zu erhalten. Die Proben geben auch Ereignisse vor, was bei welchem Ergebnis passiert.

2. Sammelproben: Hier kann der Spielleiter eine Probe von bestimmten Spielern verlangen und diese zusammenrechnen. Diese können benutzt werden, wenn Spieler eine Aktion oder Reaktion gemeinsam schaffen wollen. Meistens werden diese Sammelproben dann mit der Schwierigkeitsliste abgeglichen.

3. Geheimproben: Manchmal möchte der Spielleiter auch ein wenig Zufall in ein Abenteuer einbauen oder ein zufälliges Ereignis erscheinen lassen. Um dies zu machen darf er auch gerne eine Probe würfeln einerseits um die Spieler zu verunsichern andererseits um das Ergebnis zu erhalten.

Schwierigkeit		
Typ	Schwell-wert	Beispiel
Ungeübt	1 - 4	1w4
Erfahren	5 - 7	1w6 + 1 Modi.
Geübt	8 - 13	2w4 + 1 Modi.
Veteran	14 - 17	2w6 + 2 Modi.
Meister	18 - 20	3w6 + 2 Modi.

Wie man anhand der oberen Liste sieht, ist es fast unmöglich bestimmte in Aktionen erfolgreich zu sein. Deswegen gibt es anfolgend drei Verbesserungen, die den Spielern den Wurf erleichtern.

Hinweis

Würfe Verbesserungen

[I] Der Spielleiter darf dem Spieler vor dem Wurf eine Erleichterung um einen beliebigen Wert geben. Dabei sollte er darauf achten wie gut der Spieler im Charakter ist und wie sinnvoll seine Aktion/Reaktion ist.

[II] Über *Ausstattungen* kann der Spieler sowohl Effekte als auch Grundwerte erhalten. Mit diesen werden Würfe auch erleichtert. Somit gibt der Dietrich eine starke Verbesserung beim Öffnen einer Tür.

[III] Üblicherweise werden bei erfahrenen Charakteren Modifikationen benutzt. Diese sind ins unendliche ausbaubar und geben einen festen Wert auf den Wurf. Wenn du etwas häufig machst, wird es irgendwann einfacher, aber nur wenn es gelingt.

Verbesserungen reichen von +12 bis -12.

Erfolg oder Misserfolg

Nun sind die Würfel gefallen und es gibt zwei Möglichkeiten.

1. Der Wert der Würfel ist über dem zu erreichenden Wert: Nun hat der Spieler den Wurf bestanden und darf seine Aktion ausführen. Die Tür wird geöffnet, der Gegner getroffen oder die Maschine in Bewegung gebracht. Außerdem erhält der Spieler Potenzial auf die Modifikation, welche er genutzt hat. Wie viel dies ist hängt ganz von der Ambition ab. Am besten sollte der Spieler nun andere spielen lassen und sich erstmal darüber freuen, dass er bestanden hat.

2. Der Würfel ist unter dem zu erreichendem Wert: Ein Misslingen des Wurfes hat häufig negative Auswirkungen auf den Spieler. Wenn eine Verteidigung misslingt, bekommt man Schaden. Bei fehlgeschlagenen Zaubern oder Gebeten verliert man die Fähigkeit der Hekatem Nutzung, dazu aber später mehr. Denn meistens ist das Problem, dass die Aktion nicht bestanden wurde und der Spieler sich einen anderen Weg suchen muss.

Initiative

Die Initiative ist ein Kernelement der rundenbasierten Vorgänge. Sie legt fest welche Charaktere mit einer Aktion beginnt und wie die Reihenfolge der anderen Akteure strukturiert ist.

Dadurch werden Kämpfe oder andere Ereignisse, die zu schnell sind um sie in Echtzeit zu erfassen, simuliert.

Hinweis

Initiative
[Ag + Re + 1w6]

Maximales Tragegewicht
AU + KR + Körpergewicht in kg

Belastung

Es gibt vier unterschiedliche Belastungsstufen, dessen Auswirkungen in der **Status Effekte-Tabelle** (S. 144) stehen.

I: Unter ¼ Gewicht hat der Charakter keine Probleme mit dem Gewicht und kann sich ungehindert bewegen.

II: Zwischen ¼ und ½ hat der Charakter Belastung I.

III: Zwischen ½ und ¾ hat der Charakter Belastung II.

IV: Zwischen ¾ und dem Max. Gewicht hat der Charakter Belastung III. Falls er darüber kommt, erreicht er Belastung IV.

Gewicht

Das was ein jeder Charakter tragen kann, hängt von dessen Werten sowie Körpergewicht ab. Um zu berechnen, wie viel ein Charakter maximal tragen kann, gilt folgendes Rechnung, angeführt von einem Beispiel.

Bsp: Wenn ein Charakter 100 kg Eigengewicht mitbringt und dessen Grundwerte für AU bei 10 und KR bei 10 liegt, wäre die Rechnung folgende:

10 AU + 10 KR + 100 kg = 120 kg max.

Einleitung

In der Welt von Hell Over Mind seid ihr als Spieler in der Lage einen Charakter zu erstellen, den ihr spielen könnt, wie ihr es euch wünscht. Dabei gibt es unglaublich viele Möglichkeiten euren Charakter auf euren bevorzugten Spielstil anzupassen.

Wahl des Volkes

Ihr könnt neben dem Volk eurem Charakter mit unterschiedlichen Hintergrundgeschichten oder bereits vorhandene Ausbildungen Persönlichkeit einhauchen. Wie war die Kindheit eures Charakters? Wie ist er oder sie aufgewachsen? In Hell Over Mind gibt es etliche verschiedene Wege eurem Charakter eine persönliche Note zu verleihen. Denkt daran, dass ihr diesen Charakter in eurem Abenteuer verkörpern müsst. Bevor ihr also in die Charaktererstellung geht, solltet ihr euch die Frage stellen, was für einen Charakter ihr spielen möchtet. Möchtet ihr ein Rekrut sein, welcher sich das Ziel gesetzt hat als Befehlshaber eine ganze Armee zu koordinieren, jedoch an einer Phobie gegen Blut leidet? Oder ist es euch eher danach als Schausteller durch die Straßen zu ziehen auf der Suche nach eurem großen Durchbruch, aber leider dabei immer wieder durch eure Demenz euren Text vergesst?

Charakterbogen

Wenn ihr euch unsicher seid, was ihr spielen könntet, solltet ihr euch die Bestimmungen zu Gemüte führen. Spricht euch etwas davon an? Dann versucht euren Charakter zu diesem zu machen. Alle Entscheidungen, welche ihr in der Entwicklung eures Charakters trefft solltet ihr im Charakterbogen (S. 23) festhalten, um einen Überblick über getroffene Entscheidungen zu behalten. Wer werdet ihr als nächstes sein?

Holger experimentiert:

Um euch Spieler ein Beispiel zu geben, an welchem ihr euch orientieren könnt, hat Holger, ein fiktionaler Spieler, die kommenden Schritte ebenfalls verfolgt um seinen Charakter Zwid Listo zum Leben zu erwecken.

Die Wahl des Volkes (S.29)

In der Welt von Hell Over Mind haben sich unterschiedliche Völker gebildet, welche sich nicht nur im Aussehen unterscheiden, sondern auch von Größe, Kraft und einzigartigen Merkmalen. Unterteilen lassen sich die Völker in Humanoide und Naturvölker, sowie die Sonderlinge. Die Humanoiden Völker bestehen aus Menschenähnlichen Wesen. Zu diesen gehören z.B. die **Astillier**, welche bekannt für ihre Disziplin sind und sich unglaublich viel auf ihre fortschrittliche Technologien einbilden. Auch gibt es Naturvölker welche aus naturverbundenen Völkern bestehen. Teil davon sind die **Pecoren**, welche eher ein zurückgezogenes Leben bevorzugten, jedoch durch den technischen Fortschritt bedroht und bejagt werden. Zusätzlich gibt es noch die Sonderlinge, welche aus wundersamen Geschöpfen bestehen. Teil dieser sind die **Kroba**, Gaswesen, die ein unersättliches Verlangen nach Wissen besitzen.

Die Völker haben alle eine unterschiedliche Geschichte und dadurch geprägte Werte. Wertvorstellungen, Kultur und das Verhältnis zu anderen Völkern ist nur ein Teil der Punkte, die ihr über die Völker erfahren könnt. Um euch die einzelnen Völker etwas näher zu bringen und eure Wahl zu erleichtern stehen bei jedem Volk Klassische Bestimmungen dabei.

Dies sind **Bestimmungen**, welche in der Kultur des jeweiligen Volkes weit verbreitet sind und einen guten Stand in der Gesellschaft haben. Dies heißt jedoch nicht, dass die Wahl anderer Bestimmungen nicht möglich ist, sondern soll lediglich als Hilfestellung dienen. Durch die Wahl eines Volkes erhaltet ihr dessen Grundwerte. Diese könnt ihr über spätere Entscheidungen weiterhin anpassen, trotzdem solltet ihr diese im Auge behalten. Jedes Volk in Hell Over Mind hat seine eige-nen einzigartigen Merkmale, welche von keinem anderen Volk erlernt werden können.

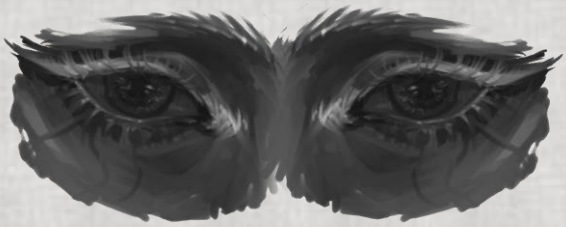
Holger experimentiert:

Holger entscheidet sich das Volk der Nuklen für seinen Charakter Zwid Listo zu wählen. Dies begründet er damit, dass ihm die Ge-schichte der Nuklen zugesagt hat.

Durch die Wahl des Nuklen Volkes erhält Holgers Charakter die einzigartige Begabung des Volkes, die Sprachen Setanisch, sowie Glorisch erlernt er ebenfalls. Zudem erhält Zwid Listo die Grundwerte des Nuklenvolkes, welche aus 15 AG, 5 KR, 15 AU, 15 RE, 35 GE, 55 VE bestehen.

Persönlichkeit einhauchen

Um euch Spielern die Möglichkeit zu bieten tief in die Lebensgeschichte eures Charakters Einfluss zu nehmen, gibt es die Persönlichkeit. Hier wird bestimmt, was euer Charakter in der Vergangenheit erlebt hat. Wie hat sich die Persönlichkeit eures Charakters geformt? Lag es an der Ausbildung? An der Erziehung? Zudem ist wichtig, dass ihr während der Charaktererstellung darauf achtet, dass keiner eurer Grundwerte in einen Minusbereich kommt.



Lehre

Die Lehre gibt euch die Möglichkeit Modifikationen zu sammeln. Jede Lehre gibt unterschiedliche Modifikationen und diese sind nicht frei wählbar. Daher solltet ihr eure Lehre passend zu eurem Helden und dessen Aufgabe wählen.

Holger experimentiert:

Wenn es um die Persönlichkeit geht, mag Holger es, Charaktere zu spielen, welche einen bestimmten Twist haben. Deshalb möchte er auch, dass Zwid Listo einen eher untypischeren Weg für einen Nuklen einlegt: Eine Schurkenlehre. Dadurch erhält er eine Modifikation von +2 auf Heimlichkeit.

Overmind-Einflüsse

Hier könnt ihr die Störungen sehen, welche ihr euch wählen könnt. Ihr erhaltet immer eine Störung pro Bestimmung, welche dann an diese gekoppelt ist. Solltet ihr eure Bestimmung nicht mehr ausführen, verliert ihr die Störung, welche damit verbunden ist.

Holger experimentiert:

Als Störung wählt Holger das „nervöse Balg". Da dies für Zwid Listo auf seinen Raubzügen nicht leicht werden wird, weiß er, freut sich aber auf die zusätzliche Herausforderung, welche ein Overmind-Einfluss mit sich bringt.

Merkmale

Durch Merkmale erhaltet ihr besondere Fähigkeiten, Modifikationen in unterschiedlichen Bereichen oder die Möglichkeit auf bestimmte Lehren zuzugreifen. Hier könnt ihr euch frei für ein Merkmal entscheiden, welches auf dem Rücken eures Charakters zu sehen ist.

Holger experimentiert:

Als besonderes Merkmal hat Holger "Die Maske" gewählt und erhält dadurch fünf Modifikationen in drei sozialen Bereichen. Die Modifikationen möchte Holger später nutzen, um seinen Charakter die Möglichkeit zu geben, sich später aus gefährlichen Situationen herauszureden.

Erziehung

Die Erziehung prägt euren Charakter. Zusätzlich erhaltet ihr je nach Erziehung unterschiedliche Werte für eure Grundwerte. Diese können je nach Erziehung, eure Grundwerte verbessern oder verschlechtern. Zudem könnt ihr bei vielen Erziehungsarten aus einer Auswahl wählen, welcher Grundwert verbessert oder verschlechtert werden soll.

Holger experimentiert:

Bei der Erziehung schwankt Holger etwas. Was für eine Erziehung könnte Zwid Listo geprägt haben? Schlussendlich entscheidet er sich dafür als Waise aufgewachsen zu sein und entscheidet sich für folgende Werte: +10 GE, +20 RE. Diese addieren sich zu seinen Grundwerten.

Umgebung

In was für einer Umgebung hat euer Charakter seine prägenden Jahre verbracht? Dies könnt ihr unter der Umgebung wählen. Hier ist das gleiche Prinzip, wie auch bei der Erziehung. Ihr könnt also wieder Werte für eure Grundwerte verteilen und diese so verbessern oder verschlechtern.

Holger experimentiert:

Holger möchte Zwid Listo eine dramatischere Hintergrundgeschichte geben, weswegen er sich bei der Umgebung für die Flucht entscheidet. Dadurch verliert er zwar an Werten, aber bekommt in anderen Bereichen welche dazu. Er verzichtet auf -5 VE, erhält dafür aber ein Plus auf andere Werte, die er sich wählen darf. Hier entscheidet er sich für +15 RE und +10 KR.

Volksspezifische Fähigkeit

Solltet ihr die Voraussetzungen erfüllen können, könnt ihr auch je nach eurem erwählten Volk eine der volkspezifischen Hintergrundgeschichten auswählen. Diese können eure besondere Fähigkeit verändern und euch so helfen euren Charakter besser anzupassen.

Holger experimentiert:

Zum Ende hin kann er für Zwid Listo wählen, ob er eine der volksspezifischen Fertigkeiten wählen möchte. Mit dieser würde er die besondere Fähigkeit des Volkes verändern. Da sich Holger dafür entschieden hat, Zwid Listo nicht sonderlich magisch gestalten zu wollen, findet er die Fähigkeit des Gruppenanführers interessant und ersetzt seine Volksspezifische Fähigkeit mit dieser.

Bestimmung finden

Bei der Menge an unterschiedlichen Bestimmungen und Aufstiegsmöglichkeiten, sowie Spezialisierungen von diesen ist es ratsam sich vorher Gedanken darüber zu machen, welche Art Held man spielt. Durch die Lehre verteilt man seine ersten Modifikationen, welche in der Bestimmung hilfreich sein können.

Es ist ratsam, die Lehre zu seiner gewünschten Bestimmung zu wählen, ist aber keine Pflicht. In Hell Over Mind gibt es unterschiedliche Arten von Bestimmungen. Es gibt jene, die auf Kampf ausgelegt sind, sowie solche, die auf gesellschaftliche Aspekte ausgerichtet sind. Das bedeutet jedoch nicht, dass ihr in einer gesellschaftlichen Bestimmung nicht fähig seid zu kämpfen. Denn was euch die Bestimmung gibt sind Werte die euch hinzugefügt, oder abgezogen werden. Ebenfalls erhaltet ihr durch diese Modifikati-onen. Im Laufe des Spieles könnt ihr auch in euer Bestimmung aufsteigen, weswegen ihr auch ein Auge auf eure Aufstiegsmöglichkeiten sowie die möglichen Spezialisierungen haben solltet.

Holger experimentiert:

Bereits nachdem Holger bei der Persönlichkeit die Schurkenlehre erwählt hatte, war ihm klar, dass er unter die Schurken gehen möchte. Nachdem er sich mit den unterschiedlichen Aufstiegsmöglichkeiten und Spezialisierungen auseinandergesetzt hatte, war für ihn klar, dass er im Spiel die Spezialisierung des Kopfgeldjägers erreichen möchte. Um aber dorthin zu kommen, muss er zuerst die erste Stufe, die des Diebes, auswählen. Er erhält durch seine Wahl die Grundwerte der Be-stimmung (+4 AG, +2 AU, +4 RE, -5 GE, -5 VE) sowie die Modifikationen (+1 Heimlich-keit, +1 Arsenal).

Zusätzlich mit seiner Bestimmung verbunden ist jetzt der gewählte Overmind-Einfluss, das „nervöse Balg“. Sollte er seine Bestimmung verlieren, würde er ebenfalls seinen Overmind-Einfluss, die Störung "nervöses Balg", verlieren.

Fertigkeiten und Modifikationen

Damit euer Charakter in der Lage ist gewisse Tätigkeiten auszuführen, könnt ihr Fertigkeiten nutzen. Diese sind hilfreich um euer Abenteuer zu bestreiten, mit NPCs zu interagieren oder um sich in den Kampf zu stürzen. Die Fertigkeiten teilen sich in zwei Arten auf. Es gibt die Aktion und die Reaktion. Die Aktion ist für das aktive handeln, sowie die Reaktion dafür da ist, um auf sein Umfeld oder die Aktion eines Anderen zu reagieren. Ein guter Wurf in einer beliebigen Fertigkeit ist abhängig von euren Grundwerten. Solltet ihr auf eine Fertigkeit würfeln, welche aus Grundwerten errechnet wird, die ihr nicht besitzt, könnt ihr diese nicht erfolgreich ausführen. Schaut daher auf eure Grundwerte und überprüft diese mit den Fertigkeiten, bevor ihr auf diese würfelt.

Ebenso könnt ihr Modifikationen für eure Fertigkeiten verwenden, um Potenzial zu erhalten oder Aktion beziehungsweise Reaktion erfolgreicher zu bestehen. Diese Modifikationen könnt ihr durch eure Bestimmung erhalten, sowie Persönlichkeit.

Kampfmanöver erlernen

Kampfmanöver können nicht nur in einem Kampf verwendet werden, sondern auch außerhalb. Wenn euer Charakter also die Möglichkeit haben soll sich mit oder ohne Waffen verteidigen zu können oder jemanden anzugreifen, wählt hier geeignete Kampfmanöver aus. Außerdem solltet ihr darauf achten, dass die Kampfmanöver zu eurem Spielstil passen. Solltet ihr also einen Schurken mit spitzen Waffen spielen, solltet ihr eher zu Kampfmanövern mit Flinken Waffen tendieren.

Hekatem studieren

Sollte euch die Kunst des Waffenkampfes weniger Freude bringen, könnt ihr auch das Hekatem der Welt studieren und dadurch wundersame Dinge entdecken. Das Hekatem ist die Magie dieser Welt und hat sich über viele Jahre bereits entwickelt. Das Hekatem ist die Quelle der Hekatem Zauber und gött-lichen Wunder. Und egal welches Volk ihr nehmt, ihr könnt durch eine der Magni Synti Zauberschulen Zauber erlernen.

Voodoohekatem

In einer Welt voller Hekatem sind auch Götter nicht weit entfernt. Diese erfüllen unterschiedliche Funktionen und lassen sich auch in verschiedene Gruppen unterteilen. Die größten Unterschiede werden hier zwischen den Urgöttern und den Neuen Göttern gemacht. Je nach gewählter Glaubensrichtung gibt es unterschiedliche Götter, die angebetet werden können. Vor der Wahl eurer Gottheit solltet ihr euch aber damit auseinandersetzen, welche Gottheit welchen Nutzen erfüllt und wofür sie zuständig ist.

Holger experimentiert:

Zwid Listo ist eher ein zwielichtiger Geselle, weswegen Holger auf Religionen verzichtet, wie der Großteil aller Nuklen. Zwei Hekatem-Fähigkeiten hat Zwid Listo bereits durch die Wahl des Volkes erlernt.

Angestrebter Aufstieg

Nachdem ihr die Grundbausteine eures Charakters gelegt habt müsst ihr nun wählen, was euer Charakter anstrebt. Möchte er eine der Aufstiegsmöglichkeiten seiner Bestimmung erklimmen? Oder möchtet ihr, dass euer Charakter seine Zauber verbessert? Diese Möglichkeiten könnt ihr bei dem Aufstieg wählen. Wichtig vor der Wahl eines Aufstiegs ist es zu überlegen, wie ihr euren Charakter spielen wollt. Möchtet ihr ein Söldner sein, aber eher friedliebender Natur? Dann solltet ihr nicht den Weg des Todes wählen, könnt dann aber auch in eurer Bestimmung nicht aufsteigen. Außerdem könnt ihr auch eine der Studien wählen, welche euch über die Zeit mehr Potenzial bringen, mit dem ihr dann Modifikationen für eure Fertigkeiten erhalten könnt. Dies ist hilfreich, wenn ihr noch nicht sicher seid, wo euch das Abenteuer hintreibt. Solltet ihr jedoch Hekatem nutzen und eure Zauber verbessern wollen, könnt ihr auch Hekatemeren wählen.

Einen Weg zu gehen ist bei Hell Over Mind die lukrativste Wahl, da ihr durch die Beweise, welche ihr nach Beenden eines Weges erhaltet, in euer Bestimmung aufsteigen könnt und verbesserte Werte erhaltet.

Holger experimentiert:

Nun wählt sich Holger eine Ambition aus. Da Zwid Listo später Mal ein Kopfgeldjäger werden soll, möchte Holger für ihn den Weg des Todes wählen. Dies ist aber noch nicht möglich, da Zwid Listo die Voraussetzungen für diesen Weg noch nicht erfüllt hat. Bis er die Voraussetzung erfüllt, entscheidet sich Hol-ger eine allgemeine Studie in dem Bereich Kampf. So kann er während dieser Studie Ambitionsverbesserungen auf alle Fertigkeiten aus dem Bereich Kampf bekommen. Dies wird ihm hoffentlich helfen die Voraussetzung für seinen Weg schneller zu erreichen.

Auswahl der Ausstattung

Zu guter Letzt könnt ihr euren Charakter ausstatten. Ausstattungen haben keine Kosten und können zu großen Teilen frei erworben werden. Ein paar Einschränkungen gibt es aber, wie z.B. in der Anzahl der Waffen die ihr tragen könnt. Ansonsten könnt ihr alles mitnehmen, was ihr tragen könnt. Dies entscheidet sich durch euer Körpergewicht, sowie eure Werte. Mehr dazu erfahrt ihr im Regelwerk unter **Gewicht (S. 17)**. Neben den klassischen Ausstattungen könnt ihr auch Gegenstände wählen, welche ihr nur durch Bestimmungen, Grundwerte oder Persönlich-keiten freischalten könnt.

Holger experimentiert:

Bei der Ausstattung legt Zwid Listo richtig auf. Besonders an aufwändiger Schminke. Er entscheidet sich dafür, da sich Holger denkt, dass bei den reichen Leuten mehr zu holen sein muss. Dank der Schminke erhöht sich sein Ansehen beim hohen Volk. Jedoch muss er bei seiner Ausstattung auf sein Gepäck achten. Als Nuklen bringt er nicht sonderlich viel Körpergewicht mit und neigt daher dazu, sich schnell zu überladen. Seine Waffe soll ein Nackenschnitt sein. Diese ist leicht (0,3 kg) und passt zu ihm als Dieb. Außerdem entscheidet er sich für eine Tasche, wo er notwendige Dinge leichter transportieren kann (3 kg). Als Bekleidung wählt er eine Rüstung und zwar eine Wolltracht. Diese wiegt 5 kg, gibt ihm Schutz +1 und eine Resistenz gegen Kälte.

Charakter

Name

Gewicht

Alter

Körpergröße

Körperfarben

Sprachen

Bestimmung

Religion

Besonderheit

Vorgeschichte

Weitere Infos

Werte

Aktion

Kategorie	Name	Rechnung	Wert
Kampf	Angriff	Waffe + Ge	
Sozial	Verkleiden	Kleidung + Ve	
Sozial	Unterhalten	Re + Ve	
Körper	Bewegung	Ag + Ge	
Körper	Steuern	Re + Ve	
Körper	Wuchten	Kr + Ge	
Wissen	Analysieren	Au + Ve	
Wissen	Interagieren	Ag + Ve	
Hekatem	Kanalisieren	Leitwert + Ve	

Bewegung	Wert	Akr.-Boni
Rennen		
Klettern		
Sprung		
Kriechen		
Schwimmen		
Fliegen		

Reaktion

Kategorie	Name	Rechnung	Wert
Kampf	Verteidigen	Rüstung + Ge	
Sozial	Lügen	Re + Ve	
Körper	Ausweichen	Ag + Ge	
Wissen	Argumentieren	Re + Ve	
Hekatem	Absorbieren	Au + Ve	
Hekatem	Beten	Au + Ve	

Einflüsse

Zerfall

AG — Temporäre Einflüsse

KR — Temporäre Einflüsse

AU — Temporäre Einflüsse

RE — Temporäre Einflüsse

GE — Temporäre Einflüsse

VE — Temporäre Einflüsse

Volksmerkmale

Notizen

Kampf

Offensive

Gegenstand	Stärke	Arsenal	Benötigt

Defensive

Gegenstand	Schutz	Arsenal	Benötigt

Manöver	Arsenal	Eri.	Effekt	Beschreibung	Stufe

Schmerz

Stufe	Aktiv	Effekt
I		
II		
III		
IV		

GE

VE

Aktive Status

Paralyse

Stufe	Aktiv	Effekt	Bereich
I			
II			
III			Körper

Notizen

Hekatem

Hekatemeren

Zauber	
Ziel	
Fortschritt	

Hekatemlehre

Name	Spezifikation	Erfahr.-Grad	Leitwert

Name	Wirkd.	Kosten	Rwt.	Effekt	Beschreibung	Probe

Magni Synti

Maximale Energie

Momentane Energie

Stufe	Absorptionsmethoden
I	
II	
III	
IV	
V	

Voodoohekatem

Göttliches Privileg	Göttliches Privileg

Stoßgebet	
Verehrung	
Weihe	

Bestrafung

Notizen

Psyche

Modi.	Potenzial	Spezialisierung	Kategorie

Ambitionen

Notizen

Ausstattung

#	Gegenstand	Beschreibung	Gewicht

Körpermod.

Namen	Effekt

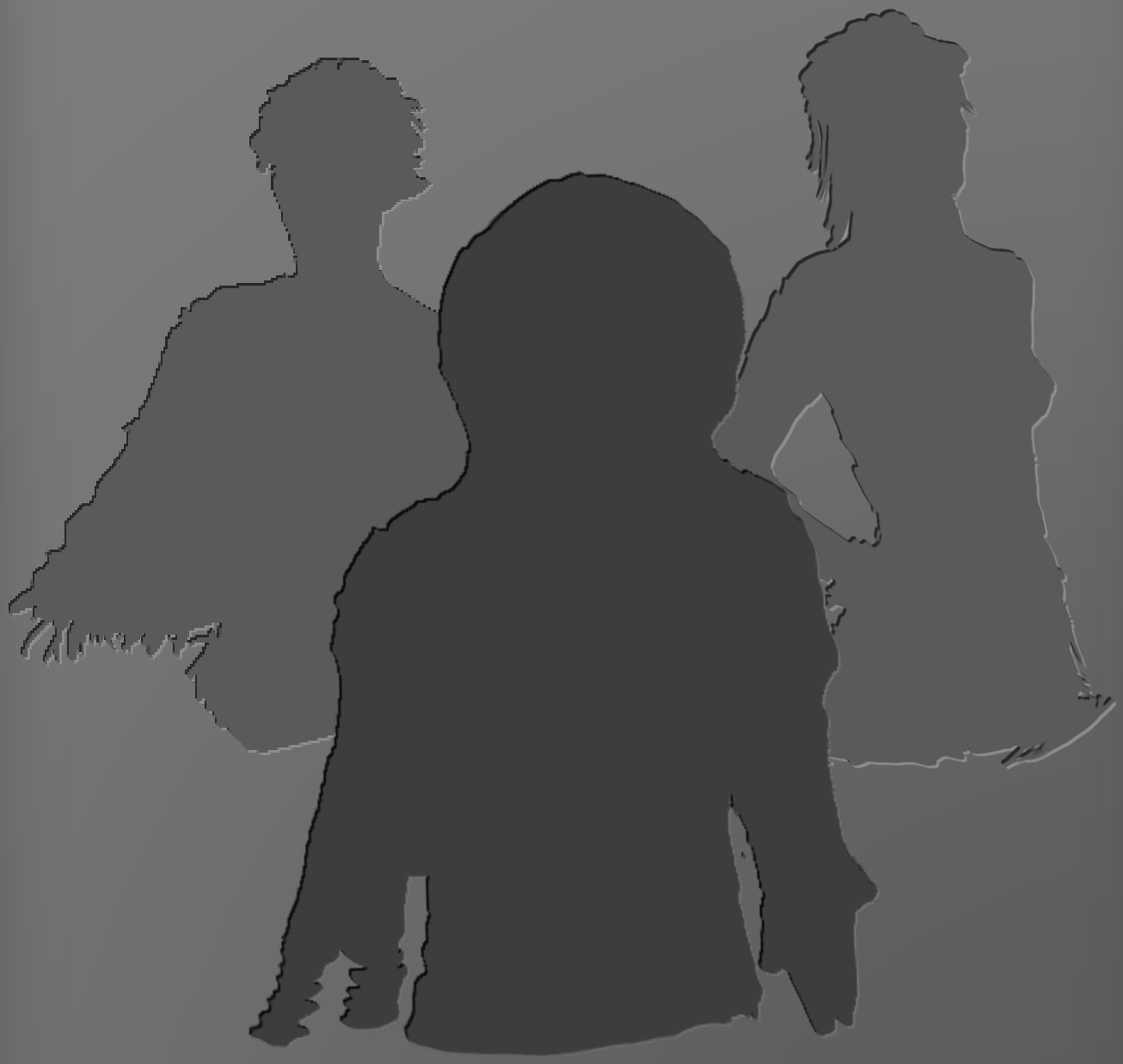
Belastung

Stufe	Aktiv	Max. Belastung
I		1/4
II		1/2
III		3/4
IV		Über Max.

Transportmittel

Typ	Wert	Mali

Notizen



Die Völker

Menschenvölker

Die Menschen der *Astillier* sind die Vorreiter des industriellen Fortschritts. Die Gier nach Macht ist ihr größter Antrieb. Die Fah'runa sind ein Teil der humanoiden Fadir-Völker. Während die *Fah'runa* Handel dank der rohstoffreichen Eiswüsten des Nordens betreiben und sich in ihren industriellen Bollwerken verschanzen, durchstreifen die *Blôtgoder* als jagende Nomaden die nördlichen Gasmeere. Die *Dunkelheimer* hingegen leben ein primitives Leben abseits aller Wissenschaft. Sie vertrauen auf ihrem Glauben und ihre Wildheit.

Naturvölker

Die *Nuklen* vertrauen auf ihr gutes Aussehen, ihr diplomatisches Geschick sowie auf ihre magischen Künsten, um so ihr Leben und ihre Heimat vor Konflikten zu bewahren. Die *Pecoren* sind Wald- und Sumpfbewohner, dessen isoliertes Dasein durch die neuen Technologien bedroht wird. Ihre Kunst sich zu verstecken sowie ihre magische Symbiose mit Parasiten in ihrer Haut hilft ihnen dabei, zu überleben. Die *Dupràni* leben seit jeher im Einklang mit der Natur. Doch sehen sie die neuen Veränderungen in der Welt als Chance an, einen eigenen Gewinn aus der Situation zu schlagen.

Einzigartige Völker

In der Welt leben allerlei sonderbare Wesen und eine davon sind die *Farnoor*. Es ist ein kleines, pelziges Volk mit langen, dünnen Stacheln auf den Rücken und noch größerem Erfindergeist. Noch sonderbarer sind die Kroba und die Nephilon. Die *Kroba* sind magische Gaswesen, die in ihrer ungeheuren Gier nach Wissen die Welt und ihre Bewohner studieren. Die *Nephilon* sind arme Seelen, gefangen in teils magischen, teils maschinellen Konstrukten. Geschaffen durch Wissenschaftler und benutzt für allerlei Dienste.

Astillier

Pracht der Menschheit

Astillier sind Moralapostel durch und durch. Sie bevorzugen es über Missstände hinweg zu täuschen, um keinerlei Schwäche zu zeigen. Ihr Handeln ist impulsiv und ihr Denken meist irrational, da sie sich stark von ihren Emotionen leiten lassen. Dabei ist ihnen das Gefühl von Kontrolle das Höchste. Ein Leben ohne Routine und ohne Gewohnheiten kann sich ein Astillier einfach nicht vorstellen. Sowohl die Regierung als auch das Militär, die religiöse Institution und die frühkapitalistische Wirtschaft werden stark vom Gedanken von optimierter Leistung geprägt.

Kultur

Ordinäre Familien bestehen aus einer traditionellen Ehe zwischen Mann, Frau und 2-3 Kindern. Dabei besteht ein Rollenverhältnis von arbeitenden Mann und der Hausfrau. Ein Großteil ihrer Kindheit besteht aus Drill, bei dem Körperbau und Gehorsam früh und streng gefördert werden.

Versorgung

Felderwirtschaft, Jagd und Fischerei sind die Grundzutaten für eine gesunde Versorgung.

Herrschaftssystem

In der aristokratischen Republik der Astillier verwalten Adelshäuser ihre eigenen Ländereien, doch unterliegen sie dem vom Expertenrat erwählten Herrscher. Astillier genießen gerechte Bürgerrechte, doch Fremde werden zumeist mit harten Regeln und härteren Strafen konfrontiert.

Religion

Der Glaube an das Triumvirat, die drei zentralen Götter, wurde mehr als Mittel zum Zweck, um die Bevölkerung kontrolliert zu halten, geschaffen. Dennoch, viele Astillier jegliches Standes finden Trost und Hoffnung im Glauben.

Gegenwart

Die Astillier stellen eine Großmacht in der Welt dar. Ihr Einfluss erstreckt sich weit und ihre Städte erstrahlen im Licht des industriellen Aufschwungs. Doch auch wenn sie sich zahlreicher Verbündeter erfreuen können, umso mehr Neider und Feinde warten auf einen Zeitpunkt der Schwäche.

Verhältnis zu anderen Völ-Völkern

Dunkelheimer werden aufgrund ihrer primitiven Lebensweise verpönt und unterwertig behandelt.

Die Nuklen werden aufgrund ihrer Schönheit bewundert. Umgekehrt verhält es sich zu den Pecoren, die als hässliche Wesen gelten und einzig dessen Geweihe als Trophäen angesehen werden.

Farnoor und Kroba sind beliebte Handwerker und werden gut behandelt. Nicht so die Nephilon, die oft nur als simple Maschinen oder gar Sklaven abgestempelt werden.

Klassische Namen	
Frauen	Bettina, Brigit, Anna, Agathe, Garcia
Männer	Rico, Delgado, Joseph, Oliver, Hermann, Tom, Bernal
Divers	Miras, Uli, Luka
Nachnamen & Titel	von Friedstein, von Bergwacht, von Neuhafen, Hegring, Brocken, Regista

Charakteristika

Lebenserwartung
Durchschnittliche Lebenserwartung beträgt bis zu 50 Jahre.

Größe
Sie werden in der Regel 1,70 bis 1,85 Meter groß.

Masse
Erwachsene wiegen im Durchschnitt zwischen 70 bis 90 Kilogramm.

Körperfarben
Hautfarben: Kaukasisch, leicht bis sehr stark gebräunt.

Haarfarbe: Brünette, Blond, Schwarz.

Augenfarbe: Braun, Blau, Grün.

Sprachen
Sie sprechen von Geburt an grundsätzlich nur ihre Muttersprache: Glorisch.

Zentraler Glauben (Siehe S. 107)
Viele beten alle drei Gottheiten des Triumvirats an.

AG 10

KR 10

AU 10

RE 10

GE 50

VE 50

Begabung

Geistige Manipulation
Überzeugt in Gesprächen das Gegenüber mit einem Extrawurf sofort.

Wurf: [1w6] || Erfolg: [1 bis 5] **Voraussetzung:** Nur bei unbekannten, zivilisierten Wesen.

Nuklen

Schönheitsfanatiker

Im Kern ihrer stolzen Überzeugung steht die Reinheit des Körpers. Gleich einem Schönheitswahn verachten sie Narben und alles, was ihre Schönheit zunichtemachen könnte. Sie sind äußerst detailverliebt und haben einen ausgeprägten Sinn für Kunst. Durch ihre magische Begabung erhitzt sich der Kopf schnell und daher meiden sie die Sonne oder andere schwere, mentale Arbeiten. Erst in der Nacht verwenden sie ausgiebig ihre Kräfte.

Kultur

Die Nuklen leben in Gruppen zusammen. Man arbeitet als Kollektiv zusammen und erzieht gemeinsam die Kinder. Nuklen versuchen stetig ihr Können sowie ihr Aussehen zu verbessern. Nur dadurch gewinnen sie an Attraktivität und Macht, die ihre Gesellschaft ausmacht.

Versorgung

Sie ernähren sich durch Landwirtschaft, das Sammeln von Waldpilzen und Kräutern und der Zucht von Nutztieren. Wolle und Milch wird gewonnen und nur an Festtagen wird das Fleisch verzehrt.

Herrschaftssystem

Unter der Diktatur des Proletariats wird strikt durch eine komplette Überwachung zwischen den Reinen und den Vernarbten unterschieden. Die Reinen sind alle, die der absoluten Schönheit nacheifern. Aus ihren Reihen geht der Rat der Schönheit hervor, der das Volk mithilfe der sogenannten Sucher kontrolliert und bei Missachtung der Regeln hart bestraft. Die Vernarbten bilden die arbeitende Unterschicht. Verschönerung ist der einzige Ausblick auf einen sozialen Aufstieg.

Religion

Man schert sich selten um Glauben, da zumeist die eigene Schönheit im Mittelpunkt steht.

Gegenwart

Die Nuklen beschäftigen sich wie schon ihre Vorfahren Jahrhunderte zuvor mit der Suche nach Perfektion. Einst eher unter sich, versuchen sie sich trotz ihres Stolzes nun diplomatisch ihre Macht bei anderen Völkern auszuweiten. Sie gehen jedoch nur Handel ein, der ihrer Heimat zu Gute kommt.

Verhältnis zu anderen Völkern

Ihr Bündnis mit den Astillier fußt auf gegenseitigem Respekt und Unterstützung. Sie bewundern jedoch mehr ihren Sinn für Kunst und Architektur als ihr Aussehen.

Dunkelheimer sind für sie unerträglich anzusehen und werden dafür gehasst und strikt gemieden.

Die Fadir-Völker gelten als wahnsinnig, denn der Fakt, dass sie sich gegenseitig und sogar sich selbst bewusst Narben zu fügen ist schockierend.

Die Nuklen bemühen sich um eine gute Freundschaft mit den Pecoren, die auch trotz ihres schrecklichen Aussehens eine natürliche Verbindung zwischen den Völkern verspüren.

Klassische Namen	
Frauen	Adriel, Walore, Fesion, Isiel
Männer	Fanon, Elion, Rionar
Divers	Untare, Atrenian, Tofrion
Nachnamen & Titel	Antallon, Tel-Ware, Antelor, Teresi, O-norie, Las-Mariel

Charakteristika

Lebenserwartung
Sie erreichen bis zu 100 Jahre.

Größe
Mit 2,10 bis 2,30 Meter gelten sie als ausgewachsen.

Masse
Erwachsene wiegen um die 60 bis 70 Kilogramm.

Körperfarben
Hautfarbe - Blass, transparent.

Adern - Leuchtend.

Haarfarbe - Silbrig-blond, Weiß, Silbern.

Augenfarbe - Blau, Grün, Gelb.

Sprachen
Als Naturvolk, welches in engem Kontakt mit den Astilliern steht, beherrschen sie sowohl das Setanische sowie das Glorische.

Begabung

Ort der Ruhe
Einmal pro Abenteuer könnt ihr ein Bereich von 10x10 Armlängen auswählen. Für die Dauer der Anwesenheit gilt der Ort als magische Quelle, aus dem Energie absorbiert wird.

Bonus: Regeneration von Energie +5 Punkte pro Sekunde.

Grundwerte

AG 15

KR 5

AU 15

RE 15

GE 35

VE 55

Kroba

Wissbegierige Gaswesen

Wissen und Wissen allein ist ihr einziger und wertvoller Aspekt in ihrem Leben. Sie scheren sich kaum um emotionale Belange und auch nur dann wenn die Emotion an sich im Mittelpunkt einer Studie stehen.

Besonders ist ihr ausgeprägter Eigensinn. Sofern kein Nutzen darin besteht mit anderen Wesen zu interagieren, ignorieren sie schlichtweg jene Wesen sowie auch andere Kroba.

Religion

Götter spielen in der Welt eines Kroba nur dann eine Rolle, sofern es gilt jenen zu analysieren. Religiösen Eifer sucht man bei Kroba vergebens.

Kultur

Kroba agieren grundsätzlich nur als Einzelgänger. Erst wenn ein gemeinsames Ziel gefunden wurde, sammeln sie sich in Gruppen zusammen.

Traditionell, sofern man von einer Tradition sprechen, wirken Kroba ihre magischen und einzigartigen Kräfte um allerlei Experimente an der Welt und dessen Bewohner anzuwenden.

Gegenwart

Kroba sind allerorts zu finden. Niemals in großen Gruppen, doch fallen sie umso mehr in Gesellschaften als wundersame Wesen auf.

Vermehrt und aufdringlich versuchen viele Kroba mehr über die Völker und die Welt herauszufinden.

Versorgung

Kroba verbrennen mit jeder Aktion ein Gas und daher brauchen sie einen stetigen Nachschub von Gas, um ihren Gaskörper aufrechtzuerhalten. Durch den Austausch mit magischen Quellen oder durch herkömmliche Gasquellen verstärken sie sich.

Herrschaftssystem

Kroba ordnen sich keiner Hierarchie unter, noch obliegen sie bestimmter Regeln. Sie verfolgen ausschließlich ihre eigenen individuellen Ziele.

Ihre Abhängigkeit besteht einzig und allein darin, dass ihre Anzüge speziell angefertigt werden und sich an die Umstände anderer Völker anpassen müssen, um dort zu leben und überleben.

Verhältnis zu anderen Völkern

Es wird den Astillier und Farnoor geholfen, da dadurch gegenseitige Interessen gefördert werden.

Generell kümmern Kroba sich wenig um die Belange andere Völker. Die anderen Völker befinden sich nur so lange im Interesse der Kroba, sofern neue Informationen über sie gesammelt werden können.

Klassische Namen	
Divers	Wrok, Ak, Ion, Wot, Jog, Eon, Agrelox

Charakteristika

Lebenserwartung
Sie leben bis ihre Kerne verfallen.

Größe
Ihre Größe variiert stark, da sie grundsätzlich nur aus Gas bestehen. Meistens nehmen sie Formen und Größen von anderen Spezies an.

Masse
Der Stein in ihrer Mitte wiegt um die 5 Kilogramm.

Körperfarben
Gasfarbe - Rot, Grün, etc... Abhängig vom Gas.

Steinfarbe - Silbern, Schwarz.

Sprachen
Als wandernder und wissbegieriger Kroba habt ihr die Wahl zwischen zwei Sprachen.

Begabung

Gaskörper
Als Gaswesen überspringt man bei der Erstellung die Erziehung und Umgebung. Bestimmungen geben nur Modifikationen, sind aber dafür verbessert. (1.) +2, (2.) +8, (3.) +20

Erhält freien und sofortigen Zugang zur 1. Stufe der CoKraft. (S. 103)

Grundwerte

AG 0

KR 0

AU 0

RE 0

GE 70

VE 70

Farnoor

Ingenieur-Genies

Auch wenn sie wie Tiere aussehen, kleiden sie sich und handeln wie die anderen Völker. Speziell ist ihr guter Geruchs-, Gehör- und Tastsinn sowie ihre ausgeprägten Logik- und Analysefähigkeiten. Nur an guter Sehkraft mangelt es ihnen.

Farnoor geben nicht viel auf Emotionalität, aber nehmen dafür viel beim Wort. Für sie steht glasklar die Arbeit im Vordergrund statt sich über Sorgen zu unterhalten.

Kultur

Das Familienleben ist eine Nebensache. Wichtig ist, dass ihre Blutlinie fortgesetzt wird und ihre Abkömmlinge eigens von ihren Eltern unterrichtet werden. Jedoch ist ihnen ihre Fähigkeit zur Selbstbestimmung überaus wichtig. Sie leben bevorzugt allein und isoliert. Sie mögen zwar äußerst pragmatisch sein, doch wird Intelligenz sehr hoch geschätzt. So ist ein jeder Eingang zu ihren Bauten durch Fallen gesichert. Sicherheit geht vor und je brillanter die Gerätschaft, umso größer die Anerkennung!

Versorgung

Beim Essen sind Farnoor wählerisch, da sie empfindlich auf Gerüche reagieren. Daher bauen sie eigene Gewächshäuser für Nüsse oder Früchte und Zuchtfarmen für Insekten. Den Rest wie Wurzeln und Knollen entnehmen sie aus der Wildnis. Jedoch sind alle Farnoor von Laktoseintoleranz betroffen, und sie besitzen eine Abneigung gegen Fisch.

Herrschaftssystem

Das Streben nach Macht ist fremd für sie. Das Leben als Einzelkämpfer liegt in der Natur der Farnoor ebenso wie ihre Eigenwilligkeit. Sie ordnen sich ungerne anderen unter und bevorzugen die Freiheit. Gerne bieten Farnoor ihre handwerklichen Dienste an und erarbeiten sich so erleichter-ten Zugang zu neuen Ressourcen und Nahrung.

Religion

Die Farnoor finden viel eher Erfüllung im Schaffen und Erfinden anstatt sich mit dem Anbeten von Göttern zu beschäftigen.

Gegenwart

Immer mehr Farnoor sehen die Nutzen durch den Umzug in den Städten der anderen Völker. Sie passen sich dort an, arbeiten für Auftraggeber und versuchen ein erfülltes Handwerker Leben zu leben.

Sie scheren sich eher weniger um die Belange der großen weiten Welt und bevorzugen eher ihren eigenen kleinen Hort gemütlich und vor allem sinnvoll zu gestalten.

Verhältnis zu anderen Völkern

Aufgrund der Nähe zu den Astillier wohnen und arbeiten schon viele Farnoor Seite an Seite mit ihnen. “Barbaren” wie Dunkelheimer und Fadir werden gemieden. Kontakt mit ihnen endet aufgrund der verschiedenen Ansichten oft blutig. Andere Naturvölker wie Pecoren und Nuklen werden generell verachtet.

Klassische Namen	
Frauen	Qweo, Nooles, Suliß, Nouka, Vooye, Coov
Männer	Onoz, Jidd, Zahein, Schenn, Zaßuss, Ziniss
Divers	Qwirr, Zoonou
Nachnamen & Titel	Veschwin, Scheloot, Essol, Ülhein, Hülßoss

Charakteristika

Lebenserwartung
Sie werden bis zu 45 Jahre alt.

Größe
Farnoor wachsen bis zu 1,20 Meter heran.

Masse
Große Exemplare wiegen bis zu 80 Kilogramm.

Körperfarben
Hautfarbe - Dunkle Lederfarben.

Fellfarbe - Braun bis Blond. + Grautöne.

Stachelfarbe - Dunkler als die Fellfarbe, die zu den Spitzen meist heller.

Augenfarbe - Braun, Schwarz, selten Blau.

Sprachen
Sie beherrschen Granisch und Glorisch.

Begabung

Stachelrücken
Erschaffe auf Kosten von 3 Gesundheitspunkten eine Waffe (jegliche Variante möglich). Siehe Stachelrücken-Tabelle auf Seite 143 für Qualität des w20 Wurfs. Verbraucht eine Aktion.

Voraussetzung: Ausreichend Gesundheit.

Grundwerte

AG 10

KR 20

AU 35

RE 5

GE 40

VE 30

Nephilon

Marionetten mit Bewusstsein

Der Anblick eines Nephilon ist selten, da ihre Produktion sündhaft teuer und schwierig ist. Das aufgezogene Herz ist ihr Lebenskern und wird von ihnen mit aller Kraft verteidigt, während andere Körperteile einfacher zu reparieren sind. Je nach ihrer Funktion in der Gesellschaft sind sie unterschiedlich bei der Erschaffung ausgestattet wurden. Ihre Vielseitigkeit spiegelt sich daher in ihrem Verhalten sowie in ihrem Äußeren wider. Nephilon lernen schnell und ihre Mentalität variiert daher je nach Umfeld der Erschaffung.

Kultur

Selten bilden sich soziale Strukturen, bei denen sich unter den Nephilon Beziehungen entwickeln. Ebenfalls besitzen sie keine eigene Kultur, da sie sich stets mit der herrschenden Kultur auseinandergesetzt sehen. Das Leben unter hohen Ansprüchen gleicht einem Kampf ums Überleben. Viele Nephilon sind heuchlerisch veranlagt, um selber nicht durch eine neue Kreation ersetzt zu werden. Nephilon erhalten in ihrem Dienst einzigartige „Vortitel“ statt Nachnamen.

Versorgung

Sie nehmen kein organisches Nahrungsmittel zu sich. Stattdessen laden sie ihr magisches Herz durch das Aufziehen ihres Aufzieh-Schlüssels auf.

Herrschaftssystem

Gleich ihrer oft variablen Mentalität sind Nephilon entweder sehr loyal und unterwerfen sich ihrer Meister vollends oder sie unterwerfen andere und führen eigene Intrigen und Machtspiele.

Religion

Nephilon sehen sich in ihrem Alltag selten mit Glauben konfrontiert und sind daher atheistisch veranlagt, doch durch ihre Seelen können auch sie zu Göttern finden.

Gegenwart

Als neuartige Erfindung ohne wahre Heimat und ohne Vergangenheit versuchen sich die Nephilon ihr Schicksal in dieser Welt zu ergründen. Angetrieben von ihrer Neugier und den vielen Fragen, die sie sich stellen, versuchen sie in dieser Welt zu überleben.

Verhältnis zu anderen Völkern

Die meisten Nephilon fristen ein Leben in Dienerschaft unter den adeligen Astillier. Die Behandlung ist je nach Meister und Tätigkeit unterschiedlich, doch selten werden sie mehr als nur seelenlose Maschinen angesehen.

Dunkelheimer und Fadir werden, soweit es ihnen erlaubt ist, gemieden. Zu ihrem Unglück werden Nephilon von ihnen als Bedrohung oder Schrott, welches man recyclen kann, behandelt.

Gegenüber den anderen Völkern verhalten sie sich eher neutral und unterscheiden dabei eher ja nach Individuum statt auf die Herkunft zu achten.

Klassische Namen	
Vortitel	Wunderbüchse, Blechhirn, Juwel, Schroffgelenk, Prinzessin, Eisenfuchs, Metallding, Stahlherz, Blutdame, Trumpfkarte
Frauen	Bess, Agnes, Iris, Ether, Eudora, Luc, Mina, Orpha
Männer	Jon, Hetwig, Figaro, Thomas
Divers	Elliod

Charakteristika

Lebenserwartung
Sie bleiben solange funktionstüchtig bis sie verrosten oder ihr Kern zerstört wird.

Größe
Exemplare von 1,20 bis 2 Meter werden produziert.

Masse
Je nach Material wiegen sie von 80 bis 160 Kilogramm.

Körperfarbe
Materialfarbe - Grau, Bronze, Silbern.

Augenlicht - Gelb, Grün, Rot, Violett.

Sprachen
Als Diener der Astillier haben sie Glorisch erlernt. Aufgrund der schnellen Lernbereitschaft könnt ihr eine weitere Sprache erlernen.

Zentraler Glauben [S. 107]
Als grundsätzlich weltoffene und neugierige Geschöpfe finden sie sich in allerlei diversen Glaubensrichtung wieder.

Begabung

Mechanisches Herz
Verbessere mechanisch einmal eine Aktion. Danach muss das Herz neu aufgezogen werden. 30 Minuten Starre.

Bonus: 2x Würfel.

Grundwerte

AG 10

KR 10

AU 10

RE 0

GE 65

VE 45

Pecoren

Wächter der Wildnis

Pecoren sind exzellente Jäger und an das Überleben in der Wildnis angepasst. Ihre langen, starken Beine machen sie zu guten Läufern. Ihre größte Stärke liegt in ihrem Inneren. Im Laufe ihrer Evolution sind sie eine Symbiose mit Parasiten eingegangen, die ihnen immense magische Kräfte verleihen, doch auch ihre Haut auffressen. Zwar kann man temporär gegen die Fäulnis mit Hilfsmitteln entgegenwirken, doch allein ihre Psyche bleibt unversehrt, weswegen man großen Wert auf dessen Gesundheit legt.

Kultur

Pecoren sind sehr territoriale Wesen und leben gemeinsam in Siedlungen zusammen, die gut getarnt in die Umgebung eingearbeitet wurden. Der Umgang mit der Fäulnis steht im Kern der pecorischen Kultur, denn es ist eine Schande den Körper zu vernachlässigen. Eine große Kreativität in der Gestaltung ihrer Körper mit verschiedensten Materialien, wie Fellen, Häuten, oder pflanzlichen Materialien, wird hoch angesehen.

Versorgung

Sie gewinnen Fleisch aus der Jagd und Fisch vom Fischfang in Flüssen oder Tümpeln. Ebenfalls halten sie Bienen für Honig.

Herrschaftssystem

Territorien gehören einer Sippe an und eine Sippe zählt als Familie. Die Familie steht hierbei über allen Außenstehenden, egal von welchem Blute ein Pecora stammt. Geführt wird eine Sippe durch zwei Sippenführer, einen spirituellen, rechtlichen (*Skymr*) und einen militärischen (*Viisket*). Diese bestimmen das Recht sowie setzen die Werte für ihr Tausch System. Sie tragen Verantwortung zur Kommunikation mit anderen Sippen.

Religion

Tierische Kreaturen, die von anderen als Dämonen beschrieben werden würden, werden von den Pecoren verehrt.

Gegenwart

Die Pecoren halten wenig von den Geschehnissen außerhalb ihrer Wälder und Sümpfe. Sie verbleiben zum Großteil ihres Lebens unter sich in ihren Sippen. Gelegentlich verlassen sie zur Jagd oder gar Plünderung ihre Territorien.

Verhältnis zu anderen Völkern

Pecoren tragen einen tiefen, unvergesslichen Hass im Herzen gegenüber Astillier, denn Pecoren wurden und werden immer noch von ihnen gejagt.

Pecoren können schlecht zwischen Humanoiden unterscheiden und jagen daher auch alle Fadir.

Sie waren einst mit den Dunkelheimern verfeindet, doch nun stehen sie vereint gegen den gemeinsamen Aggressor: Die Astillier.

Ein inniger Tauschhandel wird mit den Dupràni gepflegt. Seltene Pelze sind besonders begehrt.

Durch das Aussehen eines Pecora liegt eine Span-nung zwischen ihnen und der Nuklen. Das Bündnis der Nuklen mit den Astilliern nährt das Misstrauen der Pecoren zu ihnen zusätzlich.

Klassische Namen	
Frauen	Rehyrr, Xnet, Qnrrn, Itunyr
Männer	Crnn, Kymmtur, Kymmtun, Krmmr
Divers	Hynn, Nommun, Veqn, Wlynmr
Sippennamen	Vorrnokt, Khekhy, Dvur, Át Sytn

Charakteristika

Lebenserwartung
Bis zu 70 Jahre werden sie alt.

Größe
2,25 Meter ist das Maximum eines Erwachsenen.

Geweihgröße
Das Geweih reicht von 0,50 bis zu 1 Meter.

Masse
Das Gewicht variiert je nach Verfall, doch ausgewachsene Exemplare wiegen bis zu 90 Kilogramm.

Körperfarbe
Hautfarbe - Nussbraun, kurzes, moosiges Fell.

Geweihfarbe - Braun, Weiß, Grau, Rot, Beige.

Augenfarbe - Grün, Gelb, Gold, Braun, Schwarz.

Sprachen
Als isoliertes Volk sprechen sie nur Setanisch.

Zentraler Glauben [S. 107]
Anbetung der Urgötter des Sakrala Glaubens.

Begabung

Adaptive Hülle
Parasiten fressen euch von innen her auf.
Parasit-Anzahl: (Verstand/10)
Parasitärer Befall: 5 Schaden pro 1 Stunde.

(Aktiv) Versorgt eure gefressenen Wunden mit Materialien um euch zu heilen und den Verfall zu verlangsamen.
Blätter: 2 Stunden Parasitenschutz, +10 GE
Holz: 4 Stunden Parasitenschutz, +10 GE
Haut: 8 Stunden Parasitenschutz, +10 GE

Grundwerte

AG 40

KR 5

AU 5

RE 35

GE 25

VE 30

Dupràni

Meister der Geschäfte

Dupràni sind launische, aber charismatische Wesen. Unter ihrer verführerischen und doch so eiskalten Fassade liegt ein Temperament mit dem sie unberechenbar erscheinen. Einem Dupràni entgeht niemals eine Chance. Sie sind äußerst opportunistisch veranlagt und scheuen sich nicht vor Veränderung in der Welt zurück. Sie begrüßen sie und versuchen stets ihren Umstand zu ihrem Vorteil zu wenden.

Kultur

Ihr Familienleben wird durch ihr Motto "Blut ist dicker als Wasser" bestimmt. Ihr Verwandtenkreis ist oft groß und gehört ebenso zur Familie. Respekt und Ehre sind wichtige und sensible Themen. Auf Provokationen folgt schnell die Rachsucht, die sogar Teil ihrer Tradition ist. Bereits im jungen Alter sind sie darauf angewiesen Konfrontationen mit Gewalt zu lösen.

Versorgung

Auch wenn die Dupràni Allesfresser sind, ernähren sie sich mit Vorliebe von flüssiger Nahrung wie Nektar von Blüten und Früchten. Im Notfall können sie sich ebenso von Blut ernähren.

Herrschaftssystem

Großfamilien werden als Clans bezeichnet und jeder Clan hat sein eigenes Territorium sowie auch seine eigene klare Hierarchie. Die Clans regulieren durch den Rat der Clans den Markt und ernennen die Clan-übergreifenden Gesetze. Je größer ein Clan, desto mehr Macht hält er inne.

Religion

Die Dupràni sind schon seit geraumer Zeit Anhänger der Mondgottheit. Zwar huldigen vermehrt Dupràni seit der industriellen Expansion auch den neuen Gottheiten der anderen Völker, doch mehr um deren Vorteile aus ihrem Glauben zu gewinnen und parallel an alten Traditionen zu haften.

Gegenwart

Der Einfluss der Dupràni-Clans reicht mittlerweile in weite Teile der bekannten Welt der Wirtschaft. Und das ist es worauf die Clans aus sind:

Stetige Einflussnahme und Stärkung ihrer Position. Und die Clanlosen? Sie sind nur simple Schachfiguren im großen Spiel über Intrigen und Machtkämpfen.

Verhältnis zu anderen Völkern

Die Dupràni schwören auf den lukrativen Handel mit den Astillier.

Auch der Handel mit den Pecoren erweist sich als profitabel, da exotische Waren getauscht werden.

Bandenkämpfe prägen den Kontakt mit den Dunkelheimern.

Klassische Namen	
Frauen	Crssila, Zaturnia, Nuria, Myoria, Zylphia, Cynth, Adavea, Sena
Männer	Annur, Argris, Arrah, Ruwa, Ramha, Shan, Zeaf
Divers	Levonn, Veron, Devon, Kiran, Zafian, Eyoss, Zelen
Clannamen	Carnifez, Nossk, Merrania, Zelenosh, Shea'tra, Elphan, Zuvatnia, Nyphon, Shishek

Charakteristika

Lebenserwartung
Ordinär werden sie 70 Jahre alt.

Größe
Je nach Geschlecht werden sie bis zu 1,70 Meter (M) oder 1,80 Meter (W) groß.

Fühlerlänge
Die Fühler reichen von 0,30 bis 0,70 Meter.

Flügelgröße
Ihre Spannbreite beträgt bis zu 2 Meter.

Masse
Erwachsene wiegen um die 60 bis 70 Kilogramm.

Körperfarbe
Hautfarbe - Grau, Anthrazit. Weiße Pigmente.

Haarfarbe - Weiß.

Flügelfarbe - Braun, Beige. Schwarztöne.

Augenfarbe - Schwarz, Gelb, Weiß, Violett.

Sprachen
Als Naturvolk und aktives Händlervolk sprechen sie Setanisch und Glorisch.

Begabung

Clanzeichen
Durch Flügelschlagen erzeugt der Dupràni einen Mond für sich und alle im Umkreis von 5x5 Armlängen in der Dunkelheit.

Bonus: Alle im Umkreis sehen wie am Tag und können Gegner schneller entdecken.
Voraussetzung: Es ist Nacht.

Grundwerte

AG 25

KR 5

AU 15

RE 5

GE 35

VE 55

Blotgoder

Blutrünstige Wolkennomaden

Blôtgoder schätzen die Freiheit in ihrem Leben und sie haben kein Problem damit, wie sie sind. Nur ihren Glauben und ihre Ehre schätzen sie höher ein. Rohe Gewalt ist grundsätzlich ihr Argument der Wahl, sofern sie jemanden überzeugen wollen. Sie sind ein Volk der Tat und nicht der Wörter.

Kultur

Blôtgoder leben in Familien mit einer klaren Hierarchie. Auch Diener gehören dazu sowie das Oberhaupt der Familie, welches verantwortlich für die Verwaltung und den Schutz ist. Malereien, Tätowierungen sowie auch Bemalungen beliebt. Jedoch üben sich die Blôtgoder künstlerisch auch durch Blutmagie und der Gestaltung von Narben aus.

Versorgung

Die Grundversorgung besteht grundsätzlich aus der Fischerei und der Jagd, insbesondere aus dem Walfang. Alles andere plündern oder erhandeln sie sich von anderen Völkern.

Herrschaftssystem

Alle Blôtgoder unterstehen einer gleichgestellten Handelsrepublik und Theokratie. Beide Oberhäupter haben ihre Sitze in den Bergen und sie müssen sich stets im Namen des Volkes und der Götter einig sein. Urteile können jedoch jederzeit durch Duelle streitig gemacht werden.

Religion

Alle Fadir huldigen dem Sanguismus. Ihre Religion wird von brutalen Gottheiten geprägt, denen sie strikt anhand eines Kodexes folgen und Blutopfer begehen. Die Blôtgoder eifern speziell den kriegerischen und blutrünstigen Göttern nach.

Gegenwart

Die Blôtgoder ziehen mal handelnd, mal plündernd durch die Welt. Meist verbleiben sie in ihrer Heimat der Gasmeere, wo sie sich stetig weiter ausbreiten und ihre Vorherrschaft als Meister der Luftfahrt festigen.

Ihr Streben nach Stärke und Ruhm führt sie jedoch auch weitab ihrer Heimat. Unglaublicher Taten folgen den besten Geschichten!

Verhältnis zu anderen Völkern

Man handelt gerne mit den wohlhabenden Astillier, denn Gas-Rohstoffe der Blôtgoder sowie auch deren Gas-Technologien sind bei den Astillier sehr begehrt.

Der Kontakt mit den anderen Völkern verläuft jedoch seltenstes unglimpflich. Die meisten Begegnungen enden oft in kulturelle Missverständnisse, die dann zu ungewollten wie auch gewollten Konflikten führen.

Klassische Namen	
Frauen	Skari, Tegra, Hela, Arla, Ronu
Männer	Arn, Bodall, Urist, Fausk, Ekil
Divers	Grendel, Ubba
Nachnamen & Titel	Jonherm, Trogman, Relinger, Urstengraf

Charakteristika

Lebenserwartung
Nur bis zu 40 Jahre alt werden sie.

Größe
Ihre Größe reicht von 1,80 bis 2,00 Meter.

Masse
Erwachsene wiegen um die 60 bis 70 Kilogramm

Körperfarben
Hautfarbe – Kaukasisch. Gebräunt.

Haarfarbe - Blond, Braun, Rot.

Augenfarbe – Blau, Grün, Braun.

Sprachen
Als Teil der Fadir-Kultur sprechen sie das Fadat. Das Leben als Nomaden ließ sie ebenso eine weitere Sprache der Wahl erlernen.

Zentraler Glauben (S. 107)
Der Sanguismus prägt ihre Kultur. Besonders die kriegerischen Götter sind im Alltag verankert.

Begabung

Blutopfer
Starte ein Blutopfer und entziehe dir selber Gesundheit um je nach Gesundheitsverlust einen Effekt zu erhalten.

Bonus: Siehe Blutopfer-Tabelle (S. 145).
Nachteil: Gesundheitsverlust nach Wahl. Verfällt über die Effektdauer in Trance (S. 65).
Voraussetzung: Ausreichend Gesundheit.

Grundwerte

Fah'runa

Herren der Eiswüste

Fah'runa sind bekannt für ihre Hartnäckigkeit. Sie kämpfen bis zum Tod und sind äußerst stur in diplomatischen Belangen. Stärke wird sehr geschätzt und um dies zu beweisen, üben sie Raufkämpfe aus, bei denen sich die Kontrahenten gegenseitig die Haut aufschneiden.

Kultur

Familien bestehen aus den Eltern und den Kindern, wobei die Kinder früh das Elternhaus verlassen und verheiratet werden. Frau und Mann sind zwar gleichgestellt, doch ist es üblich, dass unfruchtbare Paare ausgestoßen werden. Es ist üblich den Körper voll und ganz durch Kleidung zu verschleiern, denn Haut zu zeigen wird bei ihnen verachtet. Dennoch prahlen sie gerne mit ihren Narben, da sie als Zeichen der Stärke gelten.

Versorgung

Fah'runa verzehren hauptsächlich nur Fleisch, das sie aus der Jagd auf Tiere gewinnen. Doch um ihr wachsendes Volk zu versorgen, sind sie vom Handel mit anderen Völkern abhängig.

Herrschaftssystem

Geprägt vom Feudalismus herrschen die so genannten Fadir des Berges mit absoluter Macht über ihre Gebiet. Durch eine Volksabstimmung wird der nächste Fadir des Berges erwählt.

Der Wohlstand der Fah'runa fußt auf den massiven fossilen Rohstoffen des Nordens sowie ihre wirtschaftlichen Stärken. Dazu zählt die Industrie, der Bergbau und auch das Militär.

Religion

Alle Fadir huldigen dem Sanguismus. Ihre Religion wird von brutalen Gottheiten geprägt, denen sie strikt anhand eines Kodexes folgen und Blutopfer begehen. Die Fah'runa eifern speziell den handwerklichen und frommen Göttern nach.

Gegenwart

Stetig erweitern sie ihre Machtposition, in dem sie ihren Handel ausweiten, die Industrie fördern und alle anderen mit ihrer Militärmacht übertrumpfen.

Verhältnis zu anderen Völkern

Ihr lukrativster Handelspartner sind die einzelnen astillischen Adelshäuser, doch basiert dieser Austausch von Waren und Technologien keinesfalls auf Freundschaft.

Regelmäßige Konflikte prägen das Bild von Begegnungen mit den Blôtgodern. Oft haben sie es auf den Wohlstand der Fah'runa abgesehen.

Sie bewundern Nuklen für ihre natürliche Schönheit und haben daher geschworen zu schützen.

Klassische Namen	
Frauen	Gerna, Agatha, Breda
Männer	Togrin, Roswolf, Grimdor, Wolund
Divers	Hefna, Sulla, Okin, Griba
Nachnamen & Titel	Ebnhold, Fretwarn, Arknfisk, Ofundan, Plokwin

Charakteristika

Lebenserwartung
Mit 60 Jahren erreichen sie ihr Lebensende.

Größe
Die Höhe von Erwachsenen variiert stark von 1,50 bis 2,20 Meter.

Masse
Durch ihre Fettpolsterung wiegen die meisten Erwachsenen um die 140 Kilogramm.

Körperfarben
Hautfarbe – Rau und ledrig. Kaukasisch. Gebräunt.

Haarfarbe - Blond, Braun, Rot.

Augenfarbe - Blau, Türkis, Violett.

Sprachen
Fadat / Glorisch

Zentraler Glauben (S. 107)
Der Sanguismus ist in ihrer Kultur weit verbreitet. Besonders die schaffenden und weisen Götter sind in ihren Gebeten präsent.

Begabung

Blutspende
Starte ein Blutopfer und entziehe dir selber Gesundheit um allen nahen Beteiligten einen Effekt zu geben.

Bonus: Siehe Blutspende-Tabelle (S. 145).
Nachteil: Gesundheitsverlust nach Wahl. Verfällt über die Effektdauer in Trance (S. 65).
Voraussetzung: Ausreichend Gesundheit.

Grundwerte

Dunkelheimer

Mutierte Hinterwäldler

Dunkelheimer sind sehr pragmatisch und relativ einfach veranlagt. Man macht sich nicht viel aus schönen Sachen, sondern schätzt den Nutzen an den Dingen. Daher gilt neben dem Glauben die Stärke als ihr wichtigstes Attribut. Dunkelheimer hegen gegenüber Technologie ein großes Misstrauen. Wissenschaft gehört nach ihrem Gefühl verteufelt und vernichtet.

Kultur

Familien leben in großen Sippen zusammen. Einzelgänger werden verachtet und Fremde sowie auch andere Sippen stets mit Argwohn und Vorsichtigkeit begegnet. Ungleich anderer Völker gehören Inzucht für großen Nachwuchs sowie auch ein ausgeprägter Leichenkult zur Normalität. Man zollt dem Tod hohen Respekt und nutzt jegliche Überreste, auch von Familienangehörigen, komplett auf. Auch wenn sie mittlerweile das glorisch beherrschen, wird der dunkaler Sprachakzent vermehrt gebraucht.

Versorgung

Dunkelheimer beziehen ihr Nahrungsangebot aus der Jagd sowie auch durch der Zucht von Pilzen. Sofern sie Hungern machen sie auch keinen Halt vor Kannibalismus.

Herrschaftssystem

Auch wenn sie offiziell der Kontrolle der Astillier unterstehen, herrscht innerhalb der dunkaler Sippen die absolute Theokratie. Sie schwören auf den Austausch mit Waren und Gefallen.

Religion

Alle Dunkelheimer werden von Geburt an dem Gott des Überlebens nahegebracht: Der “Hirte”. Besonders ist, dass Priester vermehrt aus behinderten Kindern ausgebildet werden, denn sie trotzen den Schwierigkeiten des Lebens und sind Sinnbild des Überlebens.

Gegenwart

Seit der Niederlage im großen Krieg gegen die Astillier befindet sich der Großteil der Dunkelheimer in Knechtschaft. Allein das Überleben ist ihr Grund weiterzuleben.

Sie schuften und kämpfen Tag ein Tag aus in der Hoffnung eines Tages aus ihrem Gefängnis ausbrechen zu können.

Verhältnis zu anderen Völkern

Dunkelheimer werden von den Astillier für die harte Arbeit in der Industrie missbraucht. Sie hassen dafür die Astillier und versuchen wo auch immer möglich sie zu sabotieren.

Sie hegen Konflikte mit all denjenigen, die die Astillier unterstützen und dazu zählen die Farnoor, die Nephilon, die Kroba und die Nuklen.

Mit den Dupràni währt ein blutiger Konflikt von Intrigen und Streit rund um die Vorherrschaft in den dunklen Stadtbezirken.

Klassische Namen	
Frauen	Ava, Arla, Mia, Rilla Harrlot, Egrienne
Männer	Igor, Rogard, Tark, Heppard, Prellot
Divers	Nori, Hegbi
Nachnamen & Titel	Tonherd, Furheim, Griswalg, Progjag

Charakteristika

Lebenserwartung
In der Regel werden sie bis zu 40 Jahre alt.

Größe
Dank ihrer Deformierungen gelangt ihr Wachstum manchmal nur bis 1,30 oder mal bis zu 2,10 Meter.

Masse
Ausgewachsen reicht ihr Gewicht je nach Schwere der Mutation von 60 bis 150 Kilogramm.

Körperfarben
Hautfarbe - Bleich, rußig.

Haarfarbe - Brünette, schwarz, grau.

Augenfarbe - Bleich, milchig.

Sprachen
Aufgrund ihrer Knechtschaft unter Astilliern und da ihre alte Sprache derer ähnelt, sprechen Dunkelheimer nur Glorisch.

Zentraler Glauben (S. 107)
Sie beten an sich nur eine Gottheit an: Den Hirten.

Begabung

Hirtenmutation
Suche dir am Anfang des Spiels ein Körperteil aus, was mutiert wird.

Bonus: Jede Aktion mit diesem Körperteil ist permanent um 2 Stufen erleichtert.
Nachteil: Alle Aktionen mit den restlichen Körperteilen sind permanent um 1 Stufe erschwert.

Grundwerte

AG 10

KR 30

AU 30

RE 10

GE 30

VE 30

Ausbildungen

Zu Beginn des Abenteuers wählt ihr eine Ausbildung aus. Hierdurch erhaltet ihr eure ersten Modifikationen, womit ihr dann Bestimmungen freischaltet.

Militärische Ausbildung

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+2 Arsenal**.*

Auf den Härtefall vorbereitet seid ihr nach eurer Ausbildung im Militär noch lange nicht. Ihr wisst aber, wie ihr Befehle vom Leutnant befolgt und zu stehen habt. Außerdem seid ihr in der Lage eine Waffe richtig zu halten und theoretisch auch zu nutzen. Dafür ist aber mehr praktische Übung erforderlich, die ihr als Rekrut erlernen solltet.

Wissenschaftliches Studium

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+2 Forschung**.*

Zu Beginn eures Studiums habt ihr eine Sammlung an Fachlektüren zusammengestellt. Durch diese sollte euch das Studium die nächsten Jahre erleichtert werden, denn der Hauptteil eures Studiums ist die Theorie und vorerst nicht die Praxis. Wenn ihr weiter fleißig studiert, werdet ihr bald schon kaum eine mentale Hürde vor euch haben.

Götter Studium

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+1 Konzentration** und **+1 Weltkenntnis**.*

Nachdem ihr das erste Mal in einer Glaubensstätte wart, hattet ihr das Gefühl von einem Gott berufen zu sein. Daher habt ihr in eurer Freizeit die heiligen Schriften studiert und euch von einem Geistlichen führen lassen. Er zeigte euch die heiligen Orte und brachte euch einen Schritt weiter auf eurer Reise zum Aspiranten.

Handwerkslehre

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+2 Handwerk**.*

Als Handwerker wurden euch die wichtigsten Grundkenntnisse über euer Handwerk gelehrt. Euch wurde beigebracht wie man einfache Reparaturarbeiten macht und wie ihr euer Werkzeug zu pflegen habt, um Schäden an diesem zu vermeiden. Nachdem ihr die Lehre durchgestanden habt, besteht die Möglichkeit als Arbeiter anzufangen.

Schurkenlehre

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+2 Heimlichkeit**.*

Einer der Kleinkriminellen der Gegend hat euch unter seine Fittiche genommen und euch einige seiner Tricks beigebracht. Eine Zeit lang habt ihr gemeinsame Sache gemacht und ihr habt als Ablenkung eurem Lehrmeister ausgeholfen. Nachdem ihr fleißig aufgepasst habt, könnt ihr eine Karriere als Dieb einschlagen und euer erlerntes ausprobieren.

Hekatem Studium

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+1 Konzentration** und **+1 Forschung**.*

Es wurde euch beigebracht, wie ihr einfache Zauber wirken könnt und wie ihr mit der Magie umgehen müsst um diese zu schützen. Eure Lehrmeister waren sehr streng zu euch, jedoch konntet ihr viel von ihnen lernen. In der Welt des Hekatem eingeführt seid ihr nun in der Lage eure magische Reise zu beginnen.

Künstlerische Ausbildung

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+1 Gesellschaftssinn** und **+1 Handwerk**.*

Du konntest durch langes Beobachten der Schausteller der Stadt einige deren Kunststücke und Musikstücke beobachten. Bei einigen dieser Schausteller habt ihr euch bereits lieb Kind gemacht und euch wurde einiges gezeigt.

Alchemie Studium

*Ihr erhaltet zusätzlich einen Bonus von **+1 Handwerk** und **+1 Forschung**.*

Ein alter Alchemist der Stadt war auf der Suche nach einem Lehrling um ihm mit seinem Tränken zu helfen. Diesen Aufruf habt ihr in euren jungen Jahren gesehen und wurdet von dem alten Alchemisten in die Grundlagen der Alchemie eingeführt.

Besondere Merkmale

Durch die besonderen Merkmale erhaltet ihr Zugriff auf sonderbare Fähigkeiten, welche euch stärkere Angriffe, Zauber oder andere Vorteile geben. Ihr dürft euch aber nur für ein Zeichen entscheiden.

Lehrpfade

Durch die Auswahl eines Lehrpfades könnt ihr eure mentalen Kapazität erweitern und Fähigkeiten erhalten, die normalerweise nur Bestimmungen gewidmet sind.

Der Kreislauf

Der Kreislauf ist ein Kreis, welcher auf seiner Form Pfeile hat, welche im Uhrzeigersinn deuten. Diese können optisch an Dornen oder Ranken erinnern.

Durch dieses Zeichen bekommt ihr die Möglichkeit auf das Hekatem zuzugreifen und Zauber zu wirken. Mit dem Annehmen dieses Zeichen schaltet ihr nach Wahl eine der vier Magni Synti Zauberschulen frei und erhält Stufe 1 in dieser Schule.

Gebietende Hand

Eine Hand, welche mit der Handfläche nach oben sich nach vorne streckt. Die Hand ist nach vorne hin angewinkelt, sodass man Teile der Handfläche gut erkennen kann.

Das Zeichen der Gebietenden Hand führt euch direkt zu einer Gottheit und ihr werdet automatisch zum Rang des Lehrlings erhoben. Somit habt ihr Zugriff auf Wunder. Dazu mehr unter Voodoohekatem (S. 107).

Offenes Buch

Das Offene Buch wird als ein solches auch in der Symbolik dargestellt. Ein paar einzelne Seiten scheinen sich in diesem von selbst umzublättern. Das Buch liegt dabei auf dem Buchrücken und dieser ist nicht zu erkennen.

Durch das Zeichen des Offenen Buches erhaltet ihr die Wahl zwischen Quacksalberei oder Dampfwerkerei. Beide schalten spezielle Ausstattungsgegenstände von Bestimmungen frei. Mehr dazu in Ausstattung auf den Seiten 120.

Kampfmanöver

Die Wahl eines Kampfmanöver Zeichens gibt euch die Möglichkeit in einer von euch gewählten Kampftechnik 3 Kampfmanöver (S. 85) erlernen.

Wespenschwarm

Vereinzelnd besteht dieses Zeichen aus 8 kleinen Wespen, die aus dem Rücken fliegen zu wollen scheinen. Sie fliegen in einem Schwarm und von diesen erkennt man die Facettenaugen, die Beine und die Flügel. Da sie gerade auf einen zuzufliegen scheinen, kann man ihren Körper nicht erkennen.

Durch die Wahl des Wespenschwarms Zeichen erhält ihr Zugriff auf 3 Fernkampfmanöver.

Haizähne

Einzelne Haizähne welche an einer dünnen Schnur hängen. Die Schnur hängt mit den Enden nach oben und aus den Haizähnen entsteht ein finsteres Lächeln.

Das Haifischzähne Zeichen gibt euch die Möglichkeit 3 Nahkampfmanöver zu erlernen. Dazu gelten Raufen, Flinke Waffen oder Wuchtige Waffen.

Ein Stein

Das Zeichen des Steins zeigt einen Stein. Dieser Stein liegt auf einem Flachen Untergrund und die Seiten des Steins werden zur Seite hin flacher. Die Linien der Stein Außenseite sind teils etwas brökelig und scheinen vom Stein abzubrökeln. Die Härte eines Steins.

Dieses steinige Zeichen härtet euch in eurer Defensive ab. Ihr erhaltet 3 Abwehrmanöver.

Modifikationen

Schaltet mit diesen Zeichen Modifikationen (S. 138) frei oder verbessert diese. Möglich ist es sich in den Kategorien Soziales, Bewegung oder Wissen zu verbessern.

Die Maske

Das Zeichen der Maske ist eine Ovale Maske, welche ein Gesicht darstellt. Die Linien außen sind sehr stark und grenzen vom Hintergrund ab, während die Linien innen sehr fein zu sein scheinen. Das Gesicht scheint neutral zu sein und keine Emotionen zu zeigen.

Durch das Zeichen der Maske erhaltet ihr Zugriff auf 5 Modifikationen in 3 Sozialen Bereichen.

Wasserfall

Eine Flut von Wasser welche aus dem Nichts zu erscheinen scheint und im nichts zu verschwinden scheint. Das Zeichen scheint ein Wasserfall ohne richtigen Anfang und Ende zu sein.

Das Zeichen des Wasserfalls lässt euch als seinen Träger 5 Modifikationen für 3 Körperbereiche wählen.

Der Pinsel

Ein Pinsel, dessen Spitze bereits ausgefranst zu sein scheint. Einzelne Borsten des Pinsels stehen auch bereits ab. Die Spitze des Pinsels zeigt bei dem Zeichen nach oben und scheint in die Luft zu malen.

Mit dem Zeichen des Pinsels seid ihr in der Lage 5 Modifikationen auf 3 Wissensbereiche zu verteilen.

Hinweis

Wenn zwei Spieler das gleiche Zeichen haben, können sie sich über weite Strecken immer wieder finden.

Umfeld Kontrolle

Erlangt die Möglichkeit euer Umfeld zu kontrollieren, denn durch die Zeichen der Umfeld Kontrolle werdet ihr Personen in eurer Umgebung zu manipulieren wissen.

Wolken

Zwei Wolken, welche sich an einer Stelle überschneiden. Das Zeichen der Wolken ist mit einer sehr dünnen Linie versehen, welche sich um die Wolken legt. Zur linken Seite sind auch ein paar Schatten zu erkennen.

Wenn ihr ein Wolkenzeichen auf dem Rücken tragt, erhaltet ihr die Fähigkeit für 5 Minuten unsichtbar zu sein, wodurch niemand euch wahrnimmt bis ihr eine Kampfhandlung startet.

Ein Blitz

Ein Blitz, welcher mehrere Zacken besitzt und sehr schmal von oben nach unten einzuschlagen scheint. Die Linien um den Blitz sind Schattierungen, welche ihm mehr Dimensionen geben.

Durch das Zeichen des Blitzes wird eure Stimme noch über 1000 Metern bei einer Person hörbar sein. Überzeugt andere in Gesprächen mit einem Bonus von +2 Unterhalten.

Vulkan

Ein Steinhaufen, aus dem oben Flüssigkeit rauszulaufen scheint. Diese scheint Lava darzustellen und fließt dickflüssig die großen Felsen herunter.

Mit dem Zeichen des Vulkans besitzt ihr die Fähigkeit, dass ihr alle in eurer Umgebung mit eurem Gesprächsstoff fesseln könnt. Für bis zu 30 Minuten lassen alle Zuschauer ihr Umfeld außer Acht und fokussieren sich nur auf euch.

Hinweis

Das gewählte Zeichen wird als Symbol auf eurem Körper erscheinen. Oft auf dem Rücken.

Erziehung

Verschiedene Arten der Erziehung bieten euch jeweils unterschiedliche Veränderungen eurer Grundwerte, je nachdem wie ihr eure Vorgeschichte auslegt. Die Auswahl ist begrenzt und ihr könnt euch des Öfteren nur zwischen einem Weg unter vielen entscheiden.

Drill

Seit ihr denken könnt wurde euch gesagt, dass ihr zu Größerem bestimmt seid.

Wähle 1
[+20 GE] Neben all der Plackerei wurdet Ihr immerhin sehr gut versorgt. Verletzungen wurden sofort behandelt und euch mangelt es nie an gutem Essen um euer Gedeihen zu fördern.
[+20 VE] Während andere Kinder mit Spielzeugen gespielt hatten, erzog man euch derart besessen, dass ihr nichts anderes kanntet als das Lernen.

Wähle 1
[+10 AG] Eure Familie hat euch früh vermittelt, dass man sich Liebe verdient und sportliche Leistung immer belohnt wird.
[+10 KR] Von euch wurde ein intensives Krafttraining gefordert.
[+10 AG] Eure Familie hat euch früh vermittelt, dass man sich Liebe verdient und Erschöpfung immer belohnt wird.
[+10 RE] Eure Familie hat euch früh vermittelt, dass man sich Liebe verdient und geschärfte Sinne immer belohnt werden.

Wähle 1
[-10 AG] Trotz aller Bemühung seid ihr der Faulheit verfallen.
[-10 KR] Die Erwartungen waren groß, doch die Belastung größer. Seit einem Unfall habt ihr mit euren Muskeln zu kämpfen.
[-10 AU] Die tagtägliche Überarbeitung war mehr kontraproduktiv als alles andere, sodass schwerwiegende Probleme mit eurer Ausdauer die Folge waren.
[-10 RE] Die Überladung an Aufgaben benebelte eure Sinne.

Entführt

Als Kind wurdet ihr entführt und gegen euren Willen festgehalten.

Wähle 1
[+20 AG] Ihr konntet durch eine Unachtsamkeit fliehen und seit ab da an nur so weit weggelaufen wie ihr konntet.
[+20 RE] Ihr habt früh Lücken in eurer Bewachung bemerkt und eines Tages konntet ihr fliehen. Seither verlässt ihr euch hauptsächlich nur noch auf eure Sinne.

Wähle 1
[+10 AG] In eurer Kindheit hattet ihr mehrfach vergebens versucht zu fliehen.
[+10 KR] Für euer Überleben musstet ihr tagtäglich schuften.
[+10 AU] Die Entführer wanderten viel. Sehr viel. Und ihr wurdet gezwungen sich an das Reisetempo zu gewöhnen.
[+10 RE] Ihr habt euch selbst geschult wie man das Verhalten und eure Umgebung erkennt und deutet.

Wähle 1
[+5 KR] Ihr wurdet zur Belustigung der Entführer mehrfach zu Kämpfen mit anderen gezwungen.
[+5 AU] Trotz dem gewaltsamen Entreißen aus eurer Familie, wurdet ihr gut von euren Entführern versorgt.

Wähle 1
[-5 GE] Eure Entführung war mehr als unangenehm. Unterernährung und Schläge haben euch derbe zugerichtet.
[-5 VE] Nicht zu wissen, ob man jemals wieder entkommen kann geht auf den Verstand.

Familienzwist

Bereits früh wurde euch bewusst, dass Harmonie in eurer Familie ein Fremdwort ist.

Wähle 6

[+5 AG] Wegrennen war der einzige Ausweg vor all dem Streit.
[+5 KR] Gewaltsamer Streit untereinander und ebenso Streit der Eltern vor den Kindern war in eurem Elternhaus an der Tagesordnung.
[+5 AU] Ihr seid in eurer Kindheit oft von zu Hause abgehauen und euch oft nachts noch lange draußen rumgetrieben.
[+5 RE] Viele intensive Emotionen habt ihr miterleben und verfolgen müssen.
[+5 GE] Während andere sich gestritten haben, wart ihr oft die glückliche dritte Partie, die mehr erhalten hat als die anderen.
[+5 VE] Ihr habt früh gelernt aus der Zwietracht euren eigenen Vorteil zu holen.

Geborgen

Als Kind wurdet ihr hervorragend umsorgt und es hat euch an nichts gefehlt.

Wähle 1

[+10 AG] In aller Sorglosigkeit konntet ihr wandern und laufen wie ihr lustig wart.
[+10 KR] Euch ging es in dieser Geborgenheit richtig gut, doch musstet ihr dafür den Preis in Form von anstrengender Arbeit bezahlen.
[+10 AU] Die tagtägliche Arbeit und die gute Versorgung gab euch Stärke.
[+10 RE] Früh wurde euch ein Sinn von Sicherheit eingetrichtert, denn ohne geschärfte Sinne gäbe es diese Geborgenheit für euch nicht.

Wähle 1

[+20 GE] Behütet aufzuwachsen ist ein Geschenk, wodurch ihr nie zu Schaden gekommen seid und stets voll und ganz versorgt wurdet.
[+20 VE] Sobald ihr krank geworden seid, war jemand für euch da und ihr habt all die Liebe, Zuneigung und Förderung bekommen, welche ein Kind nur bekommen kann.

Findelkind

Als Baby hat man euch gefunden und in anstrengenden Verhältnissen großgezogen.

Wähle 1

[+5 KR] Es gab immer nur Streit. Nur wer sich durchsetzen konnte, wurde erhört.
[+5 AU] Arbeitsreiche Tage prägten das Durchhaltevermögen.

Wähle 1

[+10 AG] Geborgenheit war ein Wort was ihr nicht kanntet. Die Ruhe habt ihr in der Flucht gefunden.
[+10 RE] Um ungemütlichen Situationen zu entgehen, schärften sich eure Sinne.

Wähle 1

[+15 GE] In eurer neuen Heimat wurdet ihr bestens mit Nahrung und Medizin versorgt.
[+15 VE] Eure neue Familie legte großen Wert auf eure Bildung.

Waise

Eine fremde Familie musste euch aufnehmen, da ihr früh beide Elternteile verloren habt.

Wähle 1

[+10 GE] Ihr habt früh gelernt für euch selbst zu sorgen.
[+10 VE] Früh mit dem Verlust eurer Familie konfrontiert wart ihr auf euch selbst gestellt und musstet schnell erwachsen werden.

Wähle 1

[+20 AG] Als Kind der Straße besitzt ihr eine überragende Flinkheit.
[+20 KR] Eure Kindheit war schwer, doch an den Lasten, die noch schwerer waren und die ihr für eure Versorgung tragen musstet, habt ihr euch über die Zeit gewöhnt.
[+20 AU] Ungleich vieler Waisen wurdet ihr gut umsorgt.
[+20 RE] Eure ausgeprägte Gerissenheit kam durch Jahre des Überlebens als Gossenkind.

Unterdrückung

Seit eurer Geburt kam es zu Gewalt und gar anderer Schandtaten in eurer Familie.

Wähle 1

[+20 AG] Wegzurennen war für euch das beste Mittel sich vor Gewalttaten zu drücken.
[+20 KR] Bereits früh habt ihr lernen müssen, wie ihr euch verteidigt.
[+20 AU] Es war schwer. Es war die Folter. Gigantisch war eure Hoffnung dieses Elend zu überdauern und euch abzuhärten.
[+20 KR] Gewalt mit Gewalt zu beenden war seither euer Kredo.

Wähle 1

[-10 GE] Das Leid vieler Schläge färbte sich auf eure Gesundheit ab.
[-10 VE] Der seelische Schaden wird euch euer Leben lang begleiten.

Betucht

Um euch wurde rund um die Uhr gesorgt. Ein einfacheres Leben kann man sich nicht vorstellen.

Wähle 1

[+5 AG] Statt wie andere dem Laster des Reichtums zu verfallen, habt ihr euch lieber bewegt.
[+5 KR] Inspiriert von den privaten Wachen eurer Familie habt ihr heimlich trainiert.
[+5 AU] Eure Familie hat schon früh großen Wert auf ein starkes Durchhaltevermögen gelegt.
[+5 RE] Es war nie einfach Schabernack zu treiben, doch habt ihr dank eurer Sinne Wege gefunden es doch unbemerkt zu tun.

Wähle 1

[+25 GE] Für euch ist es seit eurer Geburt Normalität ohne Sorgen um euer Wohlergehen zu leben.
[+25 VE] Eine solch spezielle Förderung der mentalen Fertigkeiten wie ihr sie genossen habt, ist für viele ein Zustand, den sie nie erreichen werden.

Flucht

Aus einem guten Grund seid ihr aus eurer Heimat geflohen und habt alles dafür getan nie wieder heimzukehren.

Wähle 1

[-5 VE] Nirgends eine sichere Heimat zu finden hat sich traumatisch auf euren Verstand ausgewirkt.
[-5 GE] Ein gutes Versteck schützte euch vor ungewollten Blicken, doch nur vom nötigsten zu leben half eurer Gesundheit in keinster Weise.

Wähle 1

[+15 RE] Als Fremder in einer neuen Gegend war euch Sicherheit ein Fremdwort. Eure Vorsicht wuchs mit jeder fremden Begegnung größer.
[+15 AG] In eurer Kindheit hattet ihr stets das Gefühl, dass euch der Tod im Nacken hing, sodass ihr sehr oft einfach blindlings bei Gefahr losgerannt seid.

Wähle 1

[+10 AU, +10 KR] Ihr habt viele in eurem Umfeld bereits zurücklassen müssen und wart das Wandern gewohnt. Statt zu fliehen, habt ihr euch des Öfteren euren Verfolger gestellt und vertrieben. Es stärkte euch.

Verfolgt

Etwas an euch war der Auslöser für eine Jagd auf euer Leben. Das Wandern von Versteck zu Versteck war euer bisheriges Leben.

Wähle 1

[+20 RE] Nirgendwo lange bleiben zu können ist eine massive Belastung und besonders für euch als Kind schwer verständlich, doch hat es eure Sinne immens geschärft.
[+20 AG] Die Frage wieso ihr immer wieder weg müsst, erschließt sich für euch nicht. Was euch mittlerweile aber klar ist, dass es schnell gehen muss.
[+20 AU] Euch irgendwo einzuleben fällt euch daher schwer, da ihr an diesem Ort eh nicht lange bleiben werdet.

Wähle eine Aktion, die um 1 verbessert wird.

Umgebung

In der Prägungsphase kommt es ganz darauf an, in was für ein Umfeld man lebt. Je nach Art der Umgebung werden euch Vor- und Nachteile in euren Grundwerten gegeben, mit denen ihr startet.

Wanderschaft

Gleich Nomaden habt ihr und eure Familie es bevorzugt zu wandern, anstatt sesshaft zu sein.

Wähle 2

[+20 KR] Nicht selten musstet ihr euch gegen Wegelagerer oder unliebsame Kreaturen behaupten.
[+20 AU] Die Steine der Wanderwege, die quer durchs Land gehen, sind euch bekannt und ihr erkennt eine gute Stelle zum nächtigen oder zum Verschnaufen von weitem.
[+20 GE] Durch eure Wanderschaft habt ihr sehr viele unterschiedlicher Kulturen und Bewohner kennengelernt.
[+20 RE] Mit langen Nachtwanderungen förderten eure Sinne.

Wähle 1

[-10 AG] Bevorzugt die Bewegung mit Vehikeln. Rumkutschieren.
[-10 VE] Keine Bildung. Impulsiv gelebt und auf euer Herz gehorcht als auf euren Verstand.

Naturnähe

Eurerseits hatte die Nähe zur Natur bevorzugt, weitab jeglicher Zivilisation.

[+10 AG] Eure gesamte Kindheit habt ihr sehr viel Zeit an der frischen Luft verbracht und wart sehr viel in der Natur unterwegs.
[+10 KR] Für euch stand weitab von jeglicher Technologie harte Arbeit an der Tagesordnung.
[+10 AU] Seit ihr euch erinnern könnt, bestand eure Vergangenheit aus ausdauernden Jagden.
[+10 RE] Das Leben in einer Wildnis, welches voller Gefahren schwebt, schärft die Sinne.
[+10 GE] Abhärtung.
[+10 VE] Ihr habt das Wirken einer nahen magischen Quelle und den dort lebenden sonderbaren Kreaturen studiert und vieles gelernt.

Kriegsbelastet

Ihr seid in einer Region aufgewachsen, die oft von blutigen Konflikten heimgesucht wurde.

Wähle 4

[+10 AG] Sobald ihr laute Geräusche vernommen habt, musstet ihr um euer Leben laufen. Noch heute belasten euch Erinnerungen an die Zeit damals.
[+10 KR] Um euch in einem Gebiet zu behaupten, in dem über viele Jahre Krieg herrscht, habt ihr an Stärke gewonnen.
[+10 AU] Abhärtung durch Belastung.
[+10 RE] Oft habt ihr euch für lange Zeit mit mehreren Dutzend von euch teils unbekannten Menschen vor den gegnerischen Soldaten versteckt.

Wähle eine Aktion, die um 1 verbessert wird.

Religiöse Zuflucht

Eure Familie war einzig und allein das Gotteshaus, in dem ihr aufgewachsen seid.

Wähle 2

[+15 KR] Durch eure Jugend hinweg war der Glaube tief in euch verankert und dies habt ihr auch allen anderen, die nicht glaubten wir ihr, auch gezeigt.
[+15 AU] Als Gegenleistung für eure Zuflucht hieß es hart zu arbeiten und so ein starkes Durchhaltevermögen aufzubauen.
[+15 GE] Als weiteres Glaubensmitglied wurdet genau wie die anderen gut versorgt.
[+15 VE] Bereits als Säugling habt ihr schon mit Götterfiguren gespielt. Als ihr alt genug wart habt ihr durch die heiligen Schriften das Lesen erlernt.

Gefangenschaft

Euer bisheriges Leben war ein Leben hinter Gittern.

Wähle 1

[-10 AG] Die Gefangenschaft bot euch selten genug Platz um euch fit zu halten.
[-10 KR] Unterdrückung wurde in deinem Gefängnis groß geschrieben. Um nicht Ziel der Gewalt der Wachen zu werden, hast du dich auf Kosten deiner Stärke angepasst.
[-10 AU] Euer bisheriges Leben war eine einzige Tortur hinter Gittern. Seither prägt diese Zeit euer Durchhaltevermögen mit langwierigen negativen Nachwirkungen.
[-10 RE] Deine Sinne sind seit der Zeit in Gefangenschaft benebelt. Gut möglich liegt es an dem zähen Gefängnisessen!

Wähle 2

[+10 GE] Ihr hattet hinter Gittern keine andere Möglichkeit, als euch abzuhärten um in diesem Umfeld zu überleben und respektiert zu werden.
[+10 VE] Ihr habt von den anderen gelernt um zu überleben und kennt nun viele Tricks, um euer Leben zu vereinfachen.

Wähle eine Aktion, die um 2 verbessert wird.

Staatlichegesicherte Gegend

Im Kern einer Metropole herrscht die absolute Sicherheit.

Wähle 2

[+5 AG] In einer so langweiligen Gegend war es in eurer Jugend angesagt überall, wo euch der Nervenkitzel hintrieb, Parcours zu betreiben.
[+5 KR] In einem sicheren und funktionierenden System muss niemand Angst haben. Dennoch habt ihr für den Fall der Fälle an eurer Stärke gearbeitet.
[+5 AU] Mit der Sicherheit war auch ein Preis verbunden, den ihr mit Arbeit wettgemacht habt.
[+5 RE] Schmierige Freunde aus dem düsteren Milieu zu haben, zahlte sich aus.

Wähle 2

[+10 GE] Gefährliche Situationen oder illegale Dinge kennt ihr nur aus Erzählungen von Reisenden.
[+10 VE] In aller Sorglosigkeit konntet ihr bisher euer Leben führen und euer Verstand konnte gut gedeihen.

Kriminelle Gegend

Ein Ort voll von düsteren Machenschaften und gewalttätigen Übergriffen. Sicher ist hier keiner.

Wähle 1

[+5 GE] Ihr seid in einer meisterhaften Diebesfamilie aufgewachsen und konntet euch auf Kosten anderer ausreichend versorgen.
[+5 VE] Ihr habt euch gewiefter als die anderen angestellt und aus den Fehlern der anderen gelernt.

Wähle 1

[+10 AG] Mit jedem Botengang zwischen den einzelnen Gruppierungen und mit jedem Diebstahl wurden eure Beine leichter.
[+10 RE] Gewagte Taten erforderten ausgeprägte Sinne.

Wähle 1

[+15 AG] In eurem Bezirk hieß es: Um zu überleben sei schnell. Um jedoch zu gewinnen sei schneller. Und genau das habt ihr befolgt.
[+15 KR] Die Berufung als Schläger hat euch Stärke, reichlich Respekt und viele Feinde eingebracht.
[+15 RE] Von klein auf musstet ihr euch auf eure Sinne verlassen um in dieser gefährlichen Gegend zu überleben.

Schulische Einrichtung

Ihr wuchst unter den wachsamen Augen von Tutoren auf.

Wähle 1

[+10 AG] Akrobatische Leistungen standen im Mittelpunkt eures Unterrichts.
[+10 AU] Körperliche Fitness wurde groß geschrieben.
[+10 RE] In eurer Schule wurden explizit die Sinne geschärft.
[+10 GE] Eure Ausbildung bestand daraus auf anderen wie auch auf euch selbst zu achten und zu pflegen.

Wähle 1
[+30 KR] Eure Einrichtung war zweckdienlich für das Militär. Aus euch und euren Mitstreitern wurden kräftige Soldaten zur Abwehr von Gefahren gemustert.
[+30 VE] Eure Konzentration und Sinnesschärfe ist dank intensiver wissenschaftlicher Förderung unvergleichbar.

Wähle 1
[-10 KR] Eure Obrigkeit zielte explizit auf die Förderung vom Geist und vernachlässigte beim Unterricht die Stärkung des Körpers.
[-10 VE] Eigenes Denken wurde in den Unterrichten verpönt.

Laborexperiment

Ihr seid in einem Ort der Wissenschaft aufgewachsen, doch wart ihr kaum mehr als Material für die etlichen Experimente.

Wähle 1
[+40 AG] Eure Knochen waren Teil von Experimenten, die euch mit ungeheurer Schnelligkeit segneten.
[+40 KR] Im Labor wurden Verbesserungen an euren Muskeln unternommen.
[+40 AU] Aus den endlosen Strecken, die ihr gelaufen seid, kamt ihr mit unglaublichen Durchhaltevermögen heraus.
[+40 RE] Ihr besitzt ungeheure Sinne, die durch zahlreiche Experimente verursacht worden.
[+40 GE] Dank der Wissenschaft wurdet ihr resistent gegenüber Krankheiten und immens widerstandsfähig.
[+40 VE] Irgendein Wundermittel ließ euch zum Genie werden.

Wähle 2
[-5 AG] All die Zeit innerhalb der engen weißen Wände schwächte eure Art zu Laufen.
[-5 KR] Eure Muskeln erschlafften nach zahlreichen erfolgslosen Experimenten an eurem Körper.
[-5 AU] Tägliche Experimente gingen massiver Erschöpfung einher.
[-5 RE] Eure Sinne wurden von der Anzahl an Medikamente regelrecht betäubt.
[-5 GE] Die Experimente haben euch mehr geschändet als geholfen.
[-5 VE] Auf dem Plan stand nur selten Unterricht.

Verdreckt

Eure Kindheit war von extrem verschmutzten Umständen geprägt. Es war ein Leben im Schmutz.

Wähle 2
[+10 AG] Um zu überleben wurde von anderen gestohlen. Nur die Flucht war euer Ausweg auf Sicherheit.
[+10 KR] Stärke war gefragt als eure Liebsten schwer erkrankten, so dass ihr sie pflegen konntet.
[+10 AU] In dem Umfeld, in dem ihr groß geworden seid, gab es niemanden der die Zeit oder Kraft dafür aufbringen konnte euer Zuhause sauber zu halten. Alles musstet ihr allein regeln.
[+10 RE] Essbares wie Insekten oder andere Kleintiere konnte ihr nur durch lange Sammeltouren durch Müll und Schmutz finden.

Wähle 1
[-10 GE] Eure Familie war sehr klein und musste hart arbeiten um überhaupt ausreichend Nahrung finanzieren zu können.
[-10 VE] Es gab kaum Zugang zu Bildung, da die meisten vernünftigen Personen von eurer Heimat fernblieben.

Wähle eine Aktion, die um 2 verbessert wird.

Volks-Spezifisch

Je nach Volk können sich Charakter ihre Begabung mit einzigartigen Merkmalen erweitern. Es kann nur eine gewählt werden und diese verbessern die Begabung oder ändern sie sogar komplett um.

Astillier

Ehrenmedaille erhalten

Durch eure herausragende Leistungen in eurem Gebiet habt ihr eine Ehrenmedaille verliehen bekommen. Diese bringt euch einiges an Respekt ein, sodass **niedrig stehende kriegerische Astillier sich immer von eurer besonderen Fähigkeit überzeugen lassen**.

Adelsfamilie

Als Teil einer angesehenen Adelsfamilie seit ihr in den Kreisen der Astillier bereits bekannt. Daher gelingt es euch, durch eure **besondere Fähigkeit, immer niedrig stehende Zivilisten der Astillier zu überzeugen.**

Bergarbeiter-Sträfling

Um nicht hinter Gittern zu sitzen habt ihr euch dazu entschlossen eure Strafe im Bergstollen abzuarbeiten. Über die lange Zeit, die ihr bereits in diesem verbracht habt atmete ihr immer nicht gerade ungefährliche Gase ein.

Dadurch seit ihr in der Lage eure besondere Fähigkeit auf euch selbst anzuwenden [1w6] und euch selbst zu überzeugen einmal pro Runde nochmal würfeln zu dürfen. Dies kann man einmal am Tag machen.

Dunkelheimer

Überlebenskünstler

[Voraussetzung: Mutierter Kopf]

Ihr hattet es bisher nicht immer leicht euch durchzuschlagen. Besonders auch, weil ihr durch euren mutierten Kopf immer sehr schnell auffällt.

Doch dadurch habt ihr gelernt wie ihr überleben könnt und wurdet zu einem Überlebenskünstler. Dadurch seid ihr in der Lage **einmal pro Tag einen Hirtenzauber umsonst zu nutzen**.

Prädator

[Voraussetzung: Mutierte Arme oder Beine]

Durch eure Mutationen werdet ihr in eurem Umfeld oft angestarrt, doch ihr habt gelernt damit zu leben. Durch eure Erscheinung bekommt ihr einen Bonus von **[Arsenal +5]**.

Des Hirten Kind

Euer Leben ist etwas anders, als das von den anderen. Ihr müsst auf viele Dinge achten, die für andere zum selbstverständlicher Alltag gehören.

Ihr verliert alle Grundwerte und erhaltet dafür 10 Gesundheit und 100 Verstand. Außerdem könnt ihr keine Grundwertpunkte mit Ausnahme von Verstand sammeln, dafür könnt ihr aber drei Hirtenzauber umsonst pro Tag nutzen.

Blôtgoder

Kind des Sanguismus

Als Kind des Glaubens kennt ihr euch bestens mit den Blutopferungen eurer Kultur aus. Eure Gottheiten schätzen euch daher und sind Willens euer eigenes Blut als Opfergabe zu akzeptieren. Dadurch seid ihr jederzeit in der Lage euren Körper mit +10 KR und +10 AU durch eine Opfergabe zu stärken.

Großer Jäger

Als großer Jäger habt ihr bereits so viele Tiere getötet, dass das ganze Volk eure Jagdgeschichten kennt. Ihr versorgtet sie über Jahre mit dem Fleisch eurer Beute. Durch eure unglaubliche Liebe zum Töten von Tieren haben eure Gottheiten beschlossen, dass ihr in der Lage sein solltet **ebenfalls Tiere als Opfergabe zu präsentieren.**

Einsamer Wolf

Aufgewachsen mit Wölfen sind euch bereits viele Situationen passiert, in denen ihr schneller handeln als denken musstet. Der Geruch und der Geschmack von Blut löst daher einen regelrechten Blutrausch aus, dem ihr nicht mehr widerstehen könnt.

Sofern in eurem direkten Umfeld eine Blutopferung vonstattengeht, verfällt ihr von Anblick dessen in einen **[Blutrausch]** und seid ihr nicht mehr in der Lage klar zu denken. **Durch diesen Blutrausch verliert ihr Kontrolle über euren Charakter und greift alles in eurer direkten Nähe mithilfe eines Bonus von [2x Stärke] an. Ihr könnt euren Charakter erst wieder steuern, sobald der Blutrausch endet.**

Fah'runa

Goldschmied

Eure jahrelange Arbeit mit Gold und anderen Metallen hat euch auf eine Idee gebracht. Wäre es nicht möglich mit etwas Metallwissen die Energie, die bei einer Opferung entsteht, auf ein Metallstück zu konzentrieren und darin zu speichern? Ja ist es, aber nur mit einem Preis. **Wenn ihr eure Opferung speichern wollt, funktioniert das nur einmalig und ihr verliert dabei 10 GE.** Das Metallstück, in dem die Kraft der Opferung gespeichert wurde erhält eine **Modifikation**, welche frei gewählt werden kann um **1w6 Wurf.** Der Träger des Objektes erhält dann diesen Vorteil.

Eisjäger

Lange wart ihr alleine in Eislandschaften und habt dadurch früh gelernt, dass man sich dort leicht verirren kann. Alles wirkt gleich und dort die Übersicht zu behalten erweist sich als Schwierig. So habt ihr euch ein Ritual ausgedacht, durch das ihr **den Aufenthaltsort eines beliebigen anderen Charakters in Erfahrung bringen könnt. Was es dafür braucht, ist eine kleine Opferung (5 GE),** welche ihr auf dem Boden vollzieht.

Gotteshand

Schon früh wurde klar, dass ihr eine Gabe besitzt. Diese Gabe wurde von anderen in eurem Umfeld auch als Gotteshand bezeichnet, denn durch eure Gabe seid ihr **in der Lage ausgewählte Anwesende zu heilen. Doch der Preis dafür ist, dass ihr euch ein Teil eurer Punkte durch ein Opfer euch selbst entziehen müsst.**

Umso größer der Teil, umso mehr werden die auserwählten Anwesenden geheilt. Da dies sehr erschöpfend ist, kann diese **Opferung nur einmal pro Tag** durchgeführt werden.

Nuklen

Schönheitsfanatiker

Ihr liebt es Orte der Ruhe zu erschaffen und habt dies bereits so oft getan, dass ihr in der Lage seid in einem solchen Ort **+20 Punkte** in dem Bereich eures Schönheitsideals zu erhalten. Für das Schönheitsideals des Körpers können die **+20 Punkte auf KR und GE** verteilt werden, bei dem Schönheitsideal **Arbeit** können sie auf **AG und RE** verteilt werden und bei dem Schönheitsideal **Natur auf AU und VE**. Diese Boni gelten aber nur in dem Ort der Ruhe und das auch nur während der Wirkungsdauer.

Hekatem Sonderling

Das Prinzip einen Ort für seine eigenen Zwecke zu benutzen und diesen danach sich selbst zu überlassen erschließt sich euch nicht. “Es muss doch eine andere Möglichkeit geben.”, denkt ihr euch und habt nach langem Experimentieren eine Möglichkeit gefunden euren eigenen Ort der Ruhe in ein Artefakt (S.123) zu speichern. Außerdem sammelt das Artefakt über die Zeit immer weiter passiv **Aufladungen (5 Energie alle 10 Minuten)**, welche ihr nach Belieben nutzen könnt.

Gruppenführer

Ihr habt schon viele furchtbare Orte in eurem Leben gesehen, die ihr nicht vergessen könnt. Dadurch ist für euch der Ort der Ruhe nicht dasselbe wie für andere Nuklen. Wenn ihr einen Ort der Ruhe erschafft, verwandelt ihr die Umgebung in ein **Kriegsfeld, welches jede Person die sich in diesem befindet um 20 Punkte auf Reflexe, Agilität, Kraft und Ausdauer verstärkt**. Dieser Buff hält aber nur auf dem Kriegsfeld.

Pecoren

Dämonenseher

Ihr wisst nicht, wann und wie das passieren konnte, aber eines Tages hat sich euch ein Dämon genähert, welcher euch jetzt überallhin begleitet. Durch diesen könnt ihr nicht mehr Heilung oder Schutz durch die Parasiten bekommen, denn der Dämon nutzt diese, um Magie aus ihnen zu ziehen. Dadurch werden **eure Aktionen mit dem Dämon um 1w6 verstärkt**. Weiterhin müssen die Parasiten aber gefüttert werden, da diese euch sonst auffressen. Da kann euch selbst der Dämon nicht helfen.

Klykten

Schon früh habt ihr für euch ein bevorzugtes Material gefunden und habt euch an das Gefühl von diesem gewöhnt. Wählt dazu von der Liste der Materialien ein festes Material aus: S.126. Dadurch habt ihr nicht den Wunsch andere Materialien zum Fli-cken zu nutzen und fühlt euch mit eurem **be-vorzugten Material stärker (2w4 Heilung und Schild)**.

Dieser **Effekt hält für 12 Stunden**. In der Not bei Material Armut seid ihr auch in der Lage andere Materialien zu wählen, als euer bevorzugtes. Jedoch sind **die Parasiten so an euer bevorzugtes Material gewöhnt, dass diese andere Materialien schneller abbauen und diese daher nur 2 Stunden halten**.

Sychen

Wenn der Jäger zum Gejagten wird. Ihr seid dem ständigen Gejagt-werden müde und wollt euch nicht länger verstecken. **Dadurch lehnt ihr natürliche Rohstoffe zum Flicken der Haut ab und nutzt nur noch Haut von Astillier oder Nuklen.** Dadurch, dass ihr mittlerweile die Angst dieser so häufig in ihren Augen gesehen habt, seid ihr in der **Lage die Gedanken von verängstigten Astillier oder Nuklen für 8 Stunden zu lesen**.

Dupràni

Eid der Führer

Lang genug habt ihr euch angesehen, wie das Leben in anderen Clans funktioniert und wie die Führungsebene oft unfair handelt. Davon habt ihr genug und **ihr könnt euren eigenen Clan gründen mit so vielen Mitgliedern wie ihr mögt.** Ihr müsst jedoch eure Mitglieder selbst rekrutieren. Diese könnt ihr entweder mit Geld, einer Arbeit oder einem Hauptsitz anwerben. Falls diese aber sterben sollten, müsst ihr sie ebenfalls ersetzen. Ein Clanführer zu sein bringt auch viel Verantwortung mit sich.

Hautjäger

Es gibt Wesen, welche normalerweise nicht einmal in Albträumen vorstellbar wären. **Doch ihr besitzt eine Gabe ein solches Albtraumwesen aus Fleisch und Knochen für einen Kampf als Unterstützer zu rufen.** Nach dem Kampf zieht dieser den Leichen ihre Haut ab und verschwindet mit diesen. Siehe Beschwörungen auf Seite 149.

Illuasa Fanatiker

Die Spannung zwischen euch und dem Mond ist durch zahlreiche Gebete so verstärkt, dass ihr als Unterstützer statt euren Clan den Mond selbst ruft. **Der Mond erscheint und blendet alle Nicht-Dupràni dreißig Minuten lang** und betäubt diese temporär in einem Umkreis von fünfzig Meter.

Farnoor

Maschinist

Als Maschinist habt ihr euch sehr viel mit unterschiedlichen Materialien beschäftigt, wodurch ihr eure eigenen Stacheln verstärken konntet. Diese verursachen nun mehr **Schaden (+2)** und haben eine erhöhte **Haltbarkeit (+2)**.

Fallensteller

Um die besten Fallen zu platzieren benötigt ihr Materialien. An diese aber ohne Werkzeug heranzukommen gestaltet sich für euch oft als schwierig, wodurch ihr gelernt habt aus euren eigenen Stacheln Werkzeuge herzustellen. **Diese erleichtern dann die Aktion um 1w6 Wurf.**

Labseliger

Ihr wart immer etwas anders als die anderen, da eure Stacheln nie spitz waren, wie die der anderen. Doch mittlerweile habt ihr daraus einen Vorteil ziehen können. **Wenn ihr diese verspeist, heilen eure Stacheln euch um 5 Lebenspunkte**. Ihr könnt maximal 6 eurer Stacheln am Tag essen und am nächsten Morgen dürft ihr 1w6 würfeln und um diese Zahl regeneriert ihr Leben.

Nephilon

Mechanische Waffe

Das Herumexperimentieren hat sich endlich gelohnt. An eurem Körper ist jetzt nicht mehr nur eine, sondern zwei Waffen integriert. Dies kann nach Wahl eine weitere Fernkampf- oder Flinke Waffe sein. Ihr seid nicht auf das Gewicht beschränkt, welches ihr einbauen könnt, doch werdet ihr es nichtsdestotrotz tragen müssen. Nach jeder Anwendung von dieser dauert es **dreißig Minuten bis diese nachgeladen ist**.

Mechanisches Werkzeug

Ihr wart es immer leid Massen von Werkzeugen mit euch zu führen. Irgendwann wart ihr auch nicht mehr sicher, wo ihr die alle mitführen solltet. Daher habt ihr **ein Allround Werkzeug** hergestellt. Mit diesem könnt ihr **alle Werkzeuge mit nur einem Gerät verwenden**. Nach jeder Anwendung benötigt dieses **dreißig Minuten, um wieder funktionsbereit zu sein**.

Mechanische Flügel

Auch Maschinen können Träume haben. Daher wurden bei eurer Erschaffung Flügel an euch montiert. Mit diesen seid ihr in der Lage 10 Minuten lang zu fliegen. Nach der Verwendung müssen diese aber dreißig Minuten ruhen, um nicht zu überlasten.

Kroba

Abweichend

Ihr steht allen organischen Wesen kritisch gegenüber, beherrscht dafür aber **die CoKraft der Stufe 3.** Das Extrahieren von Wissen tötet außerdem eure Ziel sowie auch deren Geist, so dass sie nicht mehr im Overmind wiederauferstehen können.

Urform

Ihr sorgt sich um andere Kroba und ihr verinnerlicht die **CoKraft der Stufe 2**. Kann auch von anderen Kroba Wissen extrahieren ohne sie zu töten.

Taucher

Ihr versucht friedlich mit organischen Wesen zu interagieren. Ihr erhält zudem die **CoKraft der Stufe 1**. Wissen extrahieren tötet dabei keine Ziel, aber der Effekt ist halbiert.

Overmind-Einflüsse

Im Overmind trägt jeder ein Laster. Die Störungen im Overmind sind aber keinesfalls klassische Krankheiten, sondern Wahnvorstellungen und Zwangshandlungen.

Phobien

Mit der Angst zu Leben ist nicht leicht. Nicht nur, dass ihr komplett irrational handelt, sobald ihr mit eurer speziellen Phobie konfrontiert werdet, sondern auch die Vorstellung an sich schränkt euch in eurem Leben ein.

Sobald ihr mit eurer Phobie in Kontakt kommt, setzt euer Charakter zur **Flucht** an. Flüchten tut ihr dann in die andere Richtung, aus der die Bedrohung zu kommen scheint. Ihr könnt aber auch durch äußere Einflüsse der festen Meinung sein, dass das Objekt gegen das ihr eine Phobie entwickelt habt, direkt vor euch ist, obwohl dies nicht der Fall ist.

Liste der Effekte
Starre Bewegungsunfähig.
Kontrollverlust Spielleiter erhält Kontrolle über den Spieler, bis die Gefahr gebannt ist oder der Spielleiter dem Spieler die Kontrolle zurückgibt.
Amnesie Vergisst alles was seit der Erschwerung eingetreten ist.
Extremer Tatendrang Charakter tätigt sofort eine Handlung, welche die Störung vorgibt.
Flucht Charakter flieht in entgegengesetzte Richtung der Gefahr.
Erschwert Alle Würfe werden um den geworfenen Wert erschwert.
Wiederbeleben Charakter ist sowohl Bewegungs- und Sprachunfähig. Um ihn zurück zu holen, muss ein anderer Spieler einen Rettungswurf (1w10) machen.
Spielleiter-Eingriff Der Spielleiter darf passend zum Charakter dem Spieler eine Handlung.

Süchte

Von einer Substanz abhängig seid ihr immer auf der Suche nach Nachschub. Für euch ist es ein Muss immer genug Reserve dabei zu haben. Bleibt eure Sucht jedoch ungestillt verliert ihr viel leichter die Kontrolle.

Je nachdem wo ihr euch im Overmind befindet verändert sich euer Verlangen zum besseren oder schlechteren. Wenn euer Charakter **Kontrollverlust** erleidet, erhält der Spielleiter Kontrolle über diesen, bis dieser Konsumieren konnte oder der Spielleiter die Kontrolle dem Spieler zurückgibt.

Traumawandler

Ihr seid bereits immer mit einer Prise Melancholie durchs Leben gegangen. Doch als ihr durch ein einschneidendes Erlebnis in eurem Leben ein Trauma entwickelt habt, war es um euch im Overmind geschehen.

Der Traumawandler bringt euch dazu oft in eine **Starre** zu verfallen, in denen ihr nicht Handlungsunfähig seid. Diese treten auch immer dann auf, wenn ihr direkt mit eurem Trauma konfrontiert werdet, oder eure Verfassung sich verschlechtert. Um aus dieser Starre rauszukommen benötigt ihr externe Hilfe.

Nervöses Balg

Euer Tatendrang gegenüber anderen ist stark erhöht. Ihr seid nicht in der Lage lange stillzusitzen und verspürt stets eine innere Unruhe.

Ihr wollt Dinge erledigen und das am besten sofort. Euer Umfeld belächelt euch zwar oft, aber durch eure vielen Ideen, welche ihr auch umsetzen wollt, steckt ihr euer Umfeld oft mit eurer Begeisterung an. Ihr sprudelt oft nur so vor Ideen über und wollt sie teilen, sowie eigentlich alles, was ihr für wichtig erachtet. Sobald ihr einen **extremen Tatendrang** verspürt, tut ihr so ziemlich alles, um Aufmerksamkeit von eurem Umfeld zu bekommen und das ohne Rücksicht auf die Gefühle anderer.

Wutader

Im Streit sagt man oft Sachen, die man im Nachhinein bereut, da man sich von dem Moment hat leiten lassen. Jedoch steigert sich das bei euch stark, sodass ihr im Streit absichtlich Dinge zerstört oder werdet handgreiflich.

Sobald eure Aggression in euch aufsteigt erleidet ihr einen **Kontrollverlust** und der Spielleiter übernimmt von da an die Kontrolle. Während dieser Phase greift euer Charakter wahllos alles in seinem Umfeld an und zerstört alles um sich herum. Dieser Effekt hält solange, bis ihr euch aus der euch reizenden Situation entfernt habt, oder der Spielleiter euch die Kontrolle zurückgibt.

Gedankenriss

Immer öfter vergesst ihr, worüber ihr gerade nachgedacht habt oder habt Schwierigkeiten einem Gespräch länger zu folgen.

Des Öfteren habt ihr Gedächtnislücken, in denen ihr nicht wisst, was passiert ist. Dies beunruhigt euch doch zunehmend, da ihr bisher noch nicht herausgefunden habt, wodurch diese Lücken erklärbar wären. Wissen tut ihr nur, dass ihr von bestimmten Zeiträumen alles vergisst. Sobald eure Gedanken durch euer Umfeld benebelt werden, erleidet ihr eine **Amnesie** und vergesst alles, was ab diesem Zeitpunkt passiert ist, bis ihr wieder klar denken könnt.

Besessenheit

Von Vertrauensproblemen zerfressen hat es erst mit harmlosen Selbstgesprächen angeführt. Doch diese Stimmen in eurem Kopf fesseln euch. Sie bestärken euch immer wieder und wieder von wahnwitzigen Taten.

Wenn ihr mit den Stimmen sprecht, vergesst ihr den Bezug zur Realität und eurem Umfeld. Dies sorgt für eine **Starre** aus der ihr nur rauskommen könnt, wenn euch extern jemand wieder in die Realität holt.

Spielleiter-Hinweis

Je nachdem wo sich Charaktere im Overmind befinden, verstärken oder mildern sich die Symptome.

Siehe Overmind-Liste (Einflüsse) auf Seite 141.

Bestimmungen

Um ein erfülltes Leben führen zu können benötigt jeder Held keinen Beruf, sondern eine Bestimmung. Diese Bestimmung gibt den Werdegang eures Helden vor und gibt ihm ein Bonus in seinen Werten. Unterteilt sind diese in neun unterschiedliche Kategorien.

Jede Kategorie hat einen kostenlosen Einstieg, alle verbesserten Bestimmungen kosten Potenzial. Der Einstieg ist immer der gleiche und gibt keine Vielfalt an Auswahlmöglichkeiten, daher ist es sinnvoll in eine der Aufstiegsmöglichkeiten oder gar in eine Spezialisierung zu investieren. Diese geben euch nicht nur mehr Möglichkeiten, sondern verbessern auch die Werte eures Helden.

Wenn ihr Schwierigkeiten bei der Auswahl einer Bestimmung für euren Helden habt, lasst euch gesagt sein, dass ihr die Bestimmung jederzeit ändern könnt.

Übersicht

Soldaten (S.69)
Aspiranten (S.71)
Hekatem-Nutzer (S.73)
Troubadoure (S.75)
Mechaniker(S.77)
Wissenschaftler (S.79)
Alchemisten (S.81)
Schurken (S.83)

Soldaten

Durch ihre Stärke und ihre Vorliebe für faire Kämpfe sind die Soldaten bekannt. Sie kämpfen für Recht und Ordnung und sind bestens gerüstet für den Fall der Fälle. Man trifft sie oft auf Schlachtfeldern, wo sie den Boden mit den Leichen ihrer Gegner pflastern. Wenn man sie außerhalb eines Kampfes zu Gesicht bekommt, dann brüsten sie sich gerne mit ihren Erfolgen.

In der Rangordnung aufzusteigen bringt euch in die Verantwortung den bevorzugten Kampfstil festzulegen. Möchtet ihr als Schütze über weit entfernte Strecken eure Gegner erlegen? Oder als Gardist in einem Kampf auf Augenhöhe besiegen? Ebenso gäbe es die Möglichkeit euch als Schildträger vor Gegnern zu schützen und die Frontlinie zu verteidigen. Oder ist euch eher nach süßlichen Melodien, welche euren Teammitgliedern den Takt des Kampfes vorgeben?

Der Gipfel der Kriegskunst muss erst noch gemeistert werden. Erst dann ist kein Gegner um ihn aus 1000m mit einem Gewehr zu treffen. Kein Rekrut zu störrisch um ihm nicht Respekt einzutrichtern. Doch manche Soldaten auf dieser Stufe wollen mehr. So wurden sie immer perfektionistischer und wurden im Endeffekt selber zur Maschine. Dadurch erlangen sie Kräfte nicht von dieser Welt. Aber ist es dieser Tausch wert?

[1] Rekrut

+1 Arsenal +1 Akrobatik // +2 AG, KR, AU, GE / -10 VE

Als Rekruten der 1. Stufe seid ihr am unteren Ende der militärischen Nahrungskette. Ihr müsst euch noch beweisen, um euch einen Namen zu machen. Immerhin habt ihr durch euer Training simple Kampferfahrungen gesammelt. Bis ihr aber wahre Kriegserfahrung sammelt, poliert ihr Schwerter, flickt Rüstungen und träumt von Heldentaten.

[2] Schütze

+2 Arsenal +1 Weltkenntnis // +10 RE / +7 VE / +3 AG

Ohne einen Schützen lässt sich kein Kampf gewinnen. Durch die schnell fortschreitende Entwicklung der Handfeuerwaffen fällt ihm eine große Bedeutung zu. Er hat einen ausgeprägten Verstand und sticht besonders mit seinen einzigartigen Reflexen hervor.

[2] Schildträger

+2 Arsenal +1 Akrobatik // +15 GE / +10 KR, AU / -5 AG, RE, VE

Die Schildträgerin gehört zu den mutigsten Soldaten. Was ihr an Intelligenz fehlt, macht sie dank ihrer Kampferfahrung wieder wett. Ihre Kraft wird ihr nur dann zum Nachteil, wenn es um schnelle Reflexe und Gewandtheit geht. Sie werden sowohl in Kampftruppen, als auch als Leibgarde eingesetzt und sind die älteste historische Einheit.

[3] Scharfschütze

+5 Arsenal +1 Gesellschaftssinn // +15 RE / +10 AU / +5 AG, GE, VE

Die Scharfschützin spezialisiert sich in der Handhabung der Waffen. Ihre hohe Präzision erlaubt es ihr, Ziele aus großer Entfernung zu eliminieren. Sie ist eine Akteurin im Hintergrund und sollte stets den Nahkampf meiden.

[3] Leibwache

+4 Arsenal +2 Akrobatik // +10 RE, GE / +5 AG, KR, AU, VE

Die Leibwache hält eine der wichtigsten Aufgaben innerhalb des Militärs inne, denn nur die besten Kämpfer werden dazu berufen Heerführer und Monarchen mit ihrem Leben zu beschützen.

[3] Befehlshaber

+2 Arsenal +2 Weltkenntnis +2 Gesellschaftssinn // +10 RE, GE / +5 AG, KR, AU, VE

Der Befehlshaber ist ein intelligenter Allrounder, der sich sowohl auf dem Schlachtfeld als auch in der Diplomatie auskennt. Mit seiner charismatischen Art bringt er seine Leute dazu, ihm zu folgen. Er ist nachsichtig, doch wer ihm keinen Respekt erweist, lernt seine andere Seite auf die harte Tour kennen.

Bestimmung	Voraussetzung
Rekrut	2 Arsenal
Schütze	Marke des Todes
Schildträger	Marke des Todes
Scharfschütze	Marke des Todes II x2, Kette der Zweisamkeit
Leibwache	Marke des Todes II, Bänder der Freundschaft, Gehirn
Befehlshaber	Marke des Todes II x2, Bänder der Freundschaft, Gehirn

Aspiranten

Sein Leben einem einzigen Sinn verschreiben? Genau das tun die Aspiranten. Sie studieren das Götterwirken der Welt und versuchen mehr über die Götter und ihre Geschichte zu erfahren. Vor allem teilen sie gerne ihre Kenntnisse mit ihrer Umgebung. Werden sie in der Lage sein zu höherem aufzusteigen?

Durch massenweise Gebete und studieren von heiligen Schriften werdet ihr aufsteigen. Mit dem religiösen Aufstieg seid ihr in der Verantwortung zu Entscheiden wie ihr weiter studieren möchtet. Besteht das Verlangen sich eher in die Dunkelheit zurückzuziehen? Oder besteht der Wunsch nach der Erforschung von Schriften und Gebeten? Zieht als Pilgerer durch die weiten und verbreitet die Kunde eures Gottes!

Um euch weiter zu spezialisieren, erfordert es weitaus mehr als ein tiefer Glaube, um eure Kernbestimmung im Plan des großen Ganzen zu finden. Nicht alle schaffen diesen Weg zu gehen und sich selbst dabei nicht zu verlieren. Experten ihres Gebietes nutzen glitzernde Kristallkugel und Kartenspiele, um ihr Umfeld zu blenden. Fanatische Anhänger wiederum verlieren sich in ihrem Glauben, rechtfertigen alles mit diesem und schützen ihn bis auf das Blut.

[1] Gläubiger

+1 Konzentration +1 Forschung // +5 GE

Als Gläubiger möchtet ihr die Kunde der Gottheiten den Völkern dieser Welt näher bringen. Jedoch liegt noch ein langer Weg vor euch, um diese auch richtig zu deuten. So tretet ihr eure Reise an und versucht sämtliche göttliche Sagen zu erforschen, um das Motiv eurer Gottheit zu verstehen.

[2] Priester

+2 Forschung +1 Gesellschaftssinn // +6 VE / +4 AU / +3 GE / +2 AG

Der Priester hat sein Leben den Göttern verschrieben. Er ist in Häusern des Glaubens tätig, hält Gottesdienste und spricht Gebete und Segen. Er ist der Mittelsmann zwischen Volk und Götter und genießt dadurch eine besondere Stellung in der Gesellschaft.

[2] Kultist

+2 Forschung +1 Weltkenntnis // +20 VE / +5 AG / -4 KR / -2 AU, RE, GE

Der Kultist beschäftigt sich mit dunkler Magie, mit Flüchen und Dämonen. In seiner Kammer verbringt er Tage, ohne einmal das Sonnenlicht gesehen zu haben. Doch so faszinierend die dunklen Machenschaften auch sein mögen, er muss sich in Acht nehmen, dass sie nicht vollständig seinen Geist in den Abgrund reißt.

[3] Glaubensritter

+3 Arsenal +2 Akrobatik +1 Konzentration // +15 AG / +10 KR, GE / +5 RE, VE / -5 AU

Die Glaubensritter sehen sich als auserwählte Krieger ihrer Götter. Sie würden für das Gottesheil ihr eigenes Leben geben. Die Glaubensritter sind umstritten, doch sie sind starke Krieger mit einem unerschütterlichen Vertrauen in ihre Götter.

[3] Eremit

+5 Konzentration +1 Forschung // +20 VE / +10 AU, RE / -5 AG

Die Eremitin hat viele Jahre in Isolation verbracht, um ihre magischen Fähigkeiten zu perfektionieren. Mittels Meditation, strengen Diäten und Einsamkeit hat sie ihren Horizont erweitert und ist nun bereit, ihr Wissen mit der Welt zu teilen.

[3] Wahrsager

+3 Weltkenntnis +2 Konzentration +1 Gesellschaftssinn // +10 AU, VE / +5 AG, RE, GE

Der Wahrsager nutzt seine Hekatem-Fähigkeiten, um einen Blick in die Zukunft zu werfen. Dabei ist diese jedoch nicht starr, sondern subjektiv. Eine einzige Entscheidung könnte die gesamte Zukunft verändern.

Bestimmung	Voraussetzung
Gläubiger	1 Konzentration, 1 Weltkenntnis
Priester	Gehirn +1 oder Marke des Lebens
Kultist	Gehirn +1
Glaubensritter	Gehirn +2, Marke des Todes II, Marke des Lebens II
Eremit	Gehirn +2 x3, Ring der Einsamkeit
Wahrsager	Gehirn +2, Kette der Zweisamkeit, Geizkragen

Hekatem-Nutzer

Bereits früh haben die Hekatem-Nutzer gelernt, wie wichtig ein Hekatem Studium ist um in der Lage zu sein diese Kraft richtig zu kontrollieren. Denn nur ein kleiner Fehler kann ein unvorstellbares Chaos anrichten. Deshalb konzentrieren sich die meisten einzig und alleine auf das Kontrollieren ihrer Kräfte und sind daher mächtig aufgeschmissen, wenn ihre Energie zur Neige gehen sollte.

Eure Magie wird mit neuen Erfahrungen und Techniken immer stärker und stärker. Seid ihr erstmal innerhalb der Zirkel der Hekatemzauberer aufgestiegen, müsst ihr entscheiden, welche noch mächtigeren Zauber gelernt werden sollen. Die Frage ist auch: Was für ein Hekatem-Nutzer wollt ihr sein? Wollt ihr Zauber, die eure Feinde nur so im Kampfe hinwegfegen? Trifft die richtigen Entscheidungen beim Studieren und Wirken des Hekatem!

Erst nach langer Zeit des Studierens werdet ihr eure ersten Zauber meistern. Am Gipfel der Energiemacht angekommen sollten sich Magier spezialisieren, um aus wenigen Zaubern das volle Potenzial auszuschöpfen. Manche Hekatem-Nutzer sind Experten der Duellzauber geworden und können auf dem Schlachtfeld mit wenigen Gesten das Blatt wenden. Andere hingegen ziehen es vor zurückgezogen an magischen Quellen und Zaubersprüchen zu forschen und diese auszutesten.

[1] Naturtalent

+2 Konzentration // +10 VE / -4 KR / -2 AG, RE, GE

Schon früh wurde klar, dass nicht jeder die gleiche Verbindung zum Hekatem hat, wie manch andere. Diejenigen, die eine besonders starke Bindung aufweisen, können die Kräfte nicht nur leichter nutzen, sondern sind in der Lage allerlei anzurichten.

[2] Adept

+3 Konzentration // +10 VE / +6 AU / +1 AG, KR, RE, GE

Adepten sind Schüler der Magie. Sie studieren den Nutzen von Hekatem und vor allem interessieren sie sich für die Geschichte der Magie und ihre Entwicklung. Neues Wissen steht für sie an erster Stelle.

[2] Akolyth

+2 Konzentration +1 Arsenal // +10 VE / +5 KR, AU

Akolythe lernen den Umgang mit der Magie, jedoch werden sie ebenfalls in der Kampfkunst unterwiesen. Sie sind ausgezeichnete Krieger, die mittels der Zauber neue Kampfformen erschließen können.

[3] Heilbringer

+3 Konzentration +3 Gesellschaftssinn // +15 VE, GE, RE / -5 KR

In einer Welt voller Schmerz und Leid fühlt sich der Heilbringer dazu berufen diesen, zumindest für dessen Umfeld, zu beenden. Die Schmerzen der Wesen um sich herum kann dieser sofort erkennen und hat keine Scheuen den Wesen zu helfen, die dessen Hilfe benötigen.

[3] Weiser

+4 Konzentration +2 Forschung // +20 VE / +10 AU, RE / +5 GE / -5 KR

Das Leben eines Weisen besteht aus Wissen. Diese verbringen ihr ganzen Leben damit das Hekatem um sich herum zu studieren und erforschen. Dadurch gewinnen sie Erkenntnisse über Phänomene, welche anderen für immer verborgen bleiben werden. Angetrieben durch ihren starken Willen ist aufgeben für sie keine Möglichkeit.

[3] Katastrophe

+4 Konzentration +2 Arsenal // +15 VE / +10 KR / +5 AG, RE, GE

Katastrophen sind eine gefährliche Mischung zwischen Hekatem und Kampf, welches zu einer Verwüstung sondergleichen führen kann. Ein jeder fürchtet sich vor Katastrophen! Selten geraten sie und ihr Hekatem nicht außer Kontrolle.

Bestimmung	Voraussetzung
Naturtalent	1 Konzentration, 1 Forschung
Adept	Gehirn +1 oder Marke des Lebens
Akolyth	Gehirn +1 oder Marke des Lebens
Heilbringer	Gehirn +2, Bänder der Freundschaft, Marke des Lebens II
Weiser	Gehirn +2 x2, Kette der Zweisamkeit
Katastrophe	Gehirn +2, Marke des Todes II x2

Troubadoure

In der Welt der Musik können wir alle einen Moment unsere Sorgen vergessen. Die Schöpfer dieser Welt sind die Troubadoure, welche ihr Leben der Musik widmen und jeden reisenden mit einer schwerelosen Melodie verzaubern können. Manche verblüffen auch mit ihren akrobatischen Fähigkeiten. Die Entwicklung eines Troubadours kommt daher ganz auf seine Talente an.

Nach einigem Training und zahlreichen Auftritten werdet ihr eure Sparte besser abstecken können. Die Leute werden anfangen sich Zeit zu nehmen, um euch zu sehen. Jedoch wird sich für euch bald die Frage stellen, welchen spezifischen Weg ihr einschlagen wollt. Werdet ihr euch entscheiden die Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen, um andere gegen ihren Willen handeln zu lassen?

Eine Vielzahl an Auftritten wird euch zeigen, dass die Leute von euch gefesselt werden können. Doch was wollt ihr damit erreichen? Wie viel wollt ihr erreichen bis ihr tatsächlich auf der Spitze des Ruhms steht? Möchtet ihr die Bewunderung durch euren Gesang oder dem Spielen eines Instrumentes erreichen, oder doch lieber Kunststücke sowie Tänze vor einer möglichst großen Menge präsentieren?

[1] Schausteller

+1 Gesellschaftssinn +1 Akrobatik // +5 AG / +2 RE / -4 KR / -3 GE

Als Neuling der Kunst probiert euch erst noch aus, wie ihr euer Umfeld fesseln könnt. Ob mit Musik, Pantomime, oder akrobatischen Kunststücken. Ihr schlagt euch gerade so durch und versucht eure Lücke in der Schaustellerei zu finden.

[2] Musiker

+1 Handwerk +1 Gesellschaftssinn +1 Akrobatik // +7 AG, RE / +5 AU / +2 KR / +1 GE / -2 VE

Ein Musiker unterhält das Volk nicht nur mit seinen Werken, er ist auch, dank seiner Bühnenerfahrung, ein guter Schauspieler und eignet sich damit hervorragend für Spionagemissionen.

[2] Verführer

+1 Heimlichkeit +1 Gesellschaftssinn +1 Akrobatik // +10 AG, VE / +4 RE / +2 AU / -4 GE / -2 KR

Die Verführerin versteht es, Männer sowie Frauen geschickt in Bordelle oder Spielhallen zu locken. Ob mit Showtricks oder ihrem Körper, sie weiß, wie sie den Leuten das Geld aus der Tasche zieht. Ihre Geschicklichkeit mit Körper und Händen macht ihre geringe Kraft wieder wett.

[3] Feuertänzer

+3 Akrobatik +2 Handwerk +1 Gesellschaftssinn // +20 AG, AU

Mit dem Feuer zu spielen sorgt zwar für einiges an Aufmerksamkeit, ist aber auch gefährlich. Der Feuertänzer ist bekannt für seine auffälligen Tänze und natürlich für sein Feuer. Viele Wesen schauen ihm gespannt zu und seine Tänze imponieren diesen. Daher sind sie oft gern gesehene Gäste.

[3] Sirene

+6 Gesellschaftssinn // +15 AU / +10 RE, VE / +5 AG, GE / -5 KR

Wenn ein Wesen Zeuge der Stimme einer Sirene wird, wird es diese niemals vergessen können. Die Sirene ist weit bekannt durch die unvergleichliche Stimme, welche sie betörend auf ihre Umgebung wirken lässt. Einer Sirene kann keiner die Show stehlen.

[3] Trickser

+2 Gesellschaftssinn +2 Heimlichkeit +2 Akrobatik // +15 AG / +10 RE, VE / +5 AU

Andere würden seine Taschentricks als Glücksspiel beschreiben. Der Trickser jedoch hat mittlerweile gelernt, wie er seiner Umgebung die Habseligkeiten abnehmen kann. Geschickt tauscht er Becher oder fächert Karten.

Bestimmung	Voraussetzung
Schausteller	1 Gesellschaftssinn, 1 Handwerk
Musiker	Geizhals
Verführer	Geizhals
Feuertänzer	Geizkragen, Marke des Lebens II, Bänder der Freundschaft
Sirene	Geizkragen x3, Faden der Freundschaft
Trickser	Bänder der Freundschaft x2, Geizhals, Gehirn +1

Mechaniker

Um ein guter Mechaniker zu werden ist eine schnelle Reaktionsgabe und Fingerspitzengefühl gefordert. In den Schmieden der Städte zu Hause bauen sie von Häusern bis hin zu Cyber-Kreaturen alles Mögliche und Unmögliche. Besonders erfahrene Mechaniker haben durch Experimente Möglichkeiten gefunden den Soldaten echte Konkurrenz auf dem Schlachtfeld zu machen. Die Zukunft gehört den Maschinen.

Nachdem alle Aufträge angenommen wurden, die reingekommen sind, habt ihr die Möglichkeit euch weiterzubilden. Möchtet ihr lieber weiterhin Aufträge annehmen, die aber viel größer sind als die, die euch bisher zugetraut wurden? Oder interessiert ihr euch eher für wissenschaftliche Experimente und möchtet mit eurem Handwerk weitere Elemente verbinden?

Nach einigen Kurzschlüssen und ein paar ärztlichen Versorgungen habt ihr euren Durchbruch erlangt. Euch ist es gelungen Dinge zu bauen, mit denen bisher niemand gerechnet hätte. Doch für was schlägt euer Herz? Roboter? Maschinen? Gas-Waffen? Oder ist euch danach mit den Gewalten der Natur zu experimentieren? Sonderlich sicher ist das jetzt nicht, aber welche großen Erfindungen waren das schon?

[1] Arbeiter

+2 Handwerk // +4 KR, AU / +1 RE, GE / -5 VE

Eure Aufgaben bestehen aus kleinen Reparaturarbeiten, denn mehr wird euch noch nicht zugetraut. Umso mehr ihr aber an euren handwerklichen Fähigkeiten arbeitet, umso besser werdet ihr eure Aufträge meistern und so einen besseren Ruf erlangen können.

[2] Handwerker

+3 Handwerk // +8 GE / +6 KR / +4 AG / +2 AU / -5 VE

Handwerker sind in zahlreichen, verschiedenen gewerblichen Tätigkeiten zu Hause. Sie wissen mit ihren Werkzeugen umzugehen und ihre Ware an den Mann zu bringen. Ein gutes Handwerk ist das Rückgrat jeder stabilen Gesellschaft.

[2] Elektrifier

+2 Forschung +1 Handwerk // +7 AG / +5 VE / +3 AU

Elektrifier sind handwerkliche Allrounder, sowohl geschickt im Umgang mit Werkzeug, als auch in der Manipulation von Stromflüssen. Sei es Spannung zu erhöhen oder einen Stromfluss umzuleiten, Elektrifier besitzen eine Macht, die oft unterschätzt wird.

[3] Ingenieur

+5 Handwerk +1 Forschung // +15 VE / +10 AU / +5 KR, GE

Neue Lösungen für bekannte Probleme zu finden ist der Alltag des Ingenieurs. Er tüftelt an Lösungen, entwirft Prototypen und schafft es beinahe jedes fehlende Teil zu erfinden. Mit einem Ingenieur in seiner Nähe kann nichts mehr schief gehen.

[3] Donnerzähmer

+3 Arsenal +2 Handwerk +1 Forschung // +10 KR, RE, VE / +5 AU, GE

Wer glaubt, dass nur Tiere gezähmt werden können, der irrt. Dies beweist der Donnerzähmer eindrucksvoll. Er kann Donner bezwingen und durch verschiedenste Konstrukte so lenken, dass dieser genau dort einschlägt, wo er es gerne hätte. Wer jedoch mit den Gewalten der Natur spielt, sollte sich dessen Risiko bewusst sein.

[3] Cybernetiker

+3 Handwerk +2 Forschung +1 Arsenal // +15 / +10 GE, VE / +5 KR

Nur mit normaler Mechanik herumzuexperimentieren war dem Cybernetiker zu langweilig. Seither baut er an fortschrittlichen Maschinen, welche sich auch im Kampf gut schlagen sollten. Diese warten nur noch auf ihren Einsatz.

Bestimmung	Voraussetzung
Arbeiter	2 Handwerk
Handwerker	Finger des Schicksals
Elektrifier	Finger des Schicksals oder Marke des Todes
Ingenieur	Hand des Schicksals, Kette der Zweisamkeit, Gehirn +1, Marke des Todes
Donner-zähmer	Hand des Schicksals x2, Ring der Einsamkeit, Gehirn +1
Cybernetiker	Hand des Schicksals, Marke des Todes II, Faden der Freundschaft, Gehirn +1

Wissenschaftler

Geschärfter Verstand und verschärfte Erfindungen. Die Wissenschaftler sind immer auf der Suche nach neuen Reizen und die Welt um sie herum ist nur ein großer Spielplatz, in dem alles erschaffen werden kann. Sie versuchen für alles eine Antwort zu finden, um dem Menschen das Leben einfacher zu gestalten.

In euren Büchern habt ihr einige Antworten für Fragen gefunden, die ihr euch bisher nicht einmal gestellt habt. Doch welchen Weg möchtet ihr weiter recherchieren? Es erscheint euch alles so unglaublich wichtig. Möchtet ihr nach einem Mittel für die zahlreichen Krankheiten in der Welt finden, oder doch lieber massenweise Experimente durchführen und auf den großen Durchbruch hoffen?

Nach Massenweise zersprungenen Kolben und misslungenen Experimenten habt ihr einen Durchbruch erlangt. Doch was möchtet ihr eigentlich erfinden, wo ihr endlich die Möglichkeiten dazu habt? Ihr könntet euch dazu entscheiden ein Experte auf eurem Fach zu werden und massenweise Forschung zu eurem Lieblingsthema anzustellen. Ebenso gäbe es die Möglichkeit eure Experimente auf dem Schlachtfeld auszuprobieren und dort zu testen. Was könnte dabei nur schiefgehen?

[1] Student

+1 Forschung +1 Weltkenntnis // +5 VE / -1 AG, KR, AU, RE, GE

In den Büchern seid ihr auf der Suche nach geeigneten Zutaten und Instrumenten, welche ihr für eure kleinlichen Experimente benötigen werdet. Wenn ihr fleißig weiter studiert, wird es sich irgendwann auszahlen, denn Wissen ist Macht!

[2] Arzt

+3 Forschung // +6 AU, VE / +4 AG / +2 RE, GE

Die Ärztin rettet nicht nur Leben, sondern bringt mit ihrer Forschung auch die Medizin nach vorne. Ob Heiltrank oder Amputation, sie ist für jede Gesellschaft unverzichtbar. Sie ist ausdauernd und steht anderen mit gutem Rat zur Seite.

[2] Forscher

+1 Arsenal +1 Handwerk +1 Forschung // +15 VE / +7 RE / +2 AU, GE / -4 AG / -2 KR

Die Forscherin plant und konstruiert Experimente, führt diese durch und hofft auf ihren wissenschaftlichen Durchbruch. Wenn sie einmal in ihrer eigenen Welt verschwunden ist, kann es Tage dauern, bis sie wieder aus ihrem Labor hervorkommt. Sie ist ein Arbeitstier und extrem intelligent.

[3] Weißkittel

+5 Forschung +1 Weltkenntnis // +20 VE / +15 RE, GE / -5 AG, KR

Der Weißkittel weiß, wie er sein Wissen unter die Leute bringen kann. Er hat lange gebraucht, um sich einen Ruf aufzubauen. Nun forscht er an Möglichkeiten, die das Leben verlängern und verbessern sollen.

[3] Intelligenzbestie

+3 Forschung +3 Handwerk // +20 VE / +10 RE / +5 AU, GE

Der Name “Intelligenzbestie” kommt nicht von ungefähr. Diesen hat sich die Intelligenzbestie redlich verdient. Den ganzen Tag forscht sie an unterschiedlichen Substanzen, welche Fähigkeiten steigern, oder Erleichterungen im Alltag bringen.

[3] Lunatiker

+3 Forschung +2 Arsenal +1 Akrobatik // +15 RE, VE / +10 AG / +5 KR / -5 GE

Lunatiker sind für ihre genialen Forschungen sowie auch für ihren erbitterten Kampfstil bekannt. Wenn einer weiß, wie er die Schwächen seiner Gegner ausnutzen kann, dann der Lunatiker. Beinahe immer mit seltsamen Substanzen bewaffnet, stürzt sich der Lunatiker ins Gefecht und überrascht seine Gegner immer wieder mit Wundern der Wissenschaft.

Bestimmung	Voraussetzung
Student	2 Forschung
Arzt	Marke des Lebens oder 2x Gehirn +1
Forscher	Gehirn +1
Weißkittel	Gehirn +2, Bänder der Freundschaft, Maske des Lebens II
Intelligenz-bestie	Gehirn +2 x2, Faden der Freundschaft, Finger des Schicksals
Lunatiker	Gehirn +2, Symbol des Nichts, Marke des Todes, Ring der Einsamkeit

Alchemisten

Eine Prise zu viel und das kann es gewesen sein. Mit diesem Risiko lebt der Alchemist und alle in seinem Umfeld. Er ist Meister darin aus wenig viel zu erschaffen. Die Welt der Kräuter und Zutaten kann er im Schlaf aufsagen. Da bleibt nur zu hoffen, dass die Experimente nicht außer Kontrolle geraten.

Nach einigen wirklich interessanten Trank Kombinationen habt ihr die Möglichkeit euer Fachgebiet etwas besser einzugrenzen. Es gäbe die Möglichkeit in eine eher wissenschaftliche Richtung zu gehen und mehr auf die Forschung zu setzen. Eine Alternative wäre sich mit der Chemie auseinander zu setzen und wahrhaft gefährliche Mischungen zu erzeugen. Aber ihr könntet euch auch dazu entscheiden das Schlachtfeld mit Wunder der Tränke-Brauerei aufzumischen.

So viele Tränke und so viele Möglichkeiten sie zu nutzen. Ihr habt die Spitze erreicht und könnt euch entscheiden, wie ihr eure Talente nutzen möchtet. Möchtet ihr die Welt verändern oder doch lieber alles in die Luft jagen? Fortgeschrittenes Hekatem ist gefährlich und viele vor euch wurden immer wieder mehr verleitet von der Macht, die ihnen ihre Tränke gaben. Dadurch kann es immer wieder passieren, dass ein Alchemist sich... verändert.

[1] Trankmischer

+1 Konzentration +1 Forschung // +2 RE, GE, VE / +1 AU / -2 KR

Momentan sind die Tränke, die ihr braut, nicht sonderlich verlässlich. Jedoch fängt jeder mal klein an. Es gibt noch eine Menge an unterschiedlichen Zutaten dort draußen, die ihr studieren müsst.

[2] Alkaliker

+2 Forschung +1 Handwerk // +10 AG / +8 RE / +3 VE / +2 AU / -4 KR, GE

Der Alkaliker ist ein ruhiger Typ. Er beschäftigt sich primär mit Metallen und Chemikalien und weiß alles, über das Periodensystem. Der Alkaliker denkt analytisch und geht neue Probleme strukturiert. Im sonst hektischen Laboralltag ist er ein Ruhepol.

[2] Biochemiker

+2 Handwerk +1 Arsenal // +10 AG, KR, AU, RE / -10 GE / -15 VE

Dem Biochemiker geht es um die Optimierung biologischer und chemischer Prozesse. Er ist ein intelligenter Chemiker, doch sind seine Handlungen schneller als seine Gedanken. Vor Experimenten an dem eigenen Körper schreckt der Biochemiker nicht zurück.

[3] Weltenwandler

+3 Weltkenntnis +3 Handwerk // +15 VE / +10 AU, RE / +5 GE

Nie zufrieden mit den Orten an den er bereits war. Das bezeichnet den Weltenwandler recht gut. Durch seine Unzufriedenheit hat er jahrelange Übung darin entwickelt sein Umfeld seinen Wünschen anzupassen. Die schönsten Wasserfälle sind meistens ihm zu verdanken.

[3] Mutant

+3 Handwerk +2 Arsenal +1 Akrobatik // +15 KR, GE / +10 AG, RE / -10 VE

Einst waren sie anerkannte Wissenschaftler, jetzt Mutanten, die durch ihre gefährliche Forschung fast bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet wurden. Manche haben auf Kosten ihrer Intelligenz enorme Stärke erreicht. Andere sind übernatürlich schnell, doch haben sie ihre Sprache verloren.

[3] Sprengmeister

+4 Arsenal +1 Handwerk +1 Forschung // +15 RE / +10 KR / +5 AU, GE, VE

Der Sprengmeister kennt sich wie kein anderer mit explosiven Mitteln aus. Aber nicht selten kommt es zu Unfällen und so einige haben bereits ihr Leben durch außerplanmäßigen Zündungen verloren.

Bestimmung	Voraussetzung
Trankmischer	1 Handwerk, 1 Forschung
Alkaliker	Gehirn +1 oder Finger des Schicksals
Biochemiker	Finger des Schicksals
Weltenwandler	Hand des Schicksals, Bänder der Freundschaft, Marke des Lebens II/Gehirn +2
Mutant	Hand des Schicksals, Marke des Todes, Ring der Einsamkeit, Marke des Lebens
Sprengmeister	Hand des Schicksals, Marke des Todes II, Ring der Einsamkeit, Gehirn +1

Schurken

Sie sind blitzschnell und agieren meistens im Dunkeln. Nur selten kann man sie in Menschenmengen ausfindig machen. Die Schurken haben genug von den jämmerlichen Leben, was andere um sie herum führen und sehen sich in der Verantwortung für sich selbst einzustehen und ihr Leben in die Hand zu nehmen. Ihre Philosophie? Jeder sollte sich selber der Nächste sein.

Nach einigen Diebeszügen seid ihr immer noch nicht erwischt worden und habt einiges dazugelernt. Doch immer mehr Türen öffnen sich und ihr könnt entscheiden, was euch eher zusagt. Oder zieht es euch eher zu den Söldnern, die nur für ihren Reichtum und Ruhm kämpfen? Möglich wäre es auch eher unerkannt zu sein und im Untergrund zu agieren und Schmuggelware zu verkaufen.

Den Respekt der Straße verdient, steht ihr jetzt vor eurer größten Entscheidung. Mehrere Branchen öffnen sich, aber ihr müsst weise entscheiden. Möchtet ihr im Untergrund bleiben und als Kopfgeldjäger oder mit dem Sabotieren euer Geld verdienen, oder möchtet ihr im Mittelpunkt stehen und als Alptraum das Hab und Gut aus den Händen der Gesellschaft reißen? Alt werden in diesem Job gestaltet sich jedoch als schwierig.

[1] Dieb

+1 Heimlichkeit +1 Arsenal // +4 AG, RE / +2 AU / -5 GE, VE

Euer Alltag als Dieb ist es Waren zu klauen um über die Runden zu kommen. Wenn ihr weit aufsteigen wollt, dann lasst euch nicht erwischen und lernt schnell, denn nur die Starken und Schnellen überleben den Wettkampf im Schatten der Gesellschaft.

[2] Söldner

+1 Heimlichkeit +1 Arsenal +1 Gesellschaftssinn // +10 KR / +5 AG, RE, VE / -5 GE

Der Söldner ist sich für keinen Auftrag zu schade, so lange die Bezahlung stimmt. Er ist stark, mutig und kampferprobt. Sein Körper hat schon so manche Angriffe einstecken müssen, denn gefährliche Aufträge lehnt der Söldner nicht ab.

[2] Schmuggler

+1 Heimlichkeit +1 Handwerk +1 Gesellschaftssinn // +15 RE / +8 VE / +5 AG / -4 KR, AU

Unter den Schmugglern gilt das Motto "Dreistigkeit siegt". Ob Tag oder Nacht, ein Schmuggler weiß, wie er die Stadtwache austricksen kann. Er kann jegliche illegalen Waren beschaffen, von Drogen über verbotene Artefakte bis hin zu Feuerwaffen. Anstatt auf Kraft und Ausdauer, setzen sie auf schnelle Reflexe und kreative Ideen.

[3] Kopfgeldjäger

+4 Arsenal +2 Heimlichkeit // +15 AG, RE / +5 KR, VE

Kopfgeldjäger jagen für den richtigen Preis Ziele über Länder und Grenzen hinweg, bis der Auftrag ausgeführt wurde. Sie agieren oft als einsame Wölfe und sind gegenüber Fremden oft verschlossen, doch halten sie stets ihr Wort. Zumindest für denjenigen, der sie am besten bezahlt.

[3] Saboteur

+3 Handwerk +3 Heimlichkeit // +10 KR, RE, GE, VE

Saboteure werden angeheuert um Pläne zu durchkreuzen und Spionagearbeit zu übernehmen. Sie sind geschickt und hinterlistig und finden ihre Freude darin, andere scheitern zu sehen. Das Leben als Saboteur ist allerdings kein einfaches.

[3] Alptraum

+4 Gesellschaftssinn +1 Heimlichkeit +1 Arsenal // +20 VE / +15 AG / +5 RE, KR / -5 GE

Der Albtraum ist die Ausgeburt der Hölle. Er foltert und mordet, stiehlt, lügt und betrügt bis sich die Balken biegen. Gesetze sind ihm ebenso egal wie sein eigenes Leben. Je grausamer die Waffe, desto mehr Freude findet er daran.

Bestimmung	Voraussetzung
Dieb	2 Heimlichkeit
Söldner	Marke des Todes oder Geizhals
Schmuggler	Marke des Todes oder Geizhals
Kopfgeldjäger	Marke des Todes II x2, Geizkragen
Saboteur	Hand des Schicksals, Bänder der Freundschaft, Geizhals, Gehirn +1
Alptraum	Marke des Todes II, Kette der Zweisamkeit, Gehirn +2

Kampfmanöver

Kampfmanöver sind besondere Fähigkeiten, welche innerhalb und außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden können. Je nachdem welche Stärken euer Charakter hat, solltet ihr seine Manöver passend wählen. Eure Manöver könnt ihr unendlich oft im Kampf nutzen, jedoch wird nach der erstmaligen Nutzung bei jeder Wiederholung euer Wurf erschwert. Diese Wurf-Erschwerung wird *Erschöpfung* genannt.

Erwerb

Manöver können durch Arsenal Potenzial (**AP**) erworben werden. In der *Charaktererstellung* (S. 29) könnt ihr eure ersten Arsenal Potenzial verteilen. Weitere Manöver könnt ihr durch das Beenden von Abenteuern erhalten.

Erhalt

Manöver können nur unter bestimmten Voraussetzungen eingesetzt werden. Diese Voraussetzungen lassen sich bei der jeweiligen Fähigkeit nachlesen. Voraussetzung für das Wirken einer Fähigkeit kann die gewählte Waffe sein oder der Abstand der max. zwischen den Parteien sein darf. So wäre es z.B. nicht möglich ohne eine Waffe Fähigkeiten aus der Kategorie *Wuchtige Waffen* zu wirken.

Effekte

Jede Fähigkeit hat bestimmte Effekte, welche beim Ausführen dieser sofort oder nach Beendigung der Runde einsetzen. Diese Effekte reichen von zusätzlichem Schaden, der ausgeteilt werden kann, bis hin zu Paralyse oder Betäubung eurer Gegner. Wie genau die Effekte funktionieren, kann in der Erklärung in den Angriffs- und Verteidigungslisten auf **S.142** nachgelesen werden.

Raufen

Qi-Schläge

(Angriff) *Eure Schläge blockieren die Funktionen eines gewählten Körperteils eures Gegners.*

Effekt: Qi [1w4] [Körperteil]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 6 AP

Schwitzkasten

(Verteidigung) *Ein schwerer Griff, der eurem Gegner den Atem raubt. Weder ihr, noch euer Gegner ist währenddessen in der Lage sich zu bewegen.*

Effekt: Festhalten [Kr]
Erschöpfung: 2
Erforderlich: 3 AP

Fieser Tritt

(Status) *Ihr tretet in die kritische Zone eures Gegners. Dieser wird dadurch betäubt.*

Effekt: Bonusschaden [Betäubung I]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 3 AP

Gebuckeltes Tischbein

(Status) *Beim Ausweichen von einem gegnerischen Angriff seid ihr in der Lage dem Gegner die Beine wegzuziehen.*

Effekt: Vorbereiten
Erschöpfung: 2
Erforderlich: 4 AP

Abreißen

(Status) *Mit Wucht wird dem Ziel Waffe oder Rüstung abgerissen.*

Effekt: Entwaffnen [6] [Rüstungsteil]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Umwerfen

(Status) *Gegner zu Boden werfen.*

Effekt: Betäubung [I]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 2 AP

Flinke Waffen

Stich (I/II/III/IV/V)

(Angriff) *Ihr verursacht Bonusschaden.*

Effekt: Bonusschaden [(1w4/1w6/1w8/1w10/1w20)]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 4 AP pro Stufe

Präzisionsangriff

(Angriff) *Gezielt Körperteile anvisieren. Der Angriff kann Körperteile abtrennen.*

Effekt: Gezielter Angriff [10]
Erschöpfung: 2
Erforderlich: 8 AP

Finte

(Angriff) *Ihr könnt einen direkten Konterangriff nach eurer Verteidigung oder eurem Ausweichen starten.*

Effekt: Konterangriff [5]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Florettrolle

(Verteidigung) *Nach erfolgreicher Verteidigung oder Ausweichen, seid ihr in der Lage euren Gegner geschickt zu entwaffnen.*

Effekt: Entwaffnen [7]
Erschöpfung: 3
Erforderlich: 10 AP

Seitenschritt

(Verteidigung) *Ihr bereitet euch vor, nach dem gegnerischen Angriff zurückzuschlagen.*

Effekt: Vorbereiten
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 3 AP

Parieren

(Verteidigung) *Bei einem Angriff eures Gegners erhaltet ihr keinen Schaden. Zusätzlich bekommt ihr einen Bonus auf euren nächsten Angriff.*

Effekt: Rüstung [Schadenswert der Waffe]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Wuchtige Waffen

Kieferränke

(Angriff) *Durch diesen Angriff wird eurem Gegner gezielt das Genick gebrochen.*

Effekt: Gezielter Angriff [18]
Erschöpfung: 5
Erforderlich: 10 AP

Volles Pfund (I/II/III/IV/V)

(Angriff) *Angriffe mit dieser Fähigkeit sind für euch verstärkt.*

Effekt: Bonusschaden [(1w4/2w4/3w4/4w4/6w4) je nach Stufe]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP pro Stufe

Wildes Brüllen (I/II/III)

(Status) *Euer Gegner wird mit eurem Geschrei eingeschüchtert.*

Effekt: Demotiviert [Modifikation], [1w10/1w10+5/1w10+15], [5 Runden]
Erschöpfung: 4
Erforderlich: 5/7/10 AP

Zerschmettern

(Status) *Mit Wucht könnt ihr ein Objekt zerbrechen lassen.*

Effekt: Zum Angriffswert wird Wuchten hinzugefügt
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 3 AP

Knochensplitterer

(Status) *Der Gegner erleidet eine vollständige Zerstörung des angegriffenen Körperteils.*

Effekt: Qi [1w10] [Körperteil]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 8 AP

Schädeltrauma

(Status) *Euer Gegner steckt so viel Schaden ein, dass er benommen wird.*

Effekt: Bonusschaden [Betäubung II]
Erschöpfung: 4
Erforderlich: 4 AP

Fernkampf

Zielen

(Angriff) *Erhöht eure Chance zu treffen und höheren Schaden zu verursachen.*

Effekt: Bonusschaden [+(1w4/1w6/2w4)] + Trefferchance [+(1w4/1w6/2w10)] + Keine Bewegung für 2 Runden
Erschöpfung: 0
Erforderlich: 6 AP

Aus der Deckung

(Angriff) *Greift aus der Deckung heraus an. Angriffe werden erschwert.*

Effekt: Versteckt + Trefferchance[-1w8]
Erschöpfung: 2
Erforderlich: 8 AP

Schwachstelle ausnutzen

(Angriff) *Nutzt Schwachstellen aus. Erhöhter maximaler Schaden bei Erfolg.*

Effekt: Bonusschaden [(1w10/3w10/3w20)]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 7 AP

Lauf und Schieß

(Angriff) *Schießt während ihr lauft. Jedoch ist laufen sowie schießen erschwert.*

Effekt: Adrenalin + Trefferchance [-1w8]
Erschöpfung: 5
Erforderlich: 7 AP

Durchdringender Schuss

(Angriff) *Verstärkt eure nächste Ladung beim Nachladen.*

Effekt: Bonusschaden [(2w4/6w4/10w4)]
Erschöpfung: 0
Erforderlich: 6 AP

Schnelles Nachladen

(Status) *Ihr könnt schnell nachladen, was normalerweise zwei Aktionen verbrauchen würde. Nächste Runde kein Nachladen.*

Effekt: Adrenalin x2 + Betäubung [I] nach Aktion
Erschöpfung: 0
Erforderlich: 4 AP

Abwehr

Schildschlag

(Verteidigung) *Nachdem ihr euch verteidigt habt, greift ihr mit eurem Schild an.*

Effekt: Gezielte Verteidigung [10] [Vorbereiten]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Abwehrhaltung

(Verteidigung) *Verstärkt eure Verteidigung. Ihr könnt danach nicht mehr agieren.*

Effekt: Rüstung x2, Ausgeführter Schaden wird halbiert, Effekt wirkt zwei Runden
Erschöpfung: 2
Erforderlich: 4 AP

Schwung nutzen

(Verteidigung) *Nutzt den Schwung der Verteidigung, um euch zu bewegen.*

Effekt: Gezielte Verteidigung[8] [Adrenalin]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Gegendruck

(Verteidigung) *Bringt Gegner nach der Verteidigung aus dem Gleichgewicht.*

Effekt: Gezielte Verteidigung [12], [Gleichgewichtsverlust]
Erschöpfung: 4
Erforderlich: 7 AP

Provokantes Trommeln

(Status) *Trommelschläge lenken die Aufmerksamkeit der Gegner auf euch.*

Effekt: Verspotten [Sichtweite]
Erschöpfung: 0/1
Erforderlich: 3 AP

Motivierendes Trommeln

(Status) *Die Trommelschläge motivieren eure Verbündeten. Ihr Schaden wird erhöht.*

Effekt: Motiviert [Modifikation], [1w10/1w10+5/1w10+15], [5 Runden]
Erschöpfung: 4
Erforderlich: 5/7/10 AP

Spezial

Geheimtrick

(Angriff) *Angriff kann mit einer Modifikation verbunden werden.*

Effekt: Trefferchance [+Modifikation]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Gegenwind

(Verteidigung) *Gegner werden durch den Gegenwind verlangsamt.*

Effekt: Verlangsamen [1w4]
Erschöpfung: 3
Erforderlich: 8 AP

Steinhaut

(Verteidigung) *Erhöht an einen bestimmten Körperteil die Rüstung. Dies muss nicht euer eigenes Körperteil sein, sondern kann auch bei Verbündeten genutzt werden.*

Effekt: Panzerung [Waffenschaden]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 4 AP

Verbrennung (I/II/III)

(Status) *Das Ziel fängt Feuer und bekommt über Zeit schaden.*
Effekt: Verbrennung (I/II/III)[1w6/2w6/3w6]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 5 AP

Paralyse (I/II/III)

(Status) *Euer Gegner wird betäubt.*

Effekt: Paralyse [(I/II/III)][1w6]
Erschöpfung: 1
Erforderlich: 6 AP

Hekatem

Es entstanden seit Anbeginn der Zeit allerlei besondere Kräfte und sie variieren so stark wie Sprache unter den Völkern. Eine davon ist das Nutzen von Zaubern im Göttertum. Dieses sogenannte *Voodoohekatem* ist aber wahrlich eine ganz wohl komplett eigene Thematik, in der Hekatemenergie von Göttern gegeben wird und in Wunder kanalisiert wird. Dieses Voodoohekatem wird auf den Seiten (S. 107) tiefer beleuchtet. Die *CoKraft* ist eine andere faszinierende Art von Magie, die nur den Kroba-Gaswesen innewohnt. So sonderbar wie Kroba aufgebaut sind, umso sonderbarer ist der Umstand, dass sie wandelnde magische Speicher sind.

Allgemeine Zauberschulen

Magni Synti ist der Oberbegriff für die vier Magni Zauberschulen. Gelehrte des Magni Synti haben sich der Erforschung und Kontrolle der Welt gewidmet. Falls ihr gerade an Astillier denkt, so denkt ihr richtig, denn sie waren es, die die Magni Zauberschulen einst eingeführt haben. Sie wollten die Temperatur kontrollieren, *Magni Ignia*. Man wollte Herr über die Gewässer werden, *Magni Aquia*. Auch die Gase sollten gezügelt werden, *Magni Aeria*. Und zu guter Letzt sollten selbst die härtesten Materialien unterworfen werden, *Magni Lapia*.

Hekatemwirken

Hekatem wird mit Energie freigesetzt. Diese sammelt sich im Körper und lässt die Nutzer übermenschliche Dinge vollführen.

Es gibt unterschiedlich Arten diese Energie zu nutzen und auch zu behalten. Während der Charaktererstellung wurde die Lehren des Hekatem gezeigt und auch die Zauber sowie Wunder vorgestellt. Hier geht es nun darum, wie man sie wirkt, was sie bewirken und wo die Grenzen im übermenschlichen sind.

Hekatemwirkenablauf

Als Hekatembegabter ist es nun die Pflicht zu wissen, wie man mit dieser neuen Macht umgeht. Ein Hekatembe-gabter braucht für alles, was er erschaffen will Energie im Gegenzug. Diese Energie wird durch Absorbieren, Beten oder Reaktionen erzeugt. Die jeweiligen Lehren des Hekatem haben dabei ihre eigenen Methoden Energie zu erzeugen. Jedoch ist der Erhalt immer gleich. Mit jeder gewirkten Reaktion wird diese bis zum nächsten "Tiefschlaf " erschwert.

Absorbieren/Beten

Bei Energieerzeugung ist der Schwellwert +1.
Erhalt: Der Reaktion Würfelwert der Reaktion ist größer als der Schwellwert.

Zauber & Wunder wirken

[1] Zauber/Wunder auswählen
->Wählt die Fähigkeit
->Bestimmt Effekt
->Überprüft die Voraussetzungen
->Ziehe Energiekosten ab
->Erhalte „Ok" vom Spielleiter

[2] Aktion wirken
->Würfelt gegen Individualwert
->Kanalisieren Wert + Modifikation + Effekte = Schwellwert

[3] Erfolg & Misserfolg
->Effekt aktiv: Schwellwert größer als Individualwert
->Kein Effekt: Schwellwert kleiner als Individualwert

Trainingslänge

Die Trainingslänge ergibt sich aus der Stufe des neuen Zaubers und den Voraussetzungen mal der Kosten der Energie/10 immer aufgerundet. Bei den Voraussetzungen wird jede benötigte Stufe einzeln berechnet.

Hinweis

Trainingslänge = (neue Zauberstufe + alle Voraussetzungen Stufen) * Energiekosten/10

Beispiel 1
Zug 1-> Zug 2
Trainingslänge=(2+1)*5/10=1,5=2

Beispiel 2
Sekundeneis 1-> Sekundeneis 2
Trainingslänge=(2+16)*30/10=54

Reichweiten

Typ	Beschreibung
Selbst	Nur auf euch selbst gerichtet.
Haut	Berührung von Haut zu Haut.
Atem	Bis zu 2 Armlängen Reichweite.
Sicht	Soweit der Wirkende sehen kann.
Umkreis	Kann je nach Stärke überall um euch bis hin das ganze Areal umfassen.

Wirkungsdauer

Typ	Beschreibung
Einmalig	Einmaliges Wirken.
Moment/ Haltend	Wirkt solange wie der Anwender sich auf das Kanalisieren konzentrieren kann.
Verblassend [Zeit]	Hält für [Zeit] an nachdem das Hekatem gewirkt wurde.
Ewig	Hält ewig bis jemand oder etwas es unterbricht oder entfernt.

Magni Synti System

Jeder Spieler kann alle Zauber lernen im Gegenzug für Konzentration. Diese kann von Gelehrten, dem Hekatemeren oder Büchern erlernt werden. Ebenso muss die Handlung den Vorrausetzungen entsprechen.

Hintergrund

Das Magni Synti wurde von den Astilliern entwickelt, um ihre Umwelt besser kontrollieren zu können. Dabei wurde auf den Gebrauch in Wissenschaft, Handwerk und Kampf gesetzt. Die Nuklen ver-suchten dabei eine Geistige Version zu erforschen. Bislang noch ohne Erfolg. Besonders im Hand-werklichen Bereich werden die Zauber gerne von den Farnoor genutzt. Allerdings liegt der Fokus immer noch im Kampf. Besonders durch die Kroba wurde dieser noch erweitert, denn man benötigte eine gute Alternative zu dem Hekatem der Natur-völker und Erweiterung der Fortschrittlichen Waf-fen aus dem Norden sowie einen Kriegerischen Konterpart zu der Religion im Land.

Magni Lehren

Was einen Magni Synti Zauberer von anderen unterscheidet, ist die Lehre über das Absorbieren der Energie aus Objekten oder Dampf und dies Energie im Körper zu halten. Dies kann nur durch eine der vier Magni Lehren erlernt werden. In diesen Lehren schaltet man Ab-sorptions-Fähigkeiten frei um Energie zu speichern und die Zauber zu wirken. Diese haben 5 Stufen und beziehen sich dabei auf die Materialien, wel-che zerstört werden, dessen Größe und die Zeit, welche dafür aufgewendet wird.

Energieabsorption

Durch die Zerstörung von Materie könnt ihr Energie aus Materialien aufbrechen und in euch aufnehmen. Die Stärke der Absorption ist abhängig von der Größe des Objektes und der Zeit, die dafür verwendet wird.

Auf Kosten von 20% Zerfall können Magni Nutzer Teile ihrer Körper für Energie aufopfern.

Energievorrat

Hekatemnutzer des Magni Synti erhalten mit jeder Stufe mehr Energieplatz in ihrem Körper. Der Unterschied ist, dass sie für ihre Stufen zusätzlich die Möglichkeit bekommen mehr Energie zu erhalten. Der Körper ist nicht in der Lage so viel Energie für Magni Synti zu speichern, weswegen viele Artefakte nutzen, um mehr Energie speichern zu können. Selbst ein Meister seines Faches kann nicht die stärksten Zauber mit seinem bloßen Körper wirken.

Hinweis

Energievorrat
(AU + Leitwert) * Stufe

Absorption					
Stufen	I	II	III	IV	V
Kategorie	Klein Sofort Passend / Groß Sofort Nicht Passend	Klein Aufwändig Passend / Groß Sofort Nicht Passend	Mittel Sofort Passend	Mittel Aufwändig Passend	Groß Aufwändig Passend
Energie	1/10	1/5	1/2	3/4	Voll
Beispielwerte	1-10 = 1 11-20 = 2 21-30 = 3	1-5 = 1 6-10 = 2 11-15 = 3	1-2 = 1 3-4 = 2 5-6 = 3	1-4 = 3 5-8 = 6 9-12 = 9	1 = 1 2 = 2 3 = 3

Begriffe

Klein = Faustgröße
Mittel = Körpergröße
Groß = 10-fache Körpergröße

Gleich Schule = Passend
Aquia = Wasser
Lapia = Erde
Aeria = Gase
Ignia = Feuer/Strom

Zeiten
Sofort = 5 Sekunden
Aufwändig = 5 Minuten

Entfaltung von Zaubern

Ein Teil der Energie im Körper wird freigelassen und zu der Manifestation der eigenen Gedanken. Durch die richtige Geste der Hände formt sich ein Energieball, in dem der Zauber erzeugt wird. Dieser kann nun benutzt werden. Je nach Erfolg des Würfelwurfs ist die Qualität des Zaubers.

Zauberstufen

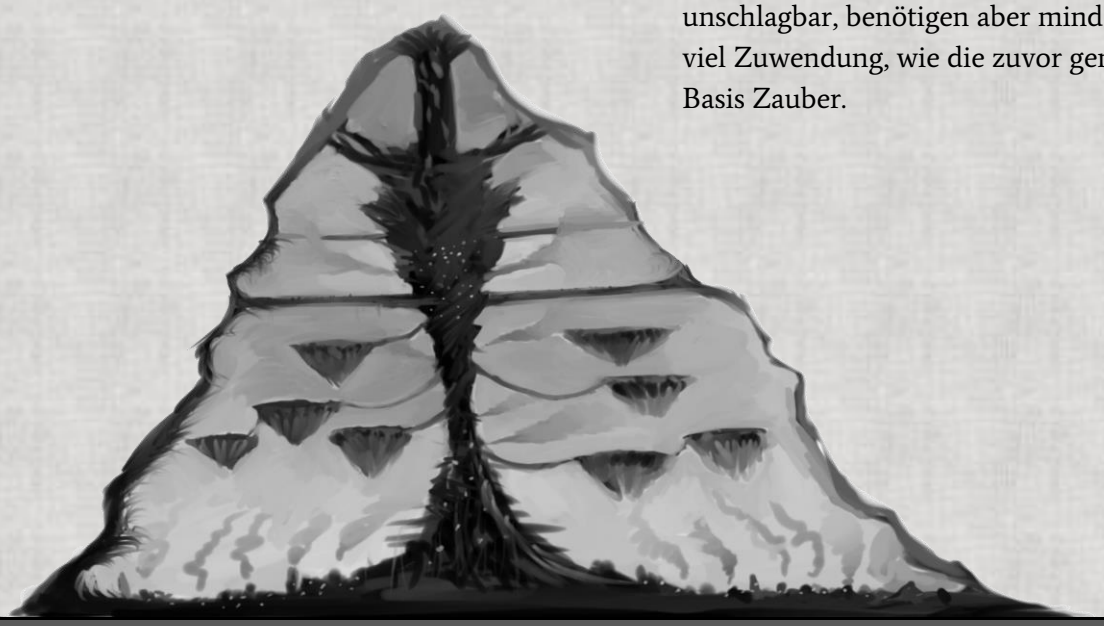
Es gibt drei Stufen von Zauber. Die erste sind Basis Zauber. Diese kann jeder Magni Lehrling und benötigt sie, um eine Spezifikation zu erlernen. Sie haben die meisten Verbesserungsmöglichkeiten und werden von Magni Meistern sehr geschätzt. Aller-dings benötigen diese Zauber auch viel Hinwendung, um gemeistert zu werden.

Hinweis

Individualwert = Gesamtvoraus-setzung des Zaubers

Die zweite Stufe beinhaltet spezielle Zauber der Lehren. Diese können nur von Lehrlingen der Zunft gelernt und gelehrt werden. Es fehlt ihnen zwar an einigen Verbesserungsmöglichkeiten, dafür sind sie jedoch schon auf den ersten Stufen stark in ihrem Element.

Die dritte und finale Stufe beinhaltet eine Kombination von Zaubern. Sie benötigen Basis Zauber und Stufe Zwei Zauber, um gewirkt zu werden. Diese Kombinationszauber sind in jeder Hinsicht besser als ihre Teilzauber. Sie verbinden Basis mit Spezifikation und sind auch nicht mehr verbesserbar. Sie sind in ihrem Bereich unschlagbar, benötigen aber mindestens genauso viel Zuwendung, wie die zuvor gemeisterten Basis Zauber.



Zaubereraufstieg-Tabelle
Darstellung der erreichbaren Lehrstufen und die Verbesserung des Energievorrats.

Hektorium	Heks Kosten	Maximal	Durchschnitt	Minimal	Bonus
I	0	20	9	2	Absorption I
II	30	40	18	4	Absorption II
III	60	60	27	6	Absorption III
IV	90	80	36	8	Absorption IV
V	140	100	45	10	Absorption V
VI	200	120	54	12	/
VII	300	140	63	14	/
VIII	450	160	72	16	/
IX	600	180	81	18	/
X	800	200	90	20	/

Zug

Zieht Materie, egal ob Objekte oder Lebewesen, zu euch. Geschwindigkeit basiert auf der Stufe des Zaubers und Größe des Objekts.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe I

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Klein Langsam	Sicht	1	1
II	Groß Langsam	Sicht	5	2
III	Klein Sofort	Sicht	15	4
IV	Groß Sofort	Sicht	30	15

Schub

Drängt mit Magie Objekte oder Lebewesen von euch weg. Geschwindigkeit basiert auf der Stufe des Zaubers und Größe des Objekts.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe I

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Klein Langsam	Haut	1	1
II	Groß Langsam	Haut	5	2
III	Klein Sofort	Haut	15	4
IV	Groß Sofort	Haut	30	15

Chaos

Materie lässt sich schwerer kontrollieren.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe III

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich
- Reichweite steigt

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Verhindert Kontrolle von Teilchen (klein)	Haut	5	2
II	Verhindert Kontrolle von festem Anorganischem (klein)	Haut	10	5
III	Verhindert Kontrolle von Organi-schem (klein)	Atem	15	9
IV	Verhindert Kontrolle von Teilchen (groß)	Atem	20	14
V	Verhindert Kontrolle von festem Anorganischem (groß)	Sicht	30	24
VI	Verhindert Kontrolle von Organi-schem (groß)	Sicht	40	36

Auseinander

Reißt Materie, egal ob Objekte oder Lebewesen, auseinander. Die Stärke hängt von eigener Kraft ab!

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe I

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich
- Reichweite steigt

Stufe	Effekt *erschwert um (20 - KR)*	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Klein Langsam	Haut	2	1
II	Groß Langsam	Haut	10	3
III	Klein Sofort	Sicht	25	10
IV	Groß Sofort	Sicht	50	25

Kontrolle

Materie lässt sich leichter kontrollieren.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe III

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Kontrolle von Teilchen (klein)	Haut	15	6
II	Kontrolle von festem Anorganischem (klein)	Haut	30	15
III	Kontrolle von Organischem (klein)	Haut	50	30
IV	Kontrolle von Teilchen (groß)	Haut	60	42
V	Kontrolle von festem Anorganischem (groß)	Haut	90	72
VI	Kontrolle von Organischem (groß)	Haut	120	108

Zusammen

Zieht Materie, egal ob Objekte oder Lebewesen, zusammen. Die Stärke hängt von eigener Kraft ab!

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe I

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich
- Reichweite steigt

Stufe	Effekt *erschwert um (20 - KR)*	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Klein Langsam	Haut	2	1
II	Groß Langsam	Haut	5	2
III	Klein Sofort	Sicht	20	8
IV	Groß Sofort	Sicht	40	20

Magni Synti

Verbindung

Gibt Energie an ein Lebewesen oder gar ein Objekt ab.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe II

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich
- Reichweite steigt

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Überträgt wenig Energie	Haut	10	3
II	Überträgt Hälfte Energie	Atem	15	6
III	Überträgt die ganze Energie	Sicht	20	10

Zertrennung

Zieht Energie von Lebewesen oder Objekten ab.

Wirkungsdauer: Haltend
Voraussetzung: Lehren der Stufe II

Verbesserungen - wähle 1

- Kosten steigen
- Effekt verbessert sich
- Reichweite steigt

Stufe	Effekt	Reichweite	Energie-kosten	Trainings-länge
I	Entzieht wenig Energie	Haut	10	3
II	Entzieht Hälfte Energie	Atem	25	8
III	Entzieht die ganze Energie	Sicht	50	25

Magni Ignia

Leitwert: GE

Erfrieren

Lässt die Temperatur von Objekten und Lebewesen in der Umgebung fallen.

Effekt: Verlangsamen [1 Aktion]
Art: Bereich [1]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 2
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Zertrennung 1

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Verlangsamen [+ 1/3 Aktion]
- **Bereich:** +1

Verbrennen

Lässt die Temperatur von Objekten und Lebewesen in der Umgebung steigen.

Effekt: Erschöpfung [1 Aktion]
Ziel: Bereich [1]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 2
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Verbindung I

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Erschöpfung [+ 1/3 Aktion]
- **Bereich:** +1

Eiswolke

Erzeugt eine Wolke, die alles in sich erfriert.

Effekt: Vereisung [I], Kontrolle [1w6 Aktionen] [Eiswolke]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Verblassend
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Kontrolle 1, Erfrieren

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Kontrolle [+ 1 Aktion]
- **Effekt:** Vereisung [+ 0,2]

Lavaboden

Lässt eine Oberfläche derart stark erglühen, dass sie zu Lava wird.

Effekt: Verwandlung [Lava] Geschwindigkeit [langsam]
Art: Bereich [1]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Verbindung 1, Verbrennen

Verbesserungen - wähle 1

- **Bereich:** + 1
- **Effekt:** Geschwindigkeit [+I]

Lebendiges Thermometer

Verbrennt oder erfriert das Innere eines Objektes oder Lebewesens.

Effekt: Verbrennung [I] [1w8], Vereisung [I]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 15
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Verbindung 2, Erfrieren, Verbrennen

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Verbrennung [I] [+6]
- **Effekt:** Vereisung [+0,5]

Reine Energie

Erzeugt am Zielort eine Explosion.

Effekt: Bonusschaden [2w20]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 20
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Kontrolle 4, Verbindung 2, Auseinander 3, Verbrennen, 2

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Bonusschaden [+ 10]
- **Bereich:** +1

Magni Ignia

Leitwert: GE

Sekundeneis

Ein Ziel bleibt für eine bestimmte Zeit vollkommen erstarrt.

Effekt: Bonusschaden [1w20], Betäubung [I]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 30
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Kontrolle 6, Zertrennung 3, Erfrieren

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Bonusschaden [+5]
- **Effekt:** Betäubung [+I]

Magni Aquia

Leitwert: RE + AG

Ertrinken

Sammelt das Wasser aus eurer Umgebung sowie aus der Luft in einem Bereich.

Effekt: Nass
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 2
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Zusammen 1

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Nass [+1]
- **Bereich:** +1

Verwüsten

Absorbiert Wasser und lässt in einem Bereich alles austrocknen, auch Lebewesen.

Effekt: Trocken
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 5
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Auseinander 1

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Trocken [+1]
- **Bereich:** +1

Magni Aquia

Leitwert: RE + AG

Wasserband

Reinigt und heilt eine Wunde mit Wasser.

Effekt: Heilungsprozess [1w4]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: [1 Aktion]
Reichweite: Haut
Energiekosten: 5
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Verbindung 1, Zusammen 1, Ertrinken

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Heilungsprozess [+1]
- **Wirkungsdauer:** + 0,5 Aktion

Detox

Entzieht einem Körper jegliche Gifte.

Effekt: Entgiftung
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe III, Kontrolle 1, Zertrennung 2, Verwüsten

Ätzender Regen

Verbindet Wasser mit Säure und lässt dieses auf einen Bereich niederschlagen.

Effekt: Verätzung [1w20]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 15
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Kontrolle 2, Verbindung 1, Ertrinken

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Verätzung [+ 3]
- **Bereich:** +2

Wiedergeburt

Erzeugt eine Wasserblase um euch, welche euch wiedererstarken lässt und Wunden heilt.

Effekt: Sofortheilung [4w8], Wiederbeleben erleichtert um 1, Betäubung [I]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 30
Voraussetzung: Lehren der Stufe V, Kontrolle 4, Verbindung 3, Zusammen 2, Ertrinken

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Sofortheilung [+10]
- **Effekt:** Wiederbeleben erleichtert [+1]

Aderlass

Kontrolliert ein Ziel dank der Beherrschung ihres Blutes.

Effekt: Kontrolle [1w6 Aktionen] [Körper]
Bereich: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 60
Voraussetzung: Lehren der Stufe VI, Kontrolle 6, Verwüsten

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Kontrolle [+1 Aktion]

Magni Aeria

Leitwert: KR

Ergreifen

Bewegt die Luft in einem Bereich.

Effekt: Verlangsamen [1 Aktion]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 2
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Schub 1

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Verlangsamen [+ 1/3]
- **Bereich:** +1

Verhaften

Erstarrt die Luft in einem Bereich.

Effekt: Erschöpfung [1 Aktion]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 5
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Zug 1

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Erschöpfung [+ 1/3]
- **Bereich:** +1

Schwebe

Bewegt euch kontrolliert durch die Lüfte.

Effekt: Flug [Selbst]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Minute]
Reichweite: Selbst
Energiekosten: 5
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Kontrolle 1, Schub 2, Ergreifen

Verbesserungen - wähle 1

- **Wirkungsdauer:** +1 Minute

Luftwirbel

Schleudert unkontrolliert ein Objekt oder ein Lebewesen durch die Luft.

Effekt: Flug [Ziel]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Minute]
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Chaos 1, Schub 2, Ergreifen

Verbesserungen - wähle 1

- **Wirkungsdauer:** +1 Minute

Druckdraht

Fesselt ein Ziel mithilfe der Kontrolle von Luftdruck.

Effekt: Fesselung [8 Stärke]
[10 Widerstand] [Objekt an der Luft]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Atem
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe III, Zusammen 3, Verhaften

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Fesselung [+2 Stärke]
- **Effekt:** Fesselung [+2 Widerstand]

Luftgeschoss

Erschafft kompakte Luftgeschosse, die im Fernkampf gebraucht werden können.

Effekt: Bonusschaden [1w4]
Art: Beschwörung
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Atem
Energiekosten: 15
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Schub 3, Zusammen 3, Verhaften

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Sicht (III), Bereich [+I]
- **Effekt:** Bonusschaden [+2w4]

Magni Aeria

Leitwert: KR

Atemwegskontrolle

Beherrscht die Bewegungen eines Lebewesens durch gezielte Kontrolle des Sauerstoffs.

Effekt: Kontrolle [1w6 Aktionen] [Körper]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 60
Voraussetzung: Lehren der Stufe VI, Kontrolle 6, Ergreifen

<u>Verbesserungen - wähle 1</u>

- **Effekt:** Kontrolle [+1 Aktion]

Magni Lapia

Leitwert: AU

Erschaffen

Erzeugt ein Objekt nach Wahl aus Metall.

Effekt: Verwandlung [Gegenstand] [Gestein]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Haut
Energiekosten: 2
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Kontrolle 1

<u>Verbesserungen - wähle 1</u>

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)
- **Effekt:** Verwandlung [+0,5]

Vernichten

Lässt ein Objekt aus Metall nach Wahl zerfallen.

Effekt: Verwandlung [Gestein] [Gegenstand]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Haut
Energiekosten: 5
Voraussetzung: Lehren der Stufe I, Chaos 1

<u>Verbesserungen - wähle 1</u>

- **Reichweite:** Atem (II), Sicht (III)

Magni Lapia

Leitwert: AU

Erdgefängnis

Fesselt ein Objekt oder ein Lebewesen am Boden.

Effekt: Fesselung [1 Stärke] [5 Widerstand] [Objekt am Boden]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Sicht
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Zusammen 3, Erschaffen

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Fesselung [+3,5 Stärke]
- **Effekt:** Fesselung [+5 Widerstand]

Tausend Schnitte

Lässt ein Objekt in sich zerfallen.

Effekt: Bonusschaden [2w6]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 10
Voraussetzung: Lehren der Stufe II, Auseinander 1, Zertrennung 3, Vernichten

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Bonusschaden [+10w4]

Steinigung

Erschafft kleine Steine und nutzt sie als Geschosse.

Effekt: Bonusschaden [2w6]
Art: Bereich [I]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Atem
Energiekosten: 20
Voraussetzung: Lehren der Stufe IV, Schub 3, Zusammen 3, Erschaffen

Verbesserungen - wähle 1

- **Reichweite:** Sicht (III), Bereich [+I]
- **Effekt:** Bonusschaden [+1w6]

Sklave der Natur

Erschafft einen Golem aus hartem Material.

Effekt: Verwandlung [Golem] [Gestein], Kontrolle [1w6 Aktion] [Golem]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 60
Voraussetzung: Lehren der Stufe V, Kontrolle 5, Zusammen 2, Verbindung 3, Erschaffen

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Kontrolle [+1 Aktion]

Knochendreher

Bewirkt einen Zerfall der Knochen am Ziel.

Effekt: Zerfall [0 Fortschritt] [0 Wert]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Haut
Energiekosten: 100
Voraussetzung: Lehren der Stufe VII, Auseinander 4, Vernichten

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Zerfall [+10 Fortschritt]
- **Effekt:** Zerfall [+20 Wert]
- **Wirkungsdauer:** Verblassend [10 Minuten], Ewig

CoKraft System

Jeder Spieler kann alle Zauber lernen im Gegenzug für Konzentration. Man lernt sie von anderen Gelehrten, durch das Hekatemeren, oder liest in Büchern nach. Zudem muss die Handlung den Vorrausetzungen entsprechen.

Basis gibt die Möglichkeiten Sachen zu bewegen. Fortschritte lassen die Umgebung verändern. Meisterungen lassen andere kontrollieren und sich auch zum Angriff nutzen.

Hinweis

Individualwert = Voraussetzung * 10

Leitwert = Verstand

CoKraft beschreibt die Kontrolle von Teilchen in der Luft. Ihre Kraft zieht sie aus den Tiefen der Welt. Dort haben sich durch den Fluss des Hekatem intelligente Wesen gebildet. Sie bewahren ihr Wissen in Stark Kohlenstoffhaltigen Gesteinen auf und können mit diesen Gesteinen auch Kohlenstoff in der Luft kontrollieren. Das Erlernen und Verbessern dieser Fähigkeiten braucht sehr lange und ist deswegen eines der großen Ziele. Um überhaupt etwas bilden zu können, müssen die Wesen erst einmal lernen. Dafür werden Ziele eliminiert und ihr Wissen extrahiert. Am Anfang werden einfach Teile gebildet, welche immer weiter ausufern und in der Finalen Form zu einem gewaltigen Wesen mit der Macht über alle Kohlenstoffbasis-Formen wird. Allerdings opfert ein Wesen für diese Kraft auch einen Teil seines Verstandes solange es die Fähigkeiten nutzt.

Stärken der CoKraft

Dargestellt sind die einzigartigen, magischen Fähigkeiten der Kroba Spezies.

CoKraft Stärke	I	II	III	IV	V
Effekt	Kann mit Gas Körperteile, je nach Vorbild, nachbilden	Kann mit Gas die Umgebung beeinflussen	Kann mit Gas organisches Material beeinflussen	Kann mit Gas jegliche Umgebung beeinflussen	Kann mit Gas neue Lebensformen oder Objekte erschaffen.
Heks-Kosten	100	200	300	500	5000
Voraussetzung	Spezies: Kroba	Kraft I	Kraft II	Kraft III	Kraft IV

Begriffe

Gas = Kohlenstoffdioxid

Gas Körper

Erschafft ein Körperteil aus Gas.

Effekt: Verwandlung [Körperteil(Gas)] [Gas]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 10
Voraussetzung: Vorbild, CoKraft Stärke I

Wissen extrahieren

Übernehmt das Wissen von anderen.

Effekt:
Erzeugt Vorbild [Ziel]
Speichert Vorbild [I]
Löscht überschüssiges Vorbild [I]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Atem
Verstand-Kosten: 5
Voraussetzung: CoKraft Stärke I

Verbesserungen - wähle 1

- **Effekt:** Speichert Vorbild [+I]

Nebelwand

Erzeugt vor euch einen Nebel, der Lebewesen ersticken lässt.

Effekt: Verwandlung [Krobanebel] [Selbst]
Art: Bereich [Umkreis]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Umkreis
Verstand-Kosten: 30
Voraussetzung: CoKraft Stärke II

Kontrolle des Geistes

Übernehmt die Kontrolle eines beliebigen Objektes oder Lebewesens im Krobanebel.

Effekt: Kontrolle [Wirkungsdauer] [Wesen/Objekt]
Art: Ziel
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Umkreis
Verstand-Kosten: 80
Voraussetzung: Ziel gleicht dem Vorbild, Krobanebel, CoKraft Stärke III

Nebelfinger

Bewegt mithilfe eures Gases Objekte.

Effekt: Kontrolle [Wirkungsdauer] [Terrain]
Art: Bereich [Umkreis]
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Umkreis
Verstand-Kosten: 100
Voraussetzung: Vorbild [Arme], Krobanebel, CoKraft Stärke III

Kraft des Windes

Erzeugt eine Katastrophe in Form eines Tornados.

Effekt: Verwandlung [Tornado] [Selbst]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 150
Voraussetzung: CoKraft Stärke IV

Kraft der Erde

Erzeugt eine Katastrophe in Form eines Erdbebens.

Effekt: Verwandlung [Erdbeben] [Selbst]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 150
Voraussetzung: CoKraft Stärke IV

Kraft der Meere

Erzeugt eine Katastrophe in Form eines Tsunamis.

Effekt: Verwandlung [Tsunami] [Selbst]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Haltend
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 150
Voraussetzung: CoKraft Stärke IV

Ruhe nach dem Sturm

Dämpft jeglichen Schall ab.

Effekt: Veränderte Sinne [Hören] [-50] [1h]
Art: Bereich [Umkreis]
Wirkungsdauer: Verblassend [Kanalisierungsdauer]
Reichweite: Umkreis
Verstand-Kosten: 50
Voraussetzung: CoKraft Stärke IV

Erschaffender Atem

Erschafft Objekte auf Kohlenstoffbasis in eurer Nebelwand.

Effekt: Verwandlung [Gegenstand] [Gas]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 100
Voraussetzung: Vorbild, Krobanebel, CoKraft Stärke IV

Lebender Atem

Erschafft ein Körperteil aus Gas.

Effekt: Verwandlung [Körperteil(organisch)] [Gas]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 200
Voraussetzung: Vorbild, CoKraft Stärke IV

Mächtiger Atem

Erschafft einen Mond.

Effekt: Verwandlung [Mond] [Selbst]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 1000
Voraussetzung: CoKraft Stärke V

Gottes Atem

Erschafft einen Planeten.

Effekt: Verwandlung [Planet] [Selbst]
Art: Verwandlung
Wirkungsdauer: Ewig
Reichweite: Selbst
Verstand-Kosten: 5000
Voraussetzung: CoKraft Stärke V

Hinweis

Über den Kroba-Atem

Bildet mit Verstand physische Körper. Opfert dabei temporär 10 Punkte Verstand, um ein Körperteil zu erstellen.

Körper geben 5 Grundwerte pro Körperteil. Die Körperteile können durch Schnitte oder Feuer zerstört werden. Bei Verlust des Körperteils bekommt der Kroba nach 30 Minuten seinen Verstand zurück.

Voodoohekatem

Das Voodoohekatem funktioniert ähnlich zu normalem Hekatem-Wirken, doch die Energie der Wunder hat ihre Quelle nicht in der Materie, sondern in den Göttern! Schon seit uralten Zeiten beten Völker die zahllosen Götter an, die ihnen Hoffnung und Bedeutung versprechen. Doch geht nicht selten eine Abhängigkeit einher... Der Pfad der Gläubigen kann mannigfaltig sein und je nach Gottheit, können sie verschiedene Arten von Wundern zaubern. Ein großer Unterschied findet sich bei den Göttern, denn sie teilen sich in zwei Arten auf.

Die Urgötter

Sie existieren seit Anbeginn der Zeit, kontrollieren den Kreislauf des Universums und sind Patrone der Natur. Sie sind so sehr mit Energie und Hekatem gefüllt, dass sie mit ihrer bloßen Existenz ganze Ökosysteme umfassen. Sie sind mit der Natur verbunden und beziehen ihre Energie aus den magischen Quellen der Welt. Umso wichtiger ist es für sie die Natur in ihrem natürlichen Ablauf zu schützen. Dementsprechend statten sie auch ihre Anhänger, insbesondere die Naturvölker, mit Naturwunder aus. Im Einklang mit der Natur zu leben bedeutet nicht nur zu nehmen, sondern auch zu geben.

Die neuen Götter

Die anderen Götter existieren erst seit dem die ersten Zivilisationen entstanden sind, denn mit den ersten tiefen Bedürfnissen entstanden magische Manifestationen aus einer gemeinschaftlichen Psyche. Gebunden an Altären und abhängig von der Anbetung ihrer Anhänger versuchen jene neuen Götter die Bedürfnisse ihrer Anhänger zu erfüllen. Sie machen keinen Unterschied welches Volk sie anbetet, doch herrscht ein Konflikt zwischen den neuen Götterhäusern.

Die großen Religionen

Die Kräfte der Götter unterscheiden sich von Religion zu Religion. Es gibt ganze vier Religionen, von denen man auswählen kann.

Jedes Wunder benötigt die Energie des Gotte, welche durch Gebete erzeugt werden kann. Dabei muss der Gott von der Notwendigkeit überzeugt werden. Beispielsweise lässt sich ein Gott im Kampf schneller überzeugen seine Kraft zu teilen, als wenn diese außerhalb eines Kampfes erbittet wird. Durch Heks kann der Spieler Stufen der Wunder steigern oder in der Rangordnung der Religion aufsteigen. Wunder wirken erst, wenn das Würfelergebnis über die zu erreichende Zahl geworfen wurde.

Energie durch Anbetung

Wenn der Spieler seine Wunder wirken kann, wird nun Energie benötigt. Dafür muss der passende Gott, zu der Religion des Spielers angebetet werden. Gebete bringen auch unterschiedliche Arten von Energie. Die Arten werden jeweils unter den Religionen angegeben.

Wunderwirken

Nachdem das Gebet gesprochen wurde, kann das Wunder gewirkt werden. Man gibt das Ziel an und würfelt dann aus, ob das Wunder trifft. Außerdem muss das Ziel auch in Reichweite sein. Wunder werden gewirkt, wenn das Würfelergebnis über die zu erreichen Zahl ist. Bei Misslingen kann der Wirkende den Gott für den Tag nicht mehr anrufen. Beim Treffen erhält er Potenzial je nach Ambition und Komplexität des Wunders.

Aufstieg durch Wirken

Beim erfolgreichen Ausführen von Wundern erhöht sich euer Potenzial, je nach aktiver Ambition und Komplexität der Wunder.

Hinweis

Individualwert = Heks-Kosten des Wunders

Religiöse Ränge
Darstellung der erreichbaren Ränge und die Verbesserung des Wunderwirkens.

Typ	Effekte	Heks-Kosten	Voraussetzung
Gefolge	+1 göttliches Privileg des Haupt-Gottes	0	-
Lehrling	+1 Wunder des Hauptgottes +1 göttliches Privileg des Haupt-Gottes (falls noch nicht vorhanden)	0	Persönlichkeit / Bekehrung
Fortgeschrittener	+2 Wunder der Religion	10	Ein Wunder + Lehrling
Mittelmäßiger	Gebete sind 2x schnell +2 Wunder der Religion	30	2 Wunder + Fortgeschrittener
Experte	Unendlich viele Wunder der Religion +1 göttliches Privileg der Religion	70	4 Wunder + Mittelmäßiger

Das Triumvirat

Das Triumvirat wird von drei Göttern angeführt. Sie sind das Fundament, auf das der Glauben einer goldenen Zivilisation fußt. Um diese Vision nicht zu gefährden, sind harte Regeln innerhalb der klaren Hierarchie verankert. Die Anwesenheit und Anbetung anderer Götter in ihrer Nähe gilt als gefährlich häretisch.

Beten (Stoßgebet)
Führt ein Gebet [5s]. Nur in einer passenden Situation möglich.
Beten (Verehrungsgebet)
Verbrennt eine Schriftrolle des Glaubens. (Mehr dazu in Ausstattung S.123)
Beten (Weihe)
Nutzt die geweihte Flüssigkeit aus eurer Götter-Flasche bei der Weihe. (Mehr dazu in Ausstattung S.123)

Korstein, Gott von Stärke & Kampf Leitwert: KR	
Wunder	**Heks-Kosten**
Geweihter Angriff	6
Göttliches Idol	6
Unaufhaltbares Wille	10
Letztes Gefecht	5
Beweis von Größe	4
Verstärkung	2

Veressa, Göttin des Schutzes Leitwert: VE+KR/2	
Wunder	**Heks-Kosten**
Geweihter Schutz	5
Göttliches Werkzeug	4
Unglaublicher Wille	5
Wohltat	4
Gute Spende	6
Geborgenheit	2

Antos, Gott von Mut & Fortschritt Leitwert: VE	
Wunder	**Heks-Kosten**
Geweihte Einheit	4
Göttliche Fackel	4
Unbrechbarer Wille	6
Immer vorwärts	5
Wahrer Blick	4
Inspiration	3

Der Hirte

Ein einziger Gott, ein einziges Ziel: Überleben. Strenge Anbetung. Strikte Hierarchie und Kodex. Das Schicksal der Dunkelheimer, welches stark mit dem Hirten verbunden ist.

Beten (Stoßgebet)
Haltet einen Ton durch ein Instrument oder durch Gesang. [10s / 2 Aktionen]
Beten (Verehrungsgebet)
Vollführt ein Lied zu Ehren des Hirten. [1 min]
Beten (Weihe)
Verfällt in eine rhythmische Ekstase mit einem Instrument. [30 min]

Der Hirte, Gott des Überlebens Leitwert: AU	
Wunder	**Heks-Kosten**
Gabe der Dominanz	5
Gabe der Menschlichkeit	5
Gabe eines dritten Auges	4
Gabe des Patronen	5
Gabe der Beständigkeit	5
Streben nach Gerüchen	4
Streben nach Veränderung	6
Streben nach Energie	5
Streben n. Geschwindigkeit	4
Streben nach Frieden	8

Sanguismus

Der Sanguismus besteht aus einem Pantheon von acht Göttern, die allesamt Blutopfer für ihre Segen verlangen. Trotz der blutrünstigen Erscheinung der Götter gelten sie als große Hoffnungsträger. Daher sind sie weit unter den Völkern und insbesondere unter den Hilfesuchenden und Verzweifelten verbreitet.

Beten (Stoßgebet)
Fügt euch eine kleine Verletzung [-5 GE] hinzu.
Beten (Verehrungsgebet)
Opfert das Leben eines Lebewesens.
Beten (Weihe)
Fügt euch eine tiefe Wunde [-20 GE] hinzu.

Hinweis

Alle Wunder der Sanguismus-Götter teilen sich den **Leitwert** von:

$$\frac{(KR+AU)}{4}$$

Urk, Gott des Blutes	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Golems	6
Blute für Heilung	4
Knochen des Rausches	3

Mephos, Gott der Liebe	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Gefühle	4
Blute für Anerkennung	4
Knochen der Vernunft	0

Dorba, Göttin der Schmiede	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Waffen	5
Blute für Rüstungen	5
Knochen des Schmiedes	4

Orsa, die Gottmutter	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Schutz	5
Blute für Diener	7
Knochen d. Gemeinsamkeit	2

Jorn, Gott der Welt	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Rat	6
Blute für Hilfe	10
Knochen der Göttlichkeit	2

Schanta, Göttin des Todes	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Gift	5
Blute für Blut	7
Knochen der Toten	3

Weskahogni, Gott des Wissens	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Erinnerungen	4
Blute für Wissen	7
Knochen der Generationen	5

Swinn, die 1000 Gesichtige Göttin	
Wunder	**Heks-Kosten**
Blute für Veränderung	6
Blute für Spiegel	5
Knochen der Energie	2

Sakrala

Die Anbetung des Sakrala dient dem Dienst der Urgötter der acht weitverbreiteten Naturgebieten. Es ist eine Religion offen für jedes Geschöpf, welches die Natur schützen und fördern will. Insbesondere weit verbreitet unter allen Naturvölkern.

Beten (Stoßgebet)
Führt ein Gebet. [5 s / 1 Aktion]
Beten (Verehrungsgebet)
Pflanzt eine Pflanze eurer Gottheit. (Mehr dazu in Ausstattung S.123)
Beten (Weihe)
Führt eine Meditation. [30 min]

Hinweis

Leitwert der Wunder der Sakrala-Urgötter:

(RE+AG)
4

Gottheit des Sommers	
Wunder	**Heks-Kosten**
Welle der Hitze	5
Welle der Reinheit	5
Welle der Rast	1

Gottheit des Winters	
Wunder	**Heks-Kosten**
Sternenlicht	4
Sternensicht	4
Sternenhimmel	2

Gottheit der Meere	
Wunder	**Heks-Kosten**
Erdbeben	5
Erdheilung	5
Erdgabe	1

Mond-Gottheit	
Wunder	**Heks-Kosten**
Winde geben Schutz	6
Winde für Bewegung	6
Winde unter Wasser	2

Todesgottheit	
Wunder	**Heks-Kosten**
Kreislauf des Lebens	5
Kreislauf der Nerven	5
Kreislauf des Zerfalls	3

Gottheit des Lebens	
Wunder	**Heks-Kosten**
Leben verlor Kreislauf	10
Nerven ohne Kreislauf	3
Zerfall des Kreislaufs	3

Gottheit der Erde	
Wunder	**Heks-Kosten**
Feurige Eruption	6
Feuriger Zorn	6
Feurige Anhänger	1

Gottheit des Himmels	
Wunder	**Heks-Kosten**
Frostiges Gefängnis	6
Frostige Ruhe	6
Frostige Anhänger	1

Wunder

Aspiranten sind so sehr mit ihren Gottheiten verbunden, dass sie jederzeit Wunder wirken können. Sie müssen allein auf ihren Energiehaushalt sowie an die Einhaltung ihres Kodexes achten. Je überzeugender der Spieler beim Beten ist, desto schneller wird dessen Gottheit dem Spieler beistehen.

Sakrala

Welle der Hitze
Schießt ein Strahl heißes Wasser.

Effekt: Verbrennung [I] [1w8]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Welle der Reinheit
Nutzt Wasser um das Ziel vergessen zu lassen.

Effekt: 0 Schaden; Effektname.
Reichweite: 0 Felder / 0m
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Sternenlicht
Erhöht eure Wahrnehmung mit Dunkelsicht.

Effekt: [Sehen] [Nacht] [1w8]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [Nacht]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 4

Sternensicht
Erkennt magische Hekatem-Auren um euch.

Effekt: Hekatemsicht [Ziel]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Erdbeben
Lässt das Ziel den Gleichgewichtssinn verlieren.

Effekt: Verlangsamen [2]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Erdheilung
Nutzt Schlamm als heilende Salbe.

Effekt: Sofortheilung [1w10 + Gebet Würfelwert]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 5

Winde des Schutzes
Pustet ein Hekatemeffekt hinfort.

Effekt: Hekatemblock [Zauber/Wunder]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 6

Winde der Beschleunigung
Die Mächte der Winde lassen euch schweben.

Effekt: Schwebe
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Sakrala

Kreislauf des Lebens
Heilt ein Ziel.

Effekt: Sofortheilung [2x Gebet Würfelwert]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 5

Kreislauf der Nerven
Verbindet oder kappt Nerven beim Ziel.

Effekt: Qi [1w20] [beliebig]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [1w20 min]
Zauberkosten: Gebet
Heks-Kosten: 5

Lebensentzug
Tauscht die Lebenszeit mit dem Ziel.
Effekt: 1 Jahr jünger/älter
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Gebet
Heks-Kosten: 10

Nervenstarre
Betäubt die Sinne beim Ziel.

Effekt: Betäubung [2]
Reichweite: Haut & Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [1w20 min]
Zauberkosten: Gebet
Heks-Kosten: 3

Feurige Eruption
Explodiert in einer Feuerwolke, die euch weiterhin einhüllt und alles um euch schadet.

Effekt: Alle Ziele Verbrennung III [1w8]; jede Runde
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Gebet
Heks-Kosten: 6

Feuriger Zorn
Verstärkt ein Objekt oder einen Körper mit Feuer um Verbrennungen zuzufügen.

Effekt: Bei Treffer Verbrennung I [1w6]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [1w20 min]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Frostiges Gefängnis
Hüllt ein Objekt oder ein Lebewesen in Eis.

Effekt: Vereisung
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Gebet
Heks-Kosten: 6

Frostige Ruhe
Verstärkt ein Objekt oder Körper mit Eis.

Effekt: Bei Treffer Verlangsamung I
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [1w20 min]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Sakrala

Welle der Rast
Umgibt euch mit Wasser und werdet geheilt.

Effekt: Heilungsprozess [1] [1 min]
Heks-Kosten: 1

Sternenhimmel
Durch eure göttliche Ausstrahlung seid ihr fähig Fremde zu eurem Glauben zu bekehren.

Effekt: Bekehrung [Person]
Heks-Kosten: 2

Erdgabe
Findet in jeglichem Gestein magische Teilchen um euch zu heilen.

Effekt: Kann Gesteine essen als Mehl essen um [1w4] pro Tag zu heilen
Heks-Kosten: 1

Winde unter Wasser
Eure göttlichen Lungen befähigen euch unter Wasser zu atmen.

Effekt: Kann Unterwasser atmen
Heks-Kosten: 2

Kreislauf des Zerfalls
Kehrt mit eurer göttlichen Berührung Zerfall um, aber ihr könnt keine abgefallenen Teile erneuern.

Effekt: Zerfall [-1] [0]
Heks-Kosten: 3

Zerfall des Kreislaufs
Durch eure Berührungen wirkt eure Gottheit und lässt somit alles bei Kontakt langsam zerfallen.

Effekt: Zerfall [+1] [1]
Heks-Kosten: 3

Feurige Anhänger
Als Anhänger der Gottheit des Sommers strömt ihr immer Wärme aus und seid hitzeresistent.

Effekt: Warm [I], Hitzeresistent
Heks-Kosten: 1

Frostige Anhänger
Als Anhänger der Gottheit des Winters strömt ihr immer Kälte aus und seid kälteresistent.

Effekt: Kalt [I], Kälteresistent
Heks-Kosten: 1

Triumvirat

Geweihter Schutz
Bannt in einem Zielbereich Wunder anderer Götter.

Effekt: Hekatemblock [Wunder anderer Götter] in Bereich von 25m²
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Tag]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 5

Göttliches Werkzeug
Lasst ein Objekt temporär zu einem Werkzeug eurer Wahl werden.

Effekt: Verwandlung [Werkzeug] [Gestein]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Unglaublicher Wille
Schützt ein Ziel vor Zauber.

Effekt: Hekatemblock [Zauber]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Wohltat
Spendet dem Ziel temporäre Zähigkeit.

Effekt: Panzerung [1w10 +5]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Tag]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 4

Gute Spende
Lindert die Schmerzen des Ziels.

Effekt: Schmerz (-2)
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 6

Geweihte Einheit
Überzeugt eure Gesprächspartner mit gottgeleiteter Redekunst.

Effekt: Veränderte Fertigkeit [Argumentieren] [1w20]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Göttliche Fackel
Erschafft eine kleine magische Lichtquelle.

Effekt: Verwandlung [Lichtquelle] [Gottesenergie]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [30 min]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Unbrechbarer Wille
Entfernt jegliche Furcht oder andere negativen mentalen Einflüsse auf euch.

Effekt: Bereinigt
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [30 min]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 6

Immer vorwärts
Segnet eure Schritte und erleichtert so euer Vorankommen im Gelände.

Effekt: Motiviert [Bewegung] [1w20] [Wirkungsdauer]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [30 min]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 5

Wahrer Blick
Erweitert eure Sicht und schaut durch jegliches Material hindurch.

Effekt: Röntgenblick [1w8 Meter]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 4

Triumvirat

Geweihter Angriff
Segnet euren nächsten Angriff.

Effekt: Bonusschaden [3w8]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 6

Göttliches Idol
Erhöht die Kampfkraft aller umliegenden Verbündeten.

Effekt: Motiviert [Kampf] [2w20] [Wirkungszeit]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Verblassend [15 min]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 6

Unaufhaltbarer Wille
Segnet euch für kurze Zeit mit göttlichem Schutz.

Effekt: Unbesiegbar
Reichweite: Selbst & Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [3 Aktionen]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 10

Letztes Gefecht
Entfernt die Schmerzen beim Ziel und lässt es für eine kurze Zeit widererstarken.

Effekt: Schmerz (-1), Sofortheilung [2w4]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Beweis von Größe
Vergrößert euren Körper.

Effekt: Verwandlung [eigene Größe x2]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [5 Aktionen]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 4

Geborgenheit
Jeder Schlafplatz in eurer Anwesenheit gilt dank eurer göttlichen Patronin als sehr sicher.

Effekt: Überlebensinstinkt
Heks-Kosten: 2

Inspiration
Mithilfe göttlicher Geistesblitze seid ihr fähig fehlgeschlagene Gebete neu auszuführen.

Effekt: Glück (I) [Gebete]
Heks-Kosten: 3

Verstärkung
Dank eurer göttlichen Fügung ist es euch möglich potenzielle Anhänger zu bekehren.

Effekt: Bekehrung [Person]
Heks-Kosten: 2

Sanguismus

Blute für Golems
Beschwört einen Blutgolem, der bis zum Tod gegen eure Feinde kämpft.

Effekt: Verwandlung [Killer] [Leiche]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Blute für Heilung
Entzieht einem Ziel Blut und schließt dabei eure Wunden.

Effekt: Transfusion [10]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Blute für Gefühle
Lindert oder provoziert Gefühl beim Ziel.

Effekt: Störungsstufe (+1) oder (-1)
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Blute für Anerkennung
Beschreibung und ein bissl Flavor könnte hier kurz reinpassen.

Effekt: Verändert Modifikation [Unterhalten] [Wirkungsdauer] [3w8]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Tag]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 4

Blute für Waffen
Beschwört eine Waffe aus Blut.

Effekt: Verwandlung [Waffe] [Blut]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [30 min]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Blute für Rüstungen
Beschwört eine Rüstung aus Blut.

Effekt: Verwandlung [Rüstung] [Blut]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [30 min]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Blute für Schutz
Beschwört einen Blutkreis, indem Hekatem anderer Götter und Zauberer gebannt wird.

Effekt: Hekatemblock [Wunder/Zauber] 5m²
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Tag]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 5

Blute für Diener
Erweckt eine Leiche als Gottesdiener zum Leben.

Effekt: Verwandlung [Gottheit]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 7

Blute für Rat
Öffnet ein Portal in die Spiegelwelt, um mit eurer Gottheit oder euren Göttern zu sprechen.

Effekt: Göttliche Weisheit [Erhaltet einen Tipp vom SL]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [5 min]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 6

Blute für Hilfe
Beschwört eine schwache Kopie eures Gottes als Unterstützung.

Effekt: Verwandlung [Gottheit] [Leiche]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Verblassend [Kampf/Gespräch]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 10

Sanguismus

Blute für Gift
Vergiftet ein Ziel.

Effekt: Vergiftung [10 Aktionen] [5]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Blute für Blut
Saugt einem Ziel sämtliches Blut aus.

Effekt: Transfusion [40]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 7

Blute für Erinnerungen
Lest die Erinnerungen von Knochen.

Effekt: Potenzialgewinn [+5] [einmalig]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Blute für Wissen
Kopiert das Wissen eures Ziels.

Effekt: Potenzialgewinn [+10] in 3 Modifikationen [einmalig pro Gehirn]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 7

Blute für Veränderung
Absorbiert Gesichter und nehmt ihre Form an.

Effekt: Verwandlung [Gestaltwandler] [Selbst]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Blute für Spiegel
Schleudert dank eines Schilds Zauber zurück.

Effekt: Hekatemspiegel [Zauber]
Reichweite: Atem
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Knochen des Rausches
Verletzungen lösen bei euch Blutrausche aus.

Effekt: Urinstinkt [1w20]
Heks-Kosten: 3

Knochen der Vernunft
Seid mit großer Großzügigkeit gesegnet.

Effekt: Spendet alles an Bedürftige
Heks-Kosten: 0

Knochen des Schmiedes
Segnet mit göttlichem Beistand eure Waffen.

Effekt: Segnung [Waffe]
Heks-Kosten: 2

Knochen der Gemeinsamkeit
Dank eurer göttlichen Fügung ist es euch möglich potenzielle Anhänger zu bekehren.

Effekt: Bekehrung [Person]
Heks-Kosten: 2

Knochen der Göttlichkeit
Segnet mit göttlichem Beistand Personen und gibt ihnen besondere Titel.

Effekt: Segnung [Person]
Heks-Kosten: 2

Knochen der Toten
Redet mit den Toten über ihre letzten Wünsche.

Effekt: Informationen von Toten
Heks-Kosten: 3

Knochen der Generationen
Euer Wissen wächst schneller als bei anderen.

Effekt: Potenzialgewinn [+1] bei jedem erfolgreichen Wissens-Wurf
Heks-Kosten: 5

Knochen der Energie
Ihr seid in der Lage das Hekatem um euch zu fühlen und zu sehen.

Effekt: Hekatemsicht
Heks-Kosten: 2

Der Hirte

Gabe der Dominanz
Zähmt eine wilde Kreatur und kontrolliert sie.

Effekt: Zähmung
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Ewig
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 5

Gabe der Menschlichkeit
Weiht einen Boden, der Dämonen fern hält.

Effekt: Hekatemblock [Dämon] [100m²]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Tag]
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 5

Gabe eines dritten Auges
Segnet euch mit Gottessicht, die euch vor Gefahren warnt.

Effekt: Überlebensinstinkt
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [8 Stunden]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 4

Gabe des Patron
Lenkt mithilfe eines gottgeweihten Rufes jegliche Aufmerksamkeit auf euch.

Effekt: Verspotten [Hörweite]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [5 Minuten]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Gabe der Beständigkeit
Neutralisiert Gift in einem beliebigen Körper.

Effekt: Entgiftung
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Streben nach Tarnung
Vermindert die Wahrnehmung von Gerüchen und Töne in der Umgebung.

Effekt: Veränderte Sinne [Hören,Riechen] [-10] [1 Stunde]
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: Verblassend [30 Minuten]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 4

Streben nach Veränderung
Verändert gemäß einem Vorbild euer Aussehen.

Effekt: Verwandlung [Gestaltwandler] [Selbst]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Verblassend [15 Minuten]
Zauberkosten: Verehrungsgebet
Heks-Kosten: 6

Streben nach Energie
Bannt jeglichen Energiefluss in Objekten oder Lebewesen.

Effekt: Hekatemblock [Objekt/Wesen]
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [4 Stunden]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 5

Streben nach Geschwindigkeit
Erhöht temporär eure Anzahl an Aktionen oder Reaktionen.

Effekt: Adrenalin [2x]
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: Moment
Zauberkosten: Weihe
Heks-Kosten: 4

Streben nach Frieden
Nimmt einem Ziel die komplette Angst.

Effekt: Bereinigt
Reichweite: Haut
Wirkungsdauer: Verblassend [1 Minute]
Zauberkosten: Stoßgebet
Heks-Kosten: 8

Ausstattung

Vor jedem Abenteuer solltet ihr für euren Charakter Ausstattungen besorgen.

Euch ist es frei überlassen wie viel, und ob ihr euch überhaupt ausrüsten wollt. Ihr könnt so viel mit in euer Abenteuer nehmen, wie ihr tragen könnt. Unter Ausstattungen zählen sowohl Gegenstände wie Waffen, Bekleidung und spezielle Werkzeuge als auch Erweiterungen und Zusätze für euren Körper. Doch solltet ihr bei der Ausstattung eures Helden achtgeben, denn jeder Gegenstand, den ihr erwählt, hat sein eigenes Gewicht und belastet euch. Genauso haben Veränderungen am Körper, wie Bemalungen und andere allerlei kreative Zusätze, Einfluss auf euer Auftreten in der Umgebung und gegenüber anderer Wesen. Im Overmind heißt es: Kleider und Waffen machen Leute!

Bekleidung
Hier muss zwischen Kleidung und Rüstung gewählt werden.
-Rüstung [Abwehr]
-Zivile Kleidung
-Schilde [Abwehr]

Vehikel
Vehikel sind Spielern vorbehalten, welche die Modifikation Steuern erlernt haben. Dann dürft ihr eines wählen.
-Fahrzeuge & Karren

Waffen
Pro Charakter dürfen nur zwei Waffen maximal gewählt werden.
-Nahkampfwaffen
-Fernkampfwaffen
-Spezialgeräte

Körperverzierungen
-Tattoos, Bemalungen & Piercings

Prothesen / Mechanische Zusätze
-Metallarme, -beine, etc...

Alltagsgegenstände
-Versorgung
-Hilfsmittel

Material
Listet Gegenstände auf, die potenziell gesammelt werden können. Praktisch für eine schnelle Übersicht von Kräutern, Steinen, Ästen, etc...

Gedacht um einen Handwerker oder einen Alchemisten zu spielen. Oder weil man einfach ein Faible für Steine hat. Auch passend um eine authentische Vorgeschichte zu erzählen.

Gegenstände mit Voraussetzungen
Manche Gegenstände können nur genutzt werden, wenn entweder in der Persönlichkeit, mit den Grundwerten oder in der Bestimmung der Zugriff freigeschaltet wurde:

Dampfwerkerei
Von den Prothesen darf nur eine gewählt werden.
-Werkzeuge
-Prothesen

Quacksalberei
Von den Arzneimitteln dürfen maximal zwei gewählt werden.
-Arzneimittel
-Tränke

Hekatem
Von den Artefakten dürfen max. zwei gewählt werden.
-Artefakte

Requisiten
Es darf nur eine Requisite gewählt werden.
-Requisiten

Hinweis

Reichweite wird in Armlängen gerechnet.

Gewicht wird in Kilogramm gerechnet.

Unterstützende Ausstattung

Bekleidung & Schutz

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung	Gewicht
Rüstung - Abwehr				
Lumpen	Luftige, aber verranzte Rüstung.	Schutz: +1 Kein Bewegungsmalus.	/	3
Wolltracht	Stoffrüstung. Oft getragen vom ländlichen Volk.	Schutz: +1. Kein Bewegungsmalus. Resistenz gegen Kälte.	/	5
Pecotra	Lederrüstung für die Jagd. Oft getragen von Pecoren.	Schutz: +2 Kein Bewegungsmalus.	/	5
Uniform	Verstärkte Militärbekleidung für den Einsatz an der Front.	Schutz: +3 Bewegen: -1 Heimlichkeit: -1	/	10
Multirüstung	Starke Schutzbekleidung für Mechaniker.	Schutz: +3 Bewegen: -2 Heimlichkeit: -3	KR 15	25
Plattenturm	Plattenrüstung aus alten Zeiten.	Schutz: +5 Bewegen: -5 Heimlichkeit: -5	KR 20	35
Zivile Kleidung				
Anzug	Prachtvolle Bekleidung.	+2 Unterhalten mit allen	/	3
Forschertracht	Bekleidung für Experimente.	Weist Flüssigkeiten ab	Wissenschaftler	3
Reisemantel	Ordinäre Bekleidung.	Resistenz gegen Kälte	/	5
Arbeitskleidung	Bekleidung für Industriearbeiten.	Resistenz gegen Hitze	/	5
Schilde - Abwehr				
Energieschlinger	Magischer Rundschild zum Absorbieren von Hekatem.	[WW] Angriff: 1w4 Verteidigen: +1 20 Hekatem	Wissenschaftler	3
Steinturm	Kleines Steinschild am Arm. Vorderseite ist mit scharfen Spitzen besetzt	[WW] Angriff: 2w4 Verteidigen: +3	KR 10	6
Parada	Großes Holzschild. Kann aufgestellt werden und so [Deckung] bieten.	[WW] Angriff: 1w4 Verteidigen: +3	KR 15	8

Vehikel

Name	Beschreibung	Effekt	Auftanken	Gewicht
Schubstockrad	Ein Transportfahrzeug, welches von 1 Person bedient werden kann.	Max. 10 Geschwindigkeit	5x Kohle nach jeder halben Stunde.	14
Dampfwagen	Ein Transportfahrzeug, welches bis zu 4 Insassen mitnehmen kann.	Max. 30 Geschwindigkeit	30x Kohle nach jeder Stunde.	800
Holzkarren	Zum Transportieren von schweren Lasten oder zum entspannten Entführen bewusstloser Personen.	Keine Belastungsstufe . Keine Mali auf Wuchten oder Bewegen von Massen bis zu 200 Kilogramm.	Temporär -5 AU für jede Stunde (bis zur nächsten Pause)	20

Militärische Ausstattung

Waffen					
Name	**Beschreibung**	**Schaden**	**Reichweite**	**Voraussetzung**	**Gewicht**
Raufen					
Schlagring	Verstärkt eure Fäuste.	2w4	1	/	1
Stahlhandschuhe	Verstärkt und schützt eure Fäuste.	3w4	1	/	3
Garotte	Draht zum Erwürgen von Hinten.	1w10	1	Angriff von hinten	1
Raketenhände	Vorrichtung, die metallene Fäuste verschießt. Wichtig: Das Zurückziehen der Fäuste mit den Ketten dauert 1 Aktion.	2w8	8	Mechaniker oder Wissenschaftler	7
Flinke Waffen					
Florett	Feiner Degen zum Stechen.	2w6	2	/	1
Rak'Ta	Nomaden-Speer zur Jagd.	1w10	4 Wurf: 16	/	3
Trunum	Traditioneller Wurfspeer der Pecoren.	1w8	3 Wurf: 20	/	2
Salezianer	Opferungsdolch, der für tiefe Schnitte geeignet ist.	3w4	1	Aspirant	0,5
Nackenschnitt	Kleines, krummes Messer. Beliebt bei Meuchlern. Verursacht Bonusschaden [2w10] von hinten.	1w4	1	Schurke	0,3
Wuchtige Waffen					
Trütter	Eine feste Keule, an dem allerlei metallene Ansätze angebracht sind.	2w6	2	/	3
Kriegshammer	Ein massiver Hammer, der mithilfe von Dampfkraft beschleunigt wird.	6w4	3	Mechaniker KR 30	10
Kettenschlinge	Peitsche, an der metallene Kugeln an einer scharfen Kette befestigt sind.	8w3	8	Soldat KR 15	5
Fernkampf					
Larett	Langläufiges Gewehr zum Erlegen von Zielen über weite Distanzen.	4w8	50	Soldat	8
Knallkanone	Einläufige Schrottflinte. Oft von astillischen Adeligen zur Jagd eingesetzt.	8w4	10	Soldat	6
Schüttfeuer	Winzige Pistole. Versteckt im Handgelenk.	3w4	8	Schurke	1
Schüttholz	Mechanische Handgelenksarmbrust.	2w6	16	Schurke	
Pekrre	Traditioneller Langbogen der Pecoren.	1w20	40	/	2
Schultertribok	Ein auf dem Rücken befestigtes Katapult.	2w12	38	KR 40	14
Schusseisen	Kleine Steinschlosspistole.	4w4	20	/	2
Spezial					
Flammenschleuder	Gerätschaft, die Feuer versprüht. Verursacht Verbrennung [III] [10w2] bei Treffer.	1w6	12	10 Energie oder 5 Kohle pro Schuss.	8
Pilzraspler	Legt Gemeine Magelpilze in das Gerät und verschießt geraspelte Ladungen nach vorne. Verursacht Vergiftung [5 Aktionen [1w4] bei Treffer.	1w4	4	/	4
Gaslanze	Lanze mit einer besonderen Spitze, die Gas ins Ziel injiziert. Verursacht Paralyse [III] [1 Aktion] bei Treffer.	1w4	4	Soldat oder Wissenschaftler	7

Besondere Ausstattung

Körperverzierungen

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung
Tattoo	Ein Tattoo zeugt von Charakter und hat bei bestimmten Völkern ein großes kulturelles Ansehen.	Bonus, je nach Symbolik, mit Fadir oder Dupràni: (Klein) +2 auf Unterhalten-Würfe (Mittel) +3 auf Unterhalten-Würfe (Groß) +5 auf Unterhalten-Würfe	/
Bemalung	Eine Bemalung, die ein ganz bestimmtes Symbol zeigt.	Bonus, je nach Symbolik: (Frieden) +2 Verteidigen für Verbündete. (Krieg) +2 Angriff für Verbündete. (Beide) -2 Heimlichkeit	/
Schminke	Verschönert euer Auftreten mit künstlichen Stoffen.	Bonus, je nach Qualität, mit Leuten: (Einfach) +4 auf Unterhalten-Würfe mit Personen von niedrigem Stand (Mittel) +4 auf Unterhalten-Würfe mit Personen von hohem Stand	/
Piercings	Stattet euren Körper mit künstlichen Dekorationen aus.	+3 auf Unterhalten-Würfe mit Gleichgesinnten [Piercings]	/
Narbe	Folge eines Kampfes oder Unfalls. Kultureller Bestandteil von den Fadir-Völkern.	Bonus mit Fadir: (Kratzer) +1 auf Unterhalten-Würfe (Auffällig) +2 auf Unterhalten-Würfe (Bedeckt) +6 auf Unterhalten-Würfe	Verletzungen: (Kratzer) -2 GE (Auffällig) -8 GE (Bedeckt) 4x -4 GE

Requisiten

Name	Beschreibung	Voraussetzung	Gewicht
Okarina	Ein wundersames Instrument. Gleich einer Ton-Flöte erzeugt es inspirierende Melodien.	Troubadour	0,3
Teek-Karten	Ein Kartenset zum Austricksen anderer.	Troubadour	0,2
Tessen	Ein Kampffächer. Erschafft viel Wind, aber auch nicht mehr.	Troubadour	1
Knochenklang	Ein grausiges Instrument. Diese Knochenflöte erzeugt markerschütternde Geräusche.	Troubadour oder Aspirant (Hirte)	0,3
Seidschein	Ein sanftes Instrument. Es ist ein Cello aus Seide und Knochen.	Troubadour	1
Talla-Trun	Eine kleine Handtrommel.	Troubadour oder Aspirant (Hirte)	1,5

Artefakte

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung	Gewicht
Flasche der Gottheit	Flasche mit einer heiligen Flüssigkeit. Flüssigkeit aufladbar an Triumvirat Schreinen.	Gebraucht für Gebete.	Aspirant (Triumvirat)	1
Schriftrolle des Glaubens	Papier versetzt mit göttlicher Energie. Erhältlich an Triumvirat Schreinen.	Gebraucht für Gebete.	Aspirant (Triumvirat)	0,5
Samen der Gottheit	Die Pflanze mit der ihr nach eurer göttlichen Offenbarung Kontakt habt, wird fortan von eurer Sakrala Gottheit gesegnet.	Gebraucht für Gebete.	Aspirant (Sakrala)	0,1
Sack Kügelchen	50x Murmeln aus Ton.	Absorption I	Hekatem-Nutzer	1
Reihe Globen	20x große Kugeln aus Kupfer.	Absorption II	„	1
Zehner	10x kleine Platten aus Eisen.	Absorption III	„	1
Kätten-Kette	2x Ketten aus Stahl.	Absorption IV	„	1
Rüssen	1x Brustplatte aus Gold.	Absorption V	„	1

Zivile Ausstattung

Alltagsgegenstände

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung	Gewicht
		Versorgung		
Mahlzeit	Versorgt euch mit Nahrung für 1 Tag.	Füllt den Magen.	/	0,5
Getränk	Versorgt euch mit Wasser für 6 Stunden.	Löscht Durst oder Feuer.	/	0,3
Beutel	Transportiert kleine Gegenstände.	Hält bis zu 5 Gewicht.	/	2
Glasbehältnis	Transportiert Gas oder Flüssigkeiten.	Hält bis zu 1 Ladung.	/	2
Tasche	Transportiert Gegenstände.	Hält bis zu 10 Gewicht.	/	3
Rucksack	Transportiert viele Gegenstände.	Hält bis zu 20 Gewicht.	/	5
Süßigkeiten	Versorgt euch mit Nahrung für 1 Stunde.	Füllt leicht den Magen.	/	0,1
		Hilfsmittel		
Wurfhaken	Erleichtert das Klettern an Wänden.	Angriffswurf auf Fernkampf. Erfolg: +5 Klettern	Schurke	2
Holzaxt	Nützlich um jede Form von Holz zu bearbeiten.	Holzgewinnung.	/	2
Picke	Nützlich um Gestein abzubauen.	Gestein- und Kohlegewinnung.	/	2,5
Schleifstein	Schärft scharfe Waffen.	+2 Schaden für scharfe Waffen für 5 Verwendungen. Wetzt Gegenstand nach 3 Schärfungen ab.	Soldat	0,2
Reparaturbox	Beinhaltet Werkzeuge, um Gegenstände zu reparieren.	Repariert Gegenstände. Verbraucht 5 Materialien pro 1 kg je nach Gegenstand.	Dampfwerkerei oder Mechaniker	2
Seil	Ein langer Strang aus festem Stoff. Beinhaltet vielerlei Verwendungen.	Fesselung [5] [10]	/	3
Feuerzeug	Nützlich um etwas in Brand zu stecken oder sich einfach nur aufzuwärmen.	Erzeugt Feuer. Verbraucht Gas. Leer nach 10 Nutzungen.	/	0,2
Mobiler Generator	Transportiert Energie.	Hält bis zu 10 Energie. Lädt Konstrukte oder andere Gerätschaften mit Energie auf.	Dampfwerkerei oder Mechaniker	5

Arzneimittel

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung	Gewicht
Nadel & Faden	Verwendet um Wunden zu schließen.	+3 Interagieren	/	0,1
Zwirn & Nadel	Verwendet um Wunden zu schließen.	+6 Interagieren	Wissenschaftler	0,1
Schiene	Hilft bei Knochenbrüchen.	(Holz) Langsame Genesung. 1 Woche. (Gips) Schnelle Genesung. 3 Tage.	Wissenschaftler oder Quacksalberei	1
Schnitter	Nützlich für ärztliche Eingriffe.	[FW] Angriff: 1w4 +3 Interagieren	„	1
Spicker	Pinzette zum Entfernen von kleinen Objekten.	+5 Interagieren	„	0,1
Trasslesvki	Zum Bearbeiten von Verbänden.	/	„	0,3
Verband	Behandelt hiermit Wunden und beschleunigt den Heilungsprozess.	Stoppt Blutung.	„	1

Alchemie Ausstattung

Tränke

Name	Beschreibung	Brauerei	Gewicht
Trank der Wut	Verursacht Urinstinkt [5 Aktionen]	2x Schmerznessel Blätter 1x Rottertau Nektarladung	0,3
Trank der Ironie	Anwender sagt das Gegenteil von dem was er meint [1 Tag]	1x Mogelbeere 1x Wundstöckel	0,3
Trank der Intelligenz	Anwender erhält +5 Potenzial der Wahl.	2x Leuchtmoos 4x Funkelbaum-Blüten 1x Adelblüte	0,3
Trank der Tausend Wunder	Zufallsereignis [W20 würfeln] nach Wahl des Spielleiters.	1x Schädeltrauma Wurzel 3x Aetherwurz	0,3
Trank für Jedermann	Tränke haben keine Wirkung mehr. [1 Woche]	4x Magelpilz 2x Schmerznessel Blätter	0,3
Trank eines Trankes	Zufällige Wirkung eines anderen Trankes [W12 würfeln].	2x Mogelbeeren 1x Aetherwurz	0,3
Trank der Hupfdohle	Erhöhte Geschwindigkeit von +2 und Akrobatik [Alle] +5 für 1 Tag.	3x Schreihals 1x Vogelkralle Wurzel	0,3
Trank der Genesung	Doppelt so schnelle und effektive Heilungsprozesse.	5x Funkelbaum Blüten 1x Seesalbei Wurzel	0,3
Trank der Narben	Haut des Anwenders zerreißt und verursacht Blutung [1w8] [10 Aktionen]	3x Schmerznessel Blätter 1x Wundstöckel	0,3
Trank der Vergrößerung	Lässt ein Körperteil wachsen für 1 Tag und verbessert Fertigkeiten damit um +4.	6x Blutweiden-Halme 1x Harzbaum Frucht 1x Adelblüte	0,3
Trank der Dämpfe	Person erzeugt Dampf aus allen Öffnungen und hüllt Umgebung in dickem Nebel. Erschwerte Sicht und Fertigkeiten um -7.	1x Magelpilz 1x Vogelkralle Wurzel 3x Schreihals Stängel	0,3
Trank der Schärfe	Verbessert Waffen permanent mit +4 Schaden. Endet tödlich beim Trinken!	10x Mogelbeeren 1x Adelblüte	0,3

Zutaten

Name	Anzahl pro Pflanze	Gewicht pro Zutat
Wundstöckel	1	0,1
Schmerznessel Blatt	12	0,05
Aetherwurz	1	0,2
Schädeltrauma Wurzel	1	0,2
Magelpilz	1	0,2
Gemeiner Magel	1	0,2
Leuchtmoos	1	0,5
Mogelbeere	5	0,1
Funkelbaum Blüte	20	0,05
Harzbaum-Frucht	5	4
Schattenwuchs Blatt	7	1
Schreihals Stängel	1	0,5
Rottertau Nektar	2 Ladungen	1
Blutweide Halm	1	0,05
Adelblüte	1	1
Seesalbei Wurzel	1	0,5
Vogelkralle Wurzel	1	0,5

Hinweis

Brauerei: Pro Zutat für 2 Stunden kochen lassen. Nur für Alchemisten oder Quacksalber!

Handwerker Ausstattung

Accessoires

Name	Beschreibung	Effekt	Voraussetzung	Gewicht
Prothesen				
Körperprothese	Ersetzt ein Körperteil.	Halber Zurückgewinn der Grundwerte.	/	5
Ergänzung	Verbessert ein Körperteil.	(Einfach) +2 GW (Feinarbeit) +8 GW	/	0,5
Metallfinger	Ein Ansatz an einer Hand, der Werkzeuge oder kleine Waffen erlaubt.	Bietet Platz für ein kleines Werkzeug oder Waffe. (> 0,3 kg)	Dampfwerkerei oder Mechaniker	/
Metallgelenk	Verbessert die Manövrierfähigkeit.	Geschwindigkeit: +2 Akrobatik: +4	„	2
Dampfflügel	Ermöglicht zu Fliegen.	Schaltet „Fliegen“ frei.	„	10
Dampfspringer	Ermöglicht über kurzen Distanzen ohne Probleme zu Fliegen.	Schaltet „Fliegen“ frei. Reichweite: 20 Auftanken (5x Kohle) nach jedem Flug.	„	8
Kopfschutz				
Schleiertuch	Verschleiert den Träger. Bietet minimalen Schutz gegen Staub und Dreck.	+2 Heimlichkeit	/	0,1
Metallkrone	Schützt den Träger vor Blitzen. Kann ein verbundenes Gerät aufladen.	Immun gegen Blitze. +3 Energie pro Blitz.	Dampfwerkerei oder Mechaniker	4
Hut	Eine Kopfbedeckung aus Stoff.	Schützt vor Regen.	/	0,5
Brille	Ein Gestell, dass die Sicht verbessert.	+2 Wahrnehmung [Sehen]	Wissenschaftler	0,1
Gasmaske	Schützt den Träger vor Gas für eine bestimmte Zeit.	Immun gegen Gas für 30 Minuten. Filter-Abkühlzeit von 15 min.	/	0,5

Material

Name	Beschreibung	Eigenschaft	Quelle	Gewicht
Kohle	Ein Kohlebrocken.	Effizienter Treibstoff.	Kohleadern	0,2
Holz	Ein Stück Holz.	Simples Material. Treibstoff: Viertel von Kohle.	Bäume oder Gegenstände zerbrechen. (5 Holz pro 1 kg)	0,1
Stoff	Ein Stück Stoff.	Leichtes Material. Treibstoff: Zehntel von Kohle.	Gegenstände zerbrechen. (10 Stoff pro 1 kg)	0,1
Gestein	Ein Stück Metall oder Stein.	Hartes Material.	Umgebung	1
Gas	Eine Wolke aus Gas.	Leicht entzündlich.	Rohrleitung	/
Wasser	Eine Flüssigkeit. Nur rein genießbar.	Verursacht Nässe.	Gewässer	/
Blut	Eine Flüssigkeit. Lebenssaft.	Verursacht Nässe.	Lebewesen	/
Haut	Ein Stück Haut. Schützt Lebewesen.	Leichtes Material.	Lebewesen	0,2

Hinweis

Kohleadern findet man gelegentlich in Höhlen und besitzen gewöhnlich um die 50x Kohlestücke. Steinbrocken geben um die 20x Gestein und Metallkonstrukte 40x Gestein.

Aufstieg

Der Aufstieg eures Charakters wird durch viele verschiedene Aspekte beflügelt. Ihr könnt durch Ambitionen eurem Charakter ein Lebensziel geben, welchem er nacheifert und dadurch verschiedene Verstärkungen, oder auch neue Wege entdeckt. Durch die Wege könnt ihr Beweise erhalten, welche ihr gegen eine der Aufstiegsstufen oder sogar eine der Spezialisierungen eintauschen könnt. Jedoch braucht euer Charakter neben einem Lebenswunsch auch Potenzial um diesen zu erreichen.

Charakterverbesserung

Potenzial, sowie auch Heks, sind Währungen, welche erwirtschaftet werden müssen. Keine dieser Währungen bekommt ihr direkt zu Anfang eines Abenteuers sondern müssen vom Spieler durch Aktionen erwirtschaftet werden. Mit diesen könnt ihr manche der Ambitionen antreten oder euch Manöver kaufen. Wie Potenzial auch können Heks genutzt werden um neue Bestimmungen zu erwerben und diesen nachzugehen. Außerdem sind Heks nur wichtig, wenn ihr den Pfad des **Hekatem (S. 89)** oder der **Voodoohekatem (S. 107)** einschlagen möchtet.

Ambitionen

Verbessert hierdurch euren Charakter mit und nach jeder Runde.

Ambitionen

Ziellos durch den Overmind zu streifen ist nicht immer die beste Taktik. Daher kann jeder Spieler zu Beginn seiner Reise eine Ambition wählen. Ambitionen sind Ziele, welche der Charakter anstrebt. Ambitionen sind in ihrer Art unterschiedlich und geben dadurch bei ihrer Beendigung verschiedene Belohnungen. Wichtig zu wissen ist, dass Ambitionen zu jederzeit im Spiel erreicht werden können. Am Ende eines jeden Abenteuers können dann die Belohnungen der erreichten Ambition erhalten werden und ihr müsst euch eine neue Ambition wählen.

Auch Bestimmungen sind teils abhängig von den Ambitionen. Durch das Aufsteigen in einer Bestimmung können Ambitionen verstärkt werden. Ihr könnt also bei jedem Bestimmungsaufstieg wählen, ob ihr lieber eine zusätzliche Ambition anstreben möchtet oder aber durch eine zukünftige Ambition mehr Potenzial erhalten wollt, indem ihr sie verbessert. Solltet ihr euch für eine zusätzliche Ambition entscheiden ist wichtig zu beachten, dass diese nicht identisch mit eurer anderen Ambition sein darf.

Ambitions Arten

Es gibt unglaublich viele unterschiedliche Ambitionen. Jedoch gibt es kleine Unterschiede, durch die ihr unterschiedliche Möglichkeiten habt, diese zu erreichen. Im größten unterscheiden sich diese in der Belohnung. Manche geben bei Erfüllung der Ambition Beweise, durch die eine Bestimmung die Nächste Stufe erreicht, sowie andere wiederum Zauber verbessern. Auch die Voraussetzungen für die Ambitionen unterscheiden sich in den einzelnen Arten. Wählt also eine Ambitionsart, die zu eurem Spielstil passt und zu den Zielen eures Charakters.

Wege

Die Wahl eines Weges empfiehlt sich, wenn eine **Bestimmung** verbessert werden soll. Die Voraussetzungen welche erfüllt werden müssen um einen Weg zu gehen variieren je nach Weg. Die Wege haben die meisten Voraussetzungen aller Ambitionen und sind damit am schwersten zu erreichen. Ebenso wird mit einem Weg als Ambition der Spielstil fokussierter, denn bei den meisten Wegen müssen gewisse Handlungen mehrere Male durchgeführt werden, um die nächste Stufe zu erreichen.

Durch das erfolgreiche Bestreiten eines Weges könnt ihr nach dem Abenteuer die zweite Stufe dieses Weges anstreben. Je nach Stufe benötigt ihr unterschiedliche Voraussetzungen um diese Wege zu erfüllen. Ebenso erhaltet ihr unterschiedliche Ambitionsverbesserungen, welche ihr mit Potenzial erwerben könnt. Ihr erhaltet immer einen Beweis, mit dem ihr eine der Aufstiegsmöglichkeiten bei euer Bestimmung wählen könnt. Ebenso könnt ihr die zweite Stufe des Weges bestreiten und nach vollenden dieses Weges könnt ihr eine der Spezialisierungen wählen.

Mehr dazu auf der nächsten Seite.

Wege

Insgesamt gibt es acht Wege, welche alle zwei Stufen haben.

Weg des Todes	I	II
Voraussetzung	1 mal getötet	Marke des Todes erhalten
Ambitionsverbesserung	+/-0	+1
Ziel	5 mal getötet	20 mal getötet
Beweis	Marke des Todes	Marke des Todes II

Weg des Lebens	I	II
Voraussetzung	5 mal geheilt	Marke des Lebens erhalten
Ambitionsverbesserung	+/-0	+1
Ziel	10 mal heilen	50 mal heilen
Beweis	Marke des Lebens	Marke des Todes II

Weg der Freunde	I	II
Voraussetzung	Einen Freund haben	Faden der Freundschaft
Ambitionsverbesserung	+1	+1
Ziel	Gemeinsam als Gruppe 1 Abenteuer an 1 Ort beenden.	Gemeinsam als Gruppe 3 Abenteuer an einem Ort beenden.
Beweis	Faden der Freundschaft	Bänder der Freundschaft

Weg der Einsamkeit	I	II
Voraussetzung	1 Abenteuer lang nicht mit NPCs sozial interagiert	Ring der Einsamkeit
Ambitionsverbesserung	+1	+1
Ziel	1 Abenteuer alleine an 1 Ort beenden.	2 Abenteuer ohne Gruppe alleine an 1 Ort beenden.
Beweis	Ring der Einsamkeit	Kette der Zweisamkeit

Weg des Wissens	I	II
Voraussetzung	Mindestens 15 Modifikationen oder ein Zauber	Mindestens 15 Modifikationen x Gehirn +2 oder Zauber x Gehirn +2
Ambitionsverbesserung	+1	+2
Ziel	+10 Modifikationen erlernen oder +25 Heks sammeln	+50 Modifikationen erlernen oder +50 Heks sammeln
Beweis	Gehirn +1	Gehirn +2

Weg der Produktivität	I	II
Voraussetzung	Mechaniker- oder Alchemist-Bestimmung	Finger des Schicksals
Ambitionsverbesserung	+2	+1
Ziel	+5 Ausstattungen oder Roboter erschaffen	+20 Ausstattungen oder Roboter erschaffen
Beweis	Finger des Schicksals	Marke des Todes II

Weg des Geizes	I	II
Voraussetzung	/	/
Ambitionsverbesserung	+1	+2
Ziel	Sammle 25 Gegenstände	Sammle 100 Gegenstände
Beweis	Geizhals	Geizkragen

Weg der Selbstlosigkeit	I	II
Voraussetzung	/	/
Ambitionsverbesserung	+/-0	+3
Ziel	Verschenke 30 Gegenstände	Verschenke 60 Gegenstände
Beweis	Symbol der Selbstlosigkeit	Symbol des Nichts

Beweise

Nach der erfolgreichen Beendigung eines Weges erhält euer Charakter einen Beweis. Mit einem Beweis der Stufe I könnt ihr bei euer Bestimmung eine der Aufstiegsmöglichkeiten wählen. Mit einem Beweis der Stufe II könnt ihr dann eine Spezialisierung eurer Bestimmung wählen. Es gibt keine andere Möglichkeit in einer Bestimmung aufzusteigen, als über die Beweise. Außerdem benötigt ihr Beweise der Stufe I um überhaupt auf Stufe I zugreifen zu können.

Hekatemeren

Eine Hekatemeren Ambition ist darauf ausgelegt die Zauber eures Charakters zu verbessern. Ebenso verbessert sich das Wirken dieser Zauber oder Wunder. Diese Ambition ist Pflicht, wenn ihr eine der **Hekatembestimmungen** wählen solltet. Um eine Hekatemeren Ambition verfolgen zu können, benötigt euer Charakter Potenzial in der Modifikation **Konzentration**. Dies könnt ihr erhalten durch Hekatem oder Wissen durch diese Aktion.

Zauber werden verbessert, indem ihr sie auf dem Pfad der Hekatemeren Ambition nutzt. Um die nächste Stufe eines Zaubers oder Wunders freizuschalten, gibt die Hekatemeren Ambition eine Anzahl vor, wie oft der Zauber genutzt werden muss. Während ihr einem Hekatemeren folgt erhaltet ihr zusätzlich auch mehr Heks.

Studien

Euch interessiert ein bestimmtes Thema? Vielleicht eine bestimmte Fertigkeit? Dann ist eine Studie die richtige Ambition für euch. Durch das studieren habt ihr die Möglichkeit eine bestimmte Fertigkeit zu verbessern und für diese Potenzial zu sammeln. Ebenso erhaltet ihr bei den meisten einen Bonus auf eure Ambitionsverbesserung. Eine Voraussetzung um eine Studie zu betreiben gibt es nicht. Sobald ihr eine Studie nicht weiter verfolgt, behaltet ihr zwar das Potenzial, welches ihr in der Zeit gesammelt habt, jedoch nicht die Ambitionsverbesserung.

Arten der Studien

Es gibt zwei Arten von Studien. Zum einen die allgemeine Studie. Diese beschäftigt sich mit nur einem Fachbereich (Kampf, Sozial, Hekatem, Körper oder Wissen). Während eure Studie bekommt ihr eine Ambitionsverbesserung von +1 auf alle Fertigkeiten, die aus diesem Bereich kommen.

Die speziellen Studien fokussieren sich auf eine bestimmte Modifikation. Diese bekommt dann eine Ambitionsverbesserung von +2.

Verstärkungen

> ***Solltet ihr bereits eine Verstärkung der Ambitionen erhalten haben, könnt ihr diese auch auf eure Studien anwenden.***

Bei den allgemeinen Studien erhaltet ihr zusätzlich auf Stufe II einen weiteren Fachbereich (Kampf, Sozial, Hekatem, Körper oder Wissen). Dieser darf jedoch nicht doppelt gewählt werden. Auf Stufe III habt ihr den Zugriff auf alle Fachgebiete. Ein richtiges Allround Talent.

Bei den speziellen Studien könnt ihr euch auf Stufe II über eine Ambitionsverbesserung von +3 auf eure gewählte Modifikation freuen. Auf Stufe III erweitert ihr euer Fachgebiet von einer Modifikation, auf fünf und habt auf diesen eine Ambitionsverbesserung von +3.

Potenzial

Eine wichtige Währung ist Potenzial, welches durch unterschiedliche Aspekte im Spiel erhalten werden kann. Potential beschreibt ebenso den Fortschritt eures Charakters.

Nutzen von Potenzial

Es wird benötigt, um Modifikationen freizuschalten oder zu verbessern, sowie um Zauber vom Hekatem zu verbessern. Während die Modifikationen am Ende einer Runde nur durch Potenzial erhalten werden können, so kann ein Spieler damit nicht direkt seine Zauber verbessern. Potenzial wird da nur benötigt um die Möglichkeit freizuschalten den Zauber zu verbessern. Wer gerne sein Potenzial investiert und eine genau Vorstellung seines Spielstils hat, kann es auch auf den Wegen ausgeben um diese zu verstärken und noch mehr zu erhalten.

Modifikationen

Modifikationen erhöhen die Chance eine Aktion oder Reaktion erfolgreich zu bestehen. Um bei zukünftigen Versuchen noch besser dazustehen, nutzt man das Potenzial, welches in der Modifikationen gesammelt wurde. Jedes mal, wenn ihr eine Modifikation nutzt lernt euer Charakter daraus und wird besser darin. Je mehr der Charakter weiß, umso schwieriger wird das Erlernen von neuen Stufen.

Wichtig: *Zusätzlich anzumerken ist, dass Potenzial nur in der Modifikation genutzt werden kann, in der es erhalten wurde. Das heißt, wenn Potenzial z.B. in der Modifikation Schwimmen erlernt wurde, kann dieses nur in dieser Modifikation verwendet werden.*

Modifikation Potenzialkosten

10 + 10 x die Anzahl der bereits vorhandenen Modifikationen.

Beispiel: Solltet ihr bisher +2 auf einer Modifikation besitzen, wäre die Kostenrechnung 10 + 10 x 2 Potenzial. Um die Modifikation von +2 auf +3 zu erhöhen, würden also 30 Potenzial in dieser Modi-fikation benötigt werden.

Wichtig zu erwähnen wäre auch, dass die Modifikationen einzeln erworben werden müssen. Eine Steigerung von 0 auf +3 wäre also nicht möglich, sondern nur in einzelnen Steigerung Schritten (+1->+2->+3).

Hekatemeren

Zauber können verstärkt werden. Wie bereits bei Modifikationen erwähnt gilt auch hier, dass zur Verstärkung von Zaubern nur Potenzial genutzt werden kann, welches durch Konzentration im Bereich der Hekatemlehre gemacht wurde.

Zauber-Verstärkung Potenzialkosten

5 + 10 x Stufe des Zaubers

Beispiel: Wenn ihr einen Zauber auf Stufe 2 aktuell habt, wäre die Kostenrechnung dafür 5 + 10 x 2 Potenzial. Um euren Zauber also von Stufe 2 auf Stufe 3 aufzuwerten, würde es 25 Potenzial kosten. Auch bei Hekatemeren gilt, dass die Stufen, wie bei den Modifikationen, einzeln erworben werden (Stufe 1-> Stufe 2-> Stufe 3-> Stufe 4 -> ...).

Jeder Zauber zeigt an wie hoch man ihn steigern kann.

Manöver

Kampfmanöver stellen eine Besonderheit dar. Sie können mit Arsenal-Potenzial freigeschaltet werden. Genauso wie bei Hekatemeren. Allerdings müssen sie nicht gelernt werden. Sondern sind gleich im nächsten Abenteuer verwendbar.

Wege

Auf eurem Weg könnt ihr euch eine oder mehrere Fähigkeiten wählen, bei der ihr den Erhalt von Potenzial verstärken wollt. Dies nennt sich eine **Ambitionsverbesserung (kurz: AV)**. Wenn euer Charakter sich auf einen Weg begibt, wird dieser unterschiedlich stark je nach Weg, AVs erhalten, welche euch während eures Weges begleiten. AVs können nur einmalig, je nach AV des Weges, verstärkt werden.

Beispiel: Wenn ihr den *Weg der Einsamkeit I* geht, habt ihr eine AV von +2, womit ihr eure Modifikationen verbessern könnt. Je nach Modifikation kosten diese 10 Potenzial. Danach könnt ihr den Potenzialerhalt auf dieser Modifikation nicht mehr verstärken, jedoch auf weiteren, was euch dann wieder 10 Potenzial kosten würde.

Erhalt von Potenzial

Potenzial wird vom Spielleiter für besondere Leistungen vergeben. Als Hilfestellung stehen den Spielleitern hierbei drei Arten zur Verfügung:

Erfolgreicher Wurf

Der Erfolgreiche Wurf beschreibt ein Würfelergebnis über dem Wert, der erreicht werden musste. Wenn ihr dies erreicht habt, erhaltet ihr auf jeden Fall Potenzial. Euer Potenzialerhalt steigt um +1. Außerdem können nun durch **In der Rolle** bleiben und **Perfekter Wurf** Potenzial erlangt werden.

In der Rolle bleiben

Der Spieler ist gut in der Rolle seines Charakters geblieben bei seiner Aktion oder Reaktion. Dieser Punkt ist abhängig von der Entscheidung des Spielleiters. Somit kann gutes Schauspiel oder eine Sinnvolle Handlung hier vom Spielleiter belohnt werden. Der Potenzialerhalt steigt um +1.

Perfekter Wurf

Alle geworfenen Würfel erreichen den maximal zu erreichenden Wert. Dies zählt auch als Kritischer Erfolg. Hierbei ist die Probe sowohl gelungen, als auch erhält man +1 Potenzialerhalt.

Ambitionsverbesserung

Potenzial vergeben vom Spielleiter.

Stufe der Ambitionsverb.	A	B	C
0	1	2	3
I	1	3	5
II	2	4	8
III	3	6	12

A: Erfolgreicher Wurf
B: In Rolle geblieben
C: Perfekter Wurf

Hinweis

Die Kosten für das Nutzen einer Ambitionsverbesserungen sind immer 10 Potenzial. Ihr erhaltet dadurch den Wert, welcher bei eurem Weg unter Ambitionsverbesserungen steht.

Verlust von Potenzial

Der Spielleiter kann seinen Spielern auch Potenzial abziehen, wenn diese versuchen Schlupflöcher zu missbrauchen. Dazu zählen Punkte farmen, sowie Aktionen mehrfach zu wiederholen (Ausnahmen sind Kampfaktionen). Dabei ist es Auslegung des Spielleiters, ab wann etwas als Wiederholung oder Punkte farmen gilt.

Heks

Heks sind sowie Potenzial eine Währung, welche durch erfolgreiche Zauber oder Wunder im Spiel dem Spieler zur Verfügung gegeben werden. Bei dem erfolgreichen Nutzen erhaltet ihr ein Heks. Wenn ihr gerade in einem Hekatemeren seid, erhaltet ihr stattdessen sogar zwei Heks. Diese Heks werden in den Lehren von **Voodoo (S. 107)** und **Hekatem (S. 89)** genutzt, um dort aufzusteigen und mächtiger zu werden.

Wunder

Wunder sind die einzigen aktiven Fähigkeiten, welche sich mit Heks kaufen lassen. Wie Kampfmanöver bei Potenzial, müssen sie nicht trainiert werden, sondern sind gleich im nächsten Abenteuer einsetzbar.

Soziale Interaktionen

Neben der im letzten Kapitel genannten Interaktion in der Welt gibt es auch Interaktionen mit anderen Spielern und Charakteren. Diese können schnell unübersichtlich werden und werden deshalb noch etwas anders behandelt als die üblichen Aktionen. Dabei wird stark zwischen Konflikten und Interaktionen unterschieden. Während es bei den Interaktionen zu einem hin und her aus Aktionen und Reaktionen kommt, gibt beim Konflikt eine klare Regelung, wann welcher Charakter seinen Zug machen darf und was er in diesem machen darf.

Interaktion mit NPCs

In einem Abenteuer wird es dutzende Charaktere mit noch mehr Ambitionen geben und jeder hat sein eigenes Ziel, welches er erreichen möchte. Wie man NPCs sinnvoll einsetzen kann und wie die Aktionen mit diesen abläuft, wird im folgenden erklärt. Dabei wird zuerst auf die friedlichen und helfenden NPCs eingegangen, der "Bietende Charakter". Danach auf den meistens böse und aggressiven Charakter, auch "Fordernder Charakter" genannt. Wichtig zu beachten ist, dass dies den Spielern nicht erklären soll, wie man NPCs einzusetzen hat, sondern nur ein Beispiel geben soll, wie man den Umgang mit diesen gestalten könnte. Deswegen werden die einzelnen Fertigkeiten jeweils an und für sich betrachtet. Siehe dafür die Tabelle.

Konflikte

Die Welt des Overminds ist gefährlich und die Zeiten sind auch nicht viel friedlicher. Deswegen kann es schnell dazu kommen, dass reden, zaubern und verstecken nichts mehr bringt, es muss gekämpft werden. Deswegen handelt es sich im nächsten Kapitel um Konflikte, anfangend mit dem Aufbau und der Fairen Gestaltung des Kampfes. Dieser wird in Runden abgehalten, in denen jeder zum Zug kommt. Hierbei wird es nur um den Aufbau eines Konfliktes gehen, deswegen muss man dieses System nicht nur für gewaltsame Kämpfe nutzen, sondern kann es auch in Auseinandersetzungen zwischen den Spielern nutzen. Wenn der Spielleiter einen Konflikt ausruft, Würfeln alle Spieler zuerst ihren Initiativ Wert aus.

Initiative (Wert = Ag+Re+1w6)

Nachdem dieser Wert für alle Beteiligten der Auseinandersetzung ermittelt wurde, beginnt der Konflikt. Anhand des Wertes wird herausgefunden, wer mit seiner "Handlung des Konfliktes" anfangen darf. Dabei wird wie folgt vorgegangen:

1. Zuerst werden allen Beteiligten Aktionen gegeben. Dabei wird wie folgt vorgegangen:
Werte zwischen 0-9 = 1 / 10-19 = 2 / 20-29 = 3 / ...

2. Danach wird die Reihenfolge des Rundenkampfs berechnet. Dabei fängt die Person mit dem niedrigsten Wert an.

NPC Charakterverhalten		
Fertigkeit	Bietender Charakter	Fordernder Charakter
Unterhalten	(Fehlschlag) Kontaktabbruch. (Erfolg) Gesprächig und Handel bereit.	(Fehlschlag) Konflikt durch unerfüllte Forderung. (Erfolg) Hat Forderungen, aber offen.
Lügen	(Fehlschlag) Stur bis zu Konflikt. (Erfolg) Handelserleichterung, Informativer.	(Fehlschlag) Konflikt. (Erfolg) Argwohn, aber einverstanden zu sprechen oder handeln.
Argumentieren	(Fehlschlag) Stur. (Erfolg) Zustimmung.	(Fehlschlag) Konflikt. (Erfolg) Abschätzen des Angebots.

Handlung des Konfliktes

Diese beschreibt, wozu der Spieler alles in der Lage ist. Durch die Initiative Würfe, haben die Spieler eine Anzahl von Aktionen zur Verfügung. Diese können wie im normalen Spiel nun verwendet werden, um Proben zur Würfeln. Dabei wird dann wieder auf die Regeln der Probe eingegangen. Außerdem dürfen sich Spieler auch entscheiden, etwas zu sagen, um den anderen Spielern etwas mitzuteilen. Falls sie nur dies machen, zählt es als Aktion. Falls sie dies zusätzlich zu ihrer Fertigkeit machen wollen, erschwert es die Probe dieser um ½.

Bewegung in Konflikten

1. Normalerweise wird Bewegung benötigt um eine sportliche Geschwindigkeitsleistung zu erringen dabei wird gegen einen festen Wert des Spielleiters gewürfelt

2. Im Konflikt muss ein Würfel geworfen werden, um zu ermitteln wie weit man sich bewegen kann

3. Während eines Kampfes, erhält die Bewegung noch weitere Effekte.

4. Sie werden in die 6 Modifikationen Renne/Klettern/Sprung/Kriechen/Schwimmen/Fliegen aufgeteilt. Diese geben bestimmte Funktionen bei der Bewegung:

[Rennen] 2x Geschwindigkeit.

[Klettern] Vertikale Bewegung an Objekte mit Geschwindigkeit /2.

[Sprung] Überbrücken eines Bereichs mit der Geschwindigkeit.

[Kriechen] Angriffe erschwert um ¼ Geschwindigkeit /2.

[Schwimmen] Bewegung im Wasser mit der Geschwindigkeit.

[Fliegen] Bewegung in der Luft mit Geschwindigkeit der Ausstattung.

5. Außerdem geben die Modifikationen Verbesserungen für die Bewegung bei diesen bestimmten Bewegungen.

6. Beispiel: Ren möchte von einem Stein zum anderen Stein laufen, bräuchte aber dafür doppelt so viele Aktionen, wie zur Verfügung stehen. Um die Distanz zu überbrücken, wird auf Bewegung mit Rennen gewürfelt. In dem Fall schafft Ren die Strecke in den zur Verfügung stehenden Aktionen.

Kampf im Konflikt

Nun wissen die Spieler wie sie in einen Konflikt kommen, dort Aktionen nutzen und sich bewegen können. Nur wissen sie noch nicht, wie sie den Konflikt beenden. Dafür gibt es eine einfache und eine komplexe Möglichkeit. Die einfach ist es die Kontrahenten mit einer Aktion davon zu überzeugen nicht zu kämpfen oder indem eine Seite des Konfliktes anfängt zu fliehen. Wie diese Vorgehensweisen dann ausgespielt werden ist den Spielleitern überlassen. Was aber nun, wenn sich die Kontrahenten bekämpfen wollen und damit den komplexen Weg gehen möchten? Dafür gibt es im Folgenden einen Ablauf, damit sich alle Beteiligten mit Nah- und Fernkampfwaffen, sowie Zaubern und Wundern bekämpfen können.

Hinweis

Geschwindigkeit = Würfelwert (von Bewegungswurf) in Armlängen

Anvisieren

Ebenso wie bei einer normalen Aktion wird auch beim Angriff, erstmal die Aktion angesagt. Dazu das Ziel und die Art des Angriffes. Der Spielleiter sagt dem Spieler ob die Aktion möglich ist. Wichtige Kriterien dafür sind:

1. Reichweite
2. Energie
3. Status der Charaktere

Beispiel: Ren möchte eine Puppe mit einem Gewehr angreifen.

Feuern

Danach wird die Aktion ausgewürfelt. Zu der Aktion werden Modifikationen hinzuaddiert und schlussendlich wird betrachtet ob der Angriff trifft. Angriffe jeglicher Form erfordern immer eine Gegenprobe. Es kann Angriffe geben, die nicht geblockt werden können. Auch gegen diese muss eine Gegenprobe gewürfelt werden, um die Verteidigung gegen den Angriff festzustellen.
Der Angreifer und der Angegriffene würfeln nun ihre Würfe. Sollte der Angreifer höher würfeln, geht der Angriff durch die Verteidigung des Verteidigers durch. Bei einem höheren Verteidigungswert passiert nichts.

Die genaue Rechnung mit den Aktionen und Reaktionen (Siehe Fertigkeiten S. 135) für den Angriffs- oder Rüstungswert dafür sieht wie folgt aus:

[Angriff] mit normalen Modifikationen
Angriff Wert + Modifikation + (Manöver) + Effek-te = Angriff

[Kanalisieren] mit normalen Modifikationen
Kanalisieren Wert + Modifikation + Effekte = Angriff

[Verteidigen] mit normalen Modifikationen
Verteidigen Wert + Modifikation + (Manöver) + Effekte = Verteidigung

[Ausweichen] mit normalen Modifikationen
Ausweichen Wert + Modifikation + Effekte = Verteidigung

Treffen

Wenn der Angreifer nun durch die Verteidigung gekommen ist, ergibt sich Schaden. Dieser kann Flächendeckend alles treffen oder bestimmte Ziele, welche dann von Spieler oder Spielleiter angesagt werden. Der Schaden an diesem Ziel ergibt sich wie folgt:

[Schadensrechnung]

Waffen Wert - Rüstung Wert + (Manöver) + Effekte = Schaden an Gesundheit

Dieser Schaden wird dann bei der temporären Gesundheit der Betroffenen eingetragen. Außerdem sagt der Spielleiter an, welche Körperteile verletzt wurden und wie sie verletzt wurden. Das ist wichtig für die Regeneration des Körpers.

Niederlage

Ein Konflikt kann gewonnen, aber auch verloren werden. Durch einen Sieg in einem Konflikt können die Leichen der Gegner durchsucht werden und die Gruppe hat die Möglichkeit weiter zu ziehen. Durch das Verlieren eines Konfliktes könnt ihr verhaftet werden, oder auch getötet werden. Wichtig zu wissen ist, dass der Tod in Hell Over Mind nur den Tod eures Körpers bedeutet. Durch einen Tod verliert ihre eure komplette Ausstattung und eure Spezies. Eure aktuelle Hülle zerfällt und euer Geist sucht sich einen neuen Körper. Dieser Vorgang passiert mit allen Bewohnern und nicht nur eurer Gruppe. Passt besser auf wen ihr tötet, denn er könnte zurückkommen und euch angreifen.

Nach dem Tod

Wenn nun euer Charakter ins Gras gebissen hat, gibt es für euch nur eine Möglichkeit. Ihr erstellt euch einen neuen Charakter. Dabei behaltet ihr alles an Wissen und Persönlichkeite, nur euer Äußeres ändert sich. Eine neue Spezies mit Volkspezifischer Eigenschaft wird gewählt und eine neue Ausstattung. Dazu wird vorgegangen, wie bei einer normalen Charaktererstellung. Hekatem, Manöver und Vorgeschichte behaltet ihr. Außerdem die Bestimmung und damit verbundenen Störungen. Der einzige Nachteil ist, dass der Spielleiter entscheiden darf, wo ihr neu erscheint. Wo wird euer neu erstellter Charakter seinen Glitch haben und so an der Geschichte sich wieder beteiligen können?

Veränderungen des Charakters

Während der Charaktererstellung haben die Spieler ihren Figuren einen Grundriss gegeben. Nun gilt es diesem ein Leben einzuhauchen. Die Charaktere werden Abenteuer bestehen und dabei vieles durchmachen müssen. Außerdem werden die Gefahren immer besser gemeistert und jedem wird seine Rolle in der Geschichte langsam klar. Die großen Verbesserungen der Werte erhält eine Figur immer nach einer Spielrunde. Jedoch gibt es auch im Spiel kleine Aspekte, die die Charaktere beeinflussen und verändern können.

Ambitionen

Diese sind nur interessant für Magni Synti Begab-te. Denn diese können während eines Abenteuers ihr Hekatemeren abschließen und dadurch so-wohl einen neuen Zauber, als auch nach dem er-lernen dessen ein neues Hekatemeren anfangen. Jedoch kann nur ein weiteres Hekatemeren ge-nommen werden. Falls man sich entscheidet einer anderen Ambition nachzueifern muss man bis zum Ende des Abenteuers warten.

Erholung

Pause

Dauer: 10min
Regeneration: Kleine Verletzungen. +2 GE
Stärkung: Alle Grundwerte +5 für 30 min.
Beschränkung: Keine.

Nickerchen

Dauer: 2 Stunden
Regeneration: +1 Punkt bei Beten/Absorbieren. Mittelmäßige Verletzungen. +5 GE
Stärkung: Alle Grundwerte +5 für 2 Stunden.
Beschränkung: Maximal 3 pro Tag.

Tiefschlaf

Dauer: 8 Stunden
Regeneration: Alle Punkt bei Beten/Absorbieren. Große Verletzungen. +20 GE
Stärkung: Alle Grundwerte +10 für 4 Stunden.
Beschränkung: Maximal 1 pro Tag.

Verarztung

Falls ein Spieler verletzt ist und man den Körper behalten möchte, wird es von Nöten sein diesen zu heilen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten und diese bilden sich ganz nach den Verletzungen. Um eine Verletzung zu behandeln braucht man das richtige Werkzeug und die benötigten Utensilien. Dabei gilt umso besser alles zusammen passt umso schneller ist die Heilung und der Erfolg. Um einen Charakter zu heilen müssen drei Schritte gegangen werden.

1. Wunde verarzten
   Schienung für die Heilung von Brüchen. Nähen für die Behandlung offener Wunden. Chirurgische Eingriffe für die Heilung von Organschäden und inneren Verletzungen.
2. Wunde und Körper schützen
   Bandagen für den Schutz und Heilung von Wunden. Medizin um Heilungsprozesse zu beschleunigen und Schmerzen zu nehmen.
3. Ruhezeiten nehmen
   Wie lange der Körper ruhen muss, um einen gewissen Teil zu regenerieren, steht immer bei den benutzten Werkzeugen.

Hinweis

1. Verarztung wird immer auf Interagieren gewürfelt. Der benötigte Wert steht bei den benutzten Mitteln um einen erfolgreichen Vorgang zu haben.

2. Alle Werte die erhalten werden durch Mittel und Werkzeuge stehen bei der Ausstattung

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten umfassen das ganze Spektrum der Handlungen, die ihr durchführen könnt. In der Tabelle findet ihr eine Übersicht aller Fertigkeiten sowie deren Abhängigkeit von Grundwerten, die eure Würfe beeinflussen.

Aktion

Beginnt eine Handlung. Einmalig oder Verkettung zu einer längeren Handlung.

Kategorie	Aktion	Beschreibung	Grundwerte
Kampf	Angriff	Führt erfolgreiche Attacken aus.	Waffe + Ge
Sozial	Verkleiden	Verwandelt euer Aussehen.	Kleidung + Ve
Sozial	Unterhalten	Führt angemessene Gespräche.	Re + Ve
Körper	Bewegung	Bewegt euch in der Umgebung.	Ag + Ge
Körper	Steuern	Kontrolliert die Bewegung eines Vehikels.	Re + Ve
Körper	Wuchten	Hebt Objekte an und haltet diese.	Kr + Ge
Wissen	Analysieren	Nehmt die Umgebung mit euren Sinnen wahr.	Au + Ve
Wissen	Interagieren	Interagiert mit der Umgebung.	Ag + Ve
Hekatem	Kanalisieren	Wirkt Zauber oder Götterwirken.	Leitwert + Ve

Reaktion

Nimmt Einfluss auf den Werdegang einer Aktion. Folge von Aktionen oder anderen Ereignissen.

Kategorie	Reaktion	Beschreibung	Grundwerte
Kampf	Verteidigen	Lasst Angriffe bewusst auf euch prallen und dämpft so den Schaden ab.	Rüstung + Kr
Sozial	Lügen	Überzeugt euer Gegenüber von der Unwahrheit.	Re + Ve
Körper	Ausweichen	Entgeht feindliche Angriffe.	Ag + Ge
Wissen	Argumentieren	Überzeugt euer Gegenüber von eurer Meinung.	Re + Ve
Hekatem	Absorbieren	Zieht magische Essenz aus eurer Umgebung ab.	Au + Ve
Hekatem	Beten	Bezieht magische Kraft durch die Anfrage göttlichen Beistands.	Au + Ve

Hinweis

Wichtig: GE =/= Ge

Die Groß- und Kleinschreibung der Grundwerte ist entscheidend!
Wenn der Grundwert klein endet, dann gilt der abgerundete Wert.

Beispiel:
GE = 1
Ge = 1/10

Modifikationen

Aktionen und Reaktionen werden durch die Psyche positiv wie auch negativ beeinflusst. Verantwortlich dafür ist eine Reihe an Spezifikationen, die die Handhabung bestimmter Aktionen oder Reaktionen beeinflusst.

Welche Fertigkeit beeinflusst wird, hängt von der Kategorie ab. Achtet hierbei auf die Kategorie, die nach dem Namen der psychischen Modifikation steht. Verbessert euch in einem speziellen Aspekt und erleichtert damit eure Würfe.

Beispiel: Arsenal - [Kampf]
Ein Wert von 2 Arsenal kann nach Wunsch des Spielers einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit Aktionen oder Reaktionen der Kampf Kategorie wie Angriff und Verteidigung geben.

Kriegsführung - [Kampf]

Um zu überleben sind Vorbereitung und das geschickte Ausführen von Manövern in einer solchen gefährlichen Welt von unschätzbarem Wert.

Strategie: Lange Planung von Kämpfen. Bonus auf Durchführung von Plänen.
Taktik: Kurze Planung von Kämpfen. Bonus beim Ausnutzen von Schwachstellen.

Arsenal - [Kampf]

In Kämpfen zählt nicht nur die Stärke oder Geschicklichkeit, sondern auch der gekonnte Umgang mit der Waffe.

Flinke Waffen: Bonus auf Umgang mit Dolchen, Messern, Rapier, Säbeln, etc...
Wuchtige Waffen: Bonus auf Umgang mit Hämmern, Zweihändern, etc...
Abwehr: Bonus auf Umgang mit Schilden, Rüstungen, etc...
Raufen: Bonus auf Faustkampf, etc...
Fernkampf: Bonus auf Umgang mit Musketen, Armbrüsten, Granaten, etc...
Spezialgeräte: Bonus auf Umgang mit Elementarwaffen, Sonder-Geräte, etc...

Gesellschaftssinn - [Sozial]

Der Kern einer Gesellschaft ist dessen Kommunikation, denn ein überzeugendes Auftreten gewinnt schnell an Ansehen.

Überzeugen: Rhetorik. Bonus auf Diskussionen.
Betören: Verführerisches Verhalten. Bonus auf Bezaubern.
Humor: Bonus auf Witze reißen.
Einschüchtern: Furcht-einflößend. Bonus auf dominantes Auftreten.
Völkerkunde: Wissen über die verschiedenen Spezies und ihre Kulturen.

Akrobatik - [Körper]

Geschmeidige Bewegungen. Athletisches Können. Beides vereint sich in der Akrobatik.

Klettern: Bonus beim Überwinden von Höhen.
Sprung: Bonus für die Sprungkraft.
Schwimmen: Bonus beim Durchqueren von Flüssigkeiten.
Tanzen: Bonus auf rhythmische Bewegungen.
Kriechen: Bonus beim Durchqueren von Hindernissen mit niedriger Höhe.
Fliegen: Bonus beim Durchqueren der Lüfte.

Heimlichkeit - [Körper]

Niemand kann euch einer Straftat beschuldigen, sofern es niemanden gibt, der sie gesehen hat...

Ablenken: Bonus auf Effizienz der Ablenkungsmanöver.
Verstecken: Bonus beim Verheimlichen mithilfe der Umgebung.
Diebstahl: Bonus beim Stehlen ohne bemerkt zu werden.
Schleichen: Bonus unbemerkt zu bleiben.

Forschung - [Wissen]

Wissen hilft den Dingen im Leben einen Sinn zu geben, doch öffnet Wissen viele Türen diese Dinge auch für das eigene Wohl zu nutzen.

Theologie: Bonus auf Lehre der Götter.
Hekatemlehre: Bonus auf Lehre des Hekatem.
Biologie: Bonus auf Wissen über Biologie.
Chemie: Bonus auf Wissen über Chemie.
Physik: Bonus auf Wissen über Physik.

Handwerk - [Wissen]

Komplexe Arbeitsweisen müssen erst erlernt und dann gemeistert werden, bevor Produkte von Qualität entstehen können.

Elektronik: Bonus auf Umgang mit elektronischen Geräten.
Musik: Bonus auf Umgang mit Instrumenten.
Kunst: Bonus auf Zeichnen, Malen, Schnitzen, etc....
Rohstofferzeugung: Bonus auf Abbau von Rohmaterialien wie Holz, Leder, Stein, etc...
Raffinierung: Bonus auf Verarbeitung von Rohstoffen.
Veredelung: Bonus auf Veredeln von Gütern.
Maschinenumgang: Bonus auf Umgang mit Gerätschaften und Kontrollfeldern.

Weltkenntnis - [Wissen]

Wisst wie die Welt funktioniert und aufgebaut ist und schöpft aus diesem Wissen für euren eigenen Schutz oder Nutzen.

Orientierung: Wissen über lokale Land- oder Ortschaft.
Pflanzenkunde: Wissen über Vegetation. Bonus beim Ernten und Anbau.
Monsterkunde: Wissen über monströse Kreaturen. Bonus beim Fährtenlesen.
Tierkunde: Wissen über ordinäre Wild- und Haustiere. Bonus beim Zähmen.

Wahrnehmung - [Wissen]

Die Wahrnehmung beeinflusst wie ihr die Welt um euch wahrnimmt. Sie hilft euch ebenfalls Gefahren rechtzeitig zu erkennen.

Elektronik: Bonus auf Umgang mit elektronischen Geräten.
Musik: Bonus auf Umgang mit Instrumenten.
Kunst: Bonus auf Zeichnen, Malen, Schnitzen, etc....
Rohstofferzeugung: Bonus auf Abbau von Rohmaterialien wie Holz, Leder, Stein, etc...
Raffinierung: Bonus auf Verarbeitung von Rohstoffen.
Veredelung: Bonus auf Veredeln von Gütern.
Maschinenumgang: Bonus auf Umgang mit Gerätschaften und Kontrollfeldern.

Konzentration - [Hekatem]

Je größer die Konzentration auf das Hekatem, desto mächtiger ist euer magisches Wirken.

Voodoohekatem: Bonus beim Wirken und Verbessern von Wundern.
Magni Synti: Bonus bei Magni Ignia, Magni Aquia, Magni Aeria oder Magni Lapia.
CoKraft: Bonus auf Wirken von uralten Urkraft-Zaubern.
Alchemie: Anwendung von Medizin und Alchemie. Bonus beim Behandeln und bei der Herstellung.

Overmind Erscheinung

Der Einfluss des Overminds, seiner Schergen und seines Rauches können sich drastisch auf die mentale Gesundheit der Charaktere auswirken. Obacht!

Symptome

Die Figuren in der Welt denken, dass Symptome Anzeichen von Krankheiten sind. Deswegen haben sie diesen den Namen gegeben. Allerdings sind es nur Symptome welche durch die Energie des Umfeldes zustande kommen. Symptome reagieren auf die Nähe und Präsenz des Overminds. Wesen die oft unter diesen Symptomen leiden, leben in der Nähe von Objekten oder Orten die von Schergen des Overminds besiedelt sind. Die Nähe der folgenden Dinge löst Symptome aus, welche unterschiedlich stark sein können (1-6). Jede Stufe steigert die Stärke der Symptome. Nebel, Wesen und Overmind zusammen können sich verbinden und ihre Effekte verstärken.

Beispiel: Ein Rauchwesen berührt euch mitten im Nebel, der euch komplett umgibt und den ihr einatmet. Die Folge: Nebel (3) + Rauchwesen (2) und das ergibt einen Einfluss von (5). Falls man die Luft nicht einatmet: Nebel (1) + Rauchwesen (2). Das ergibt dann nur einen Einfluss von (3).

Rettung

Du kannst jederzeit einen w6 Würfel werfen, um den Effekt abzuwenden. Falls der Wert über die Stufe gelangt, tritt er nicht in Kraft. Immer bei der Steigerung des Effekts wird ein neuer Wurf abgelegt. Bei Senkung des Levels muss nicht geworfen werden.

Kreaturen des Overmind

Der Overmind kann alle NPCs, gefährliche Geschöpfe (S. 149) oder Konstrukte (S. 152) mit seinem Rauch manipulieren. Mithilfe dieser Einflussnahme des Rauches vom Overmind können diese, je nach Wunsch des Spielleiters, zu Rauchwesen werden.

Rauchwesen ähneln dem originalen Wirt, doch verfügen sie über verstärkte Werte anhand ihrer Rauchstärke und über die Eigenschaft, Rauch zu verteilen. Die Rauchstärke gilt als Spielzeug für den Spielleiter, um die Schwierigkeit gemäß einer Situation anzupassen.

Das Ziel aller Rauchwesen ist stets zu versuchen, dass potenzielle Unruhestifter festgehalten werden und durch einen Atemstoß Rauch einzuflößen. NPCs verlieren dadurch ihre Kontrolle, doch Spieler sterben. Sollten diese Rauchwesen sterben, tritt ebenfalls der Rauch aus ihnen aus, doch hierbei zieht der Rauch ungefährlich ab, mit dem Ziel wieder vom Overmind aufgesammelt zu werden und abermals zur Kontrolle eingesetzt zu werden.

Rauchstärke

Stärke	Auswirkung
I	+5 alle GW
II	+10 alle GW, +2 alle Modifikationen
III	+20 alle GW
IV	+30 alle GW +4 alle Modifikationen

Tipps

Der Einfluss des Rauches wird nur schlimmer, solange ihr ihn einatmet.

Rauchwesen werden nur schlimmer, solange ihr sie im Blickfeld habt. Außer sie haben euch verletzt, dann bleiben diese an euch haften. Vermeidet Begegnungen mit Rauchwesen so oft ihr könnt!

Sobald ihr den Overmind seht oder dieser euch sogar berührt, seid ihr verloren. Nicht nur das, sondern es sondert kontinuierlich Rauch aus. Begegnungen mit dem Overmind bedeuten Tod und Verderben!

Effektelisten

Eine ausführliche Liste der Effekte zu Konflikte, Zaubern, Wundern, Fertigkeiten und Status Veränderungen des Charakters werden hier gezeigt.

In dem Spiel Hell Over Mind existiert eine eigene Zeit. Diese wird am Anfang einer Geschichte vom Spielleiter ausgewählt. Falls nicht, vergeht die Zeit genauso schnell wie in der realen Welt.

Aktionen in Konflikten dauern immer eine Sekunde.

Dies wird wichtig, wenn Spieler sich untereinander in einem Konflikt verständigen wollen. Außerdem gibt es viele Veränderungen des Spiels durch Effekte, welche die Regeln umgehen. Wenn es um Fragen zu den Regeln geht, hat an erster Stelle immer der Spielleiter Recht, danach sollten die Effekte beachtet werden und danach die Grund-, bzw. Erweiterten Regeln.

Overmind-Liste (Einfluss)

Die gefährliche Präsenz, die vom Overmind ausgeht, dargestellt.

Stufe	Zylinder Nebel	Rauchwesen	Overmind
0. Keine	Nicht eingeatmet.	Präsenz im Umkreis von 100m.	Weit entfernte Präsenz.
1. Leicht	Eingeatmet. Leicht sichtbar. Umgibt euch.	Sichtkontakt.	Telepathie-Kommunikation oder anderweitiger Kontakt.
2. Mittel	Leichtes konzentriertes Einatmen. Umgibt euch.	Sichtkontakt und Berührung.	Präsenz in naher Umgebung.
3. Stark	Starkes konzentriertes Einatmen. Umgibt euch.	Verletzung durch eine ihrer Waffen.	Präsenz in direkter Umgebung.
4. Extrem	/	Verletzung durch eine ihrer Waffen.	Sichtkontakt.
5. Vernichtend	Hüllt euch innerlich komplett aus.	Atemstoß	Berührung.

Effekte-Liste (Angriffe)

Wie Angriffe funktionieren, was es zu Bedenken gibt und wo der Schaden herkommt.

Effekt	Beschreibung
Waffenschaden [Würfelwert]	Der [Würfelwert] besagt wie viel Schaden die benutzte Waffe in der Schadensrechnung verursacht.
Bonusschaden [Bonus Würfel]	Schaden wird um [Bonus Würfel] bei der Schadensrechnung erhöht, sofern getroffen wurde.
Gezielter Angriff [Würfelwert]	Kritische Erfolge durch Überschreiten eines [Würfelwerts] beim Angriff führt zu *Bonusschaden.*
Konterangriff [erschwerter Wert]	Kann als *Reaktion* nach erfolgreichem Verteidigen oder Ausweichen als Gegenangriff mit [erschwertem Wert] als Teil einer *Verteidigungsaktion* das Ziel angreifen.
Qi [Würfelwert] [Körperteil]	Bei einem erfolgreichen *Angriff* gibt der [Würfelwert] an, für wie viele Runden das getroffene [Körperteil] außer Gefecht gesetzt wird.
Trefferchance [Würfelwert]	Der [Würfelwert] bestimmt wie stark ein *Angriff* oder *Manöver* erschwert (-) oder erleichtert (+) wird.
Transfusion [Würfelwert]	Entzieht einem Ziel Blut und daher nur wirksam bei Zielen mit Blut. Schadet dem Ziel und heilt euch um den [Würfelwert]. Nur für Gläubige des Sanguismus möglich.

Effekte-Liste (Verteidigung)

Wie die Verteidigung mit Schild, Ausweichen und Deckung funktioniert.

Effekt	Beschreibung
Rüstung [Würfelwert]	Der [Würfelwert] bestimmt wie viel Schaden der benutzte Schutz (Rüstung, Schild oder gar Haut) in der Schadensrechnung blockiert.
Entwaffnen [erschwerter Wert]	Kann als *Reaktion* nach erfolgreichem *Verteidigen* oder *Ausweichen* als Gegenangriff mit [erschwertem Wert] als Teil einer *Verteidigungsaktion* das Ziel entwaffnen. Der Gegenstand liegt dann auf dem Boden.
Vorbereiten	Der [Würfelwert] der *Reaktion* wird für den nächsten anstehenden Angriff übernommen und dort als Bonus angewendet.
Gleichgewichtsverlust	Das Ziel fällt auf den Boden und kann erst mithilfe einer Aktion wieder aufstehen.
Gezielte Verteidigung [Würfelwert] [Statusänderung]	Ein kritischer Erfolg durch Überschreiten des [Würfelwerts] bei der *Verteidigungsaktion* führt zu einer [Statusänderung].
Festhalten [Würfelwert]	Kann nach erfolgreichem *Verteidigen* oder *Ausweichen* das Ziel festhalten. Beide können sich nicht mehr bewegen. Ziel muss einen [Würfelwert] mit der Aktion *Wuchten* bestehen, um sich zu befreien.
Panzerung [Würfelwert]	Der [Würfelwert] bestimmt den Bonus für die Rüstung an einer bestimmten Stelle eures Körpers für die Schadensrechnung.
Deckung	Ziele sind unangreifbar solange sie sich in Deckung befinden.
Sofortheilung [Würfelwert]	Das Ziel wird um [Würfelwert] sofort geheilt.
Heilungsprozess [Würfelwert] [Zeit]	Das Ziel wird über [Zeit] jedes Mal um [Würfelwert] geheilt.
Hekatemblock [Objekt]	Verbannt jegliches Hekatem aus einem [Objekt].
Hekatemspiegel [Objekt]	Wendet Hekatemblock auf ein [Objekt] an und wirft Zauber, die darauf gewirkt werden, zurück zum Sender.
Unbesiegbar	Jeglicher Schaden wird auf 0 gesetzt.
Fesselung [Stärke] [Widerstandskraft] [Ziel]	Ein [Ziel] ist gefesselt und kann sich durch einen *Wuchten* Wurf über [Stärke] befreien. Alternativ kann [Widerstandskraft] viel Schaden genommen werden, um eine Befreiung zu erzwingen
Befreiung	Befreit euch aus jeglicher Fesselung oder Festhalten-Haltung.

Effekte-Liste (Hekatem)

Besondere Bezeichnungen zur Erklärung von Effekten für Zauber und Wunder.

Bezeichnung	Beschreibung
Langsam	Alles was sich langsamer als der Charakter bewegt. = Maximale Geschwindigkeit des Charakters / 10
Gemächlich	Alles was sich gleich schnell wie der Charakter bewegt. = Maximale Geschwindigkeit des Charakters
Schnell	Alles was sich schneller wie der Charakter bewegt. = Maximale Geschwindigkeit des Charakters x 10
Sofort	Effekt tritt blitzschnell auf.
Klein / Groß	Ziel ist kleiner, bzw. größer als der Charakter.
Wenig / Hälfte / Alles	Energievorrat bei ¼, bzw. ½ oder komplett gefüllt.
Teilchen	Bezeichnung explizit für Gase.
Anorganischem	Bezeichnung für Gestein und Flüssigkeiten.
Organischem	Bezeichnung für Lebewesen wie Pflanzen, Tiere und Personen.
Kontrolle [Zeit] [Ziel]	Beherrschung von Nerven und Bewegung des [Ziels] für [Zeit].
Bereich (I/II/III/IV/V)	Der Bereich ist abhängig von der eigenen Größe: (I) Eigene Größe / 10 (II) Eigene Größe /5 (III) Eigene Größe (IV) Eigene Größe * 5 (V) Eigene Größe * 10
Vorbild	(I) Erzeugen (Vorbild) (II) Speichern (Anzahl) (III) Löschen (Anzahl)

Effekte-Liste (Fertigkeiten)

Veränderungen und Erweiterungen von Fertigkeiten.

Effekt	Beschreibung
Schwebe	Charakter schwebt kurz (10cm) über den Boden und kann dort laufen. Gleitet langsam in einem Fall zu Boden.
Flug [Ziel]	Das [Ziel] fliegt in der Luft.
Veränderte Fertigkeit [Fertigkeit] [Würfelwert] Zeit]	Die [Fertigkeit] erhält für [Zeit] einen [Würfelwert] Bonus beim Würfeln.
Veränderte Modifikation [Modifikation] [Würfelwert] Zeit]	Die [Modifikation] erhält für [Zeit] einen [Würfelwert] Bonus beim Würfeln.
Überlebensinstinkt	Charakter wird vor Hinterhalten vom Spielleiter gewarnt.
Röntgenblick	Charakter kann [Würfelwert] weit durch Objekte schauen, als wäre das Material transparent wie Glas.
Tarnung	Charakter wird unsichtbar für normale Augen. Nur sichtbar durch Hekatemsicht.
Hekatemsicht [Objekt]	Einfluss von Hekatem wird in [Objekte] wahrgenommen.
Segnung [Objekt/Person]	Segnung auf [Objekte] geben +10 auf Grundwerte und Segnung auf [Personen] geben derjenigen +1 Wunder aus der Religion.
Bekehrung [Person]	[Person] wird zu einem neuen Anhänger der Religion des Bekehrers. Sie folgt der Hauptgottheit des Bekehrers und steigt als Lehrling ein.
Zähmung	Eine zuvor wilde Kreatur wird zahm, so dass man sie als Haustier halten kann.

Effekte-Liste (Status)

Wie Statusveränderungen funktionieren.

Effekt	Beschreibung
Verbrennung (I/II/III) [Stärke]	Eine Verbrennung an (I) Körperstelle, (II) Körperteil, (III) Körper verursacht *Bonusschaden* multipliziert mit der [Stärke].
Paralyse (I/II/III) [Zeit]	(I) Körperstelle, (II) Körperteil, (III) Körper kann für [Zeit] nicht mehr genutzt werden.
Vergiftung [Zeit] [Würfelwert]	Ein Gift verursacht jedes Mal bei [Zeit] so lange es sich im Körper befindet [Würfelwert] Schaden bis *Entgiftung* eingesetzt wird.
Verätzung [Würfelwert]	Säure verursacht sofort [Würfelwert] Schaden. Ein [Würfelwert] über 20 zerstört Stoffe, über 40 Leder und über 80 Metalle & Gestein.
Entgiftung	Entzieht dem Körper Gift, aber betäubt das Ziel mit Paralyse (II) [Vergiftungszeit multipliziert mit 10min].
Zerfall [Fortschritt] [Würfelwert]	Körper oder Objekte erhalten [Fortschritt] in % Zerfall und [Würfelwert] an sofortigen Schaden. Zerfall addiert sich und bei jedem Meilenstein von 20% verliert man ein Körperteil und so ein Viertel der maximalen Grundwerte.
Motiviert [Mod./Fertig.] [Würfelwert] [Zeit]	[Modifikation] und Verstand+10 werden um [Würfelwert] für [Zeit] verbessert.
Demotiviert [Mod./Fertig.] [Würfelwert] [Zeit]	[Modifikation] und Verstand+10 werden um [Würfelwert] für [Zeit] verschlechtert.
Betäubung (I/II/III)	Verfällt in eine *Starre* für (I) 1 Aktion, (II) 2 Aktionen, (III) 3 Aktionen.
Verspotten [Würfelwert]	Ziele der Wahl im Umkreis von [Würfelwert] werden dazu gedrängt den Anwender anzugreifen bis er besiegt ist.
Verlangsamen [Zeit]	Alle körperbezogenen Würfe sind 2x erschwert für [Zeit].
Erschöpfung [Zeit]	Alle mentalbezogenen Würfe sind 2x erschwert für [Zeit].
Versteckt	Bonus von +5 Initiative und 2x Schaden.
Geblendet (I/II/III)	*Kontrollverlust* für (I) 1 Aktion, (II) 2 Aktionen, (III) 3 Aktionen.
Adrenalin	Zusätzliche Aktion möglich. Nur einmal in einem Kampf möglich.
Schmerz (I/II/III/IV)	Jede Stufe Schmerz erschwert alle Würfe um -1. Stufe (III) blockiert den Nutzen von Modifikationen. Stufe (IV) bedeutet *Starre*.
Vereisung (I/II/III)	Sofort (I): „Verbrennung“ (I) [1] pro Sekunde. Nach 20s (II): „Verbrennung“ (II) [5] pro Sekunde. Nach weiteren 20s (III): „Verbrennung“ (III) [50] pro Sekunde.
Glück (I/II/III) [Gebiet]	Je nach Stufe darf ein Wurf für [Gebiet] nochmal gewürfelt werden. (I) Ein weiteres Mal, (II) 2x Mal, (III) 3x Mal.
Verwandlung [Ziel] [Ursprung]	Verwandelt [Ursprung] in [Ziel]. Die Verwandlung zerfällt nach der Halbwertszeit oder auf Wunsch. (Siehe Verwandlungsliste S.0)
Urinstinkt [Ziel]	Charakter verfällt in einen primitiven Rausch und greift alles innerhalb von [Zeit] in seiner Nähe im direkten Nahkampf an.
Belastung (I/II/III/IV)	(I) Geschwindigkeit/2 (II) Geschwindigkeit/2 + Verlangsamen, (III) Geschwindigkeit/4 + Verlangsamen (IV) Unbeweglich + Verlangsamen
Nässe	Schützt euch vor Feuer und erschwert Erzeugung von Feuer um 2x. Wasser-bedingte Zauber und Wunder sind um die Hälfte erleichtert.
Dürre	Erleichtert Erzeugung von Feuer um 2x. Wasser ist nicht erzeugbar durch Zauber oder Wunder.

Blutopfer-Tabelle

Effekte der Blôtgoder Begabung werden hier aufgelistet.

Würfel	Effekt
1w20	Zieht dem Opfer den [Würfelwert] ab und gibt es dem Anwender als Gesundheits-Bonus.
1w8	Zieht dem Opfer den [Würfelwert] ab und gibt dem Anwender eine Rüstung mit dem Wert.
1w8	Zieht dem Opfer den [Würfelwert] ab und gibt dem Anwender eine Waffe mit dem Wert.
1w4	Zieht dem Opfer den [Würfelwert] ab und der Anwender erhält einen Grundwert-Bonus für die Zeit in Minuten. Der Bonus und Zeit hängt vom Wert ab.
1w10	Zieht dem Opfer den [Würfelwert] ab und gibt es dem Anwender als temporären Verstands-Bonus.
Tötung	Verbessert das Blutopfer permanent um +1.

Blutspende-Tabelle

Effekte der Fah'runa Begabung werden hier aufgelistet.

Würfelwert	Effekt
1	Verbessert einen Grundwert um +1.
3	Verbessert zwei Grundwerte um +2.
7	Verbessert zwei Grundwerte um +3.
10	Verbessert drei Grundwerte um +3.
12	Alle Wunden und Verletzungen werden um +5 geheilt.
20	Alle Wunden und Verletzungen werden um +10 geheilt.
Tötung	Belebt einen Charakter wieder.

Stachelrücken-Tabelle

Effekte der Farnoor Begabung werden hier aufgelistet.

Würfelwert	Effekt	Stachelschaden	Verwendung
1	Unbrauchbarer Stachel.	/	/
2 - 6	Zieht einen einfachen Stachel heraus.	1w4	Einmalig
7 - 14	Zieht einen Stachel heraus.	1w6	Einmalig
15 - 19	Zieht einen festen Stachel heraus.	1w8	Zweimal
20	Zieht einen kräftigen Stachel heraus.	1w10	Dreimal

Verwandlungsliste

Verwandlungen jeglicher Art werden hier aufgelistet.

Typ	Ursprung	Beschreibung
Lichtquelle	Energie	Erzeugt Licht in einem Umkreis von ein paar Metern. Der Radius ist der erreichte Konzentrationswert als Würfel.
Werkzeug	Gestein	Ein Werkzeug, welches eine Modifikation, die vorher erwählt wurde, verbessert. Die Verbesserung ist der erreichte Konzentrationswert als Würfel.
Waffe	Gestein/Blut	Genutzt für Angriffe oder Verteidigung. (Siehe Ausstattung S.0). Die Waffe verbessert eine Modifikation, die vorher erwählt wurde. Die Verbesserung ist der erreichte Konzentrationswert als Würfel.
Rüstung	Gestein/Blut	Genutzt für die Verteidigung. (Siehe Ausstattung S.0). Die Rüstung verbessert eine Modifikation, die vorher erwählt wurde. Die Verbesserung ist der erreichte Konzentrationswert als Würfel.
Person	Gestein	Umwandlung in eine Person mit neuem Aussehen.
Gottheit	Person	Schwache Manifestation einer Gottheit. Kontrolle durch Spielleiter. (Siehe Beschwörungen S.0)
Lava	Boden	Ein Boden, der alles verbrennen lässt, was zu nahe kommt. Der Tod erwartet jene, die in Kontakt damit kommen.
Golem	Gestein	Magisches Konstrukt, welches als Kämpfer oder Diener aushilft. (Siehe Beschwörungen S.0)
Körperteil (Art)	Gas/Biomasse	Formt ein Körperteil aus (Art) Gas, bzw. aus (Art) Organisch. (Art) Organisch Vorteile: Bessere Kontrolle. +20 GW Arme/Beine, +40 GW Torso/Kopf Nachteile: Verletzbar durch: Schläge, Schnitte, Säure, Lauge, Feuer, Eis Benötigt: Blutzufuhr (Art) Gas Vorteile: Verletzbar durch: Feuer, Schnitte. Kein Gewicht. Nachteile: Schwere Kontrolle. +10 GW Arme/Beine, +20 GW Torso/Kopf Benötigt: Gaszufuhr
Krobanebel	Kroba	Breitet den gasförmigen Krobakörper wie Wasser aus und erzeugt Wasserdampf, in dem der Kroba alles mit dem Tastsinn wahrnimmt. Benötigt einen konstanten Wasserzufluss. Konzentrationswert gibt die Größe des Nebels in Armen x4 an.
Tornado	Kroba	Erzeugt einen Tornado, der durch die Gegend fegt. Kann solange kontrolliert werden, wie erwünscht. Hebt im nahen Umkreis Objekte hoch und schleudert sie durch die Gegend. Hier gilt: Pro 1 Arm des Tornados 1 Aktion der Dinge im Tornado und doppelt soweit weggeschleudert. Konzentrationswert gibt die Größe des Tornados in Armen an.
Tsunami	Kroba	Erzeugt eine Flutwelle aus einer großen nahen Wasserquelle. Kann solange kontrolliert werden, wie erwünscht. Reißt alles mit Wucht mit sich. Hier gilt: Pro 1 Arm der Welle 4 Aktion der Dinge in der Welle und doppelt soweit weggeschwemmt. Schaden beträgt 2w6 pro Arm Größe. Konzentrationswert gibt die Größe der Wellen in Armen an.
Erdbeben	Kroba	Erzeugt einen Erdriss, der sich durch den Boden zieht und alles zum Beben bringt. Kann solange kontrolliert werden, wie erwünscht. Alle Strukturen kleiner in Armen als der Konzentrationswert stürzen ein. Lebewesen verfallen in dieser Zeit in Starre. Konzentrationswert gibt Stärke des Bebens an.
Mond	Kroba	Opfert und verwandelt den eigenen Krobakörper in einen Mond, der um den Planeten kreist. Möglichkeit als Gottheit angebetet zu werden und den Anhängern so viel Energie zu spenden wie erwünscht.
Planet	Kroba	Opfert und verwandelt den eigenen Krobakörper in einen Planeten, der durch das Sonnensystem schwebt. Als dessen magischer und nun gottgleicher Besitzer seid ihr in der Lage euren Planeten nach eurem Belieben zu formen und zu beeinflussen. Eure Mitspieler werden ohne euch ihre Abenteuer bestehen müssen!

Einzigartige Flora-Welt

Besondere Bäume, Pilze, Kräuter und andere Pflanzen.

Wundstöckel

Spitze Blätter, die an einem langen, schmalen Stängel befestigt sind. Pflanzensaft wirkt heilend.

Eigenschaft: Heilungsprozess [3] [5 Aktionen]
Gattung: Kraut
Seltenheit: Selten
Fundorte: Wald / Fluss

Dolaris, Glr: Schmerznesseln

Buschartiges Unkraut, welches bei Berührung leicht betäubt und schmerzt.

Eigenschaft: Bei Kontakt Paralyse [I] [3 Aktionen]
Gattung: Kraut
Seltenheit: Gewöhnlich
Fundorte: Wald / Kanalisation / Fluss

Aetherwurz

Ein schmaler, stabiler Stängel endet in einem dicken Pilzkopf, der voll mit Hekatem ist. Sporen laden sich im Inneren immer weiter mit Energie auf bis der Kopf ohrenbetäubend explodiert und magische Sporen freisetzt.

Eigenschaft: Gegessen führt es zu Energie [+5] und Paralyse [I] [10 Aktionen]
Gattung: Pilz
Seltenheit: Selten
Fundorte: Höhle

Crex, Glr: Schädeltrauma

Knolliges Kraut, welches sich bevorzugt in mineralreichen Knochenüberresten seine Wurzeln schlägt. Gerieben und erhitzt gilt es als Droge, die die Psyche benebelt. Unverarbeitet führt es meistens zum Tod.

Eigenschaft: Roh gegessen führt es zu Vergiftung [20 Aktionen] [4]. Verarbeitet gegessen führt es zu Adrenalin x2, Zerfall [5] [0].
Gattung: Kraut
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Friedhof / Höhle / Kanalisation

Magelpilz

Ungiftiger Pilz, der üblicherweise zum Brauen und Verfeinern von Gerichten verwendet wird. Der braune und kleine Pilzschirm erscheint unschuldig.

Eigenschaft: Keine Besonderheit
Gattung: Pilz
Seltenheit: Gewöhnlich
Fundorte: Wald / Höhle

Gemeiner Magel

Dem Magelpilz zum Verwechseln ähnlicher Pilz, doch dafür äußerst giftig. Unterscheidbar am süßen Geruch und Auftreten vieler Insekten um den Pilz.

Eigenschaft: Gegessen führt es zu Vergiftung [8 Aktionen] [6]
Gattung: Pilz
Seltenheit: Selten
Fundorte: Wald / Höhle

Azran, Glr: Leuchtmoos

Magisches Efeu, was sich an feuchten, schattigen Wänden niederlässt. Reagiert auf Lichtquellen, indem es selber aufleuchtet.

Eigenschaft: Leuchtet, sofern eine andere Lichtquelle nah ist.
Gattung: Kraut
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Höhle

Fassat, Glr: Mogelbeere

Busch mit wenigen Beeren. Beeren betrügen mit ihrem verlockenden, saftigen Aussehen, doch der Saft ist extrem ungenießbar sowie höchst ätzend auf anorganische Materialien.

Eigenschaft: Verätzung [80] in Verbindung auf Gestein.
Gattung: Busch
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Wald / Anhöhe / Fluss

Luxabra, Glr: Funkelbaum

Baum mit leuchtenden Blättern und Blüten. Schmaler, stabiler Stamm, der hoch wachsen kann. Vermehrt gepflanzt in Natursiedlungen.

Eigenschaft: Leuchtet
Gattung: Baum
Seltenheit: Selten
Fundorte: Wald / Stadt

Orbis, Glr: Harzbaum

Goldene, harte Früchte quellen blasenartig aus diesem harten Baum heraus. Breites Blätterdach mit einem dicken Stamm.

Eigenschaft: Essbare goldene Frucht
Gattung: Baum
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Wald / Weide

Igris, Glr: Schattenwuchs

Dunkelviolette, großblättrige Schattenpflanze, die bei zu viel Sonnenlicht verbrennt. Auffällig knall-violett bis hin zu schwarzen Blattadern.

Eigenschaft: Lautes Rascheln bei Kontakt
Gattung: Busch
Seltenheit: Gewöhnlich
Fundorte: Wald / Höhle / Stadt

Grörlich, Glr: Schreihals

Schmales Gewächs, was schnell in die Höhe wächst. Löcher in der Pflanze erzeugen bei leichtem Wind ein konstantes Pfeifen.

Eigenschaft: Schrilles Pfeifen
Gattung: Gras
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Wald / Weide

Nyrrskn, Glr: Rottertau

Diese große fleischfressende Pflanze lockt Beute mit einem süßen aber äußert klebrigen Stoff an. Ist die Beute gefangen, wird sie im Inneren zersetzt.

Eigenschaft: Bei Kontakt mit Klebstoff: Verlangsamung [4 Aktionen]
Wenn im Inneren: Zerfall [10] [10]
Gattung: Fleischfressende Pflanze
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Sumpf

Kantris, Glr: Blutweide

Ein Gras, welches Blut und andere Mineralien aus Leichen absorbiert. Wächst dort wo viele Lebewesen gestorben sind. Grasstängel sind daher schwer und glibberig, aber stabil und enthalten eine ekelhafte Masse, die einen enormen Gestank absondert. Dieser Gestand zieht Ungeziefer an und benebelt die Sinne.

Eigenschaft: Erhält konstant in der Umgebung Demotiviert [Wahrnehmung] [-3]
Gattung: Gras
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Friedhof / Weide / Kanalisation

Kvetocynth, Glr: Adelblüte

Ein langer feiner Stiel endet in einer zierlich royal blauen Blüte. Meistens nur in abgeschiedenen Stellen zu finden, wo sie ungestört wachsen kann. Wird gerne als Prestige Objekt von Astilliern oder Nuklen gehalten. Gerüchte erzählen von magischen Kräften der Pflanze.

Eigenschaft: Keine Besonderheit
Gattung: Blume
Seltenheit: Selten
Fundorte: Anhöhe / Weide

Elvera, Glr: Seesalbei

Allseits beliebtes Wasser-Kraut. Die kugelartigen Wurzeln enthalten ein kühlendes Gel, welches gegen Verbrennungen hilft und Wunden schneller heilen lässt.

Eigenschaft: Aufgelegt gibt es Heilungsprozess [1] [7 Aktionen]
Gattung: Kraut
Seltenheit: Gewöhnlich
Fundorte: Fluss / See

Skyx, Glr: Vogelkralle

Vogelfuß-geformtes Kraut. Sofern die tiefen Wurzeln gerieben, in Wasser gegeben, erhitzt und dann getrunken, wird die eigene Wahrnehmung erhöht.

Eigenschaft: Gegessen führt es zu Motiviert [Wahrnehmung] [+4] [8 Aktionen]
Gattung: Kraut
Seltenheit: Ungewöhnlich
Fundorte: Weide

Gefährliche Geschöpfe

Tiere, Monster und andere Kreaturen.

Reptil - Skragol

Beschreibung

Lindwurm-artiger Allesfresser. Schuppenbesetzt und ohne Flügel, doch mit enormer Sprungkraft. Überrascht Beute mit einem Sprung aus dem Hinterhalt von oben.

25 AG
20 KR
25 AU
40 RE
60 GE
15 VE

Lebensraum

Anhöhe / Kälte / Höhle

Merkmale

Akrobatik [Klettern] +2
Akrobatik [Sprung] +3
Krallen-Angriff [3w4]
Biss-Angriff [2w8]
Manöver [Abreißen]

Biest - Shriekfell

Beschreibung

Große, nachtaktive Raubkatze, die in den dunklen Gassen und Untergründen von Städten Opfer mit ihrem Laternenschwanz anlockt.

40 AG
15 KR
15 AU
50 RE
30 GE
10 VE

Lebensraum

Wald / Stadt

Merkmale

Krallen-Angriff [2w4]
Biss-Angriff [1w4]
Manöver [Gebuckeltes Tischbein]

Amphibie - Krott

Beschreibung

Mittelgroße froschartiger Insekten- und Fleischfresser. Äußerst territorial und flink. Zieht Opfer mit klebriger Zunge näher. Legt Eier in Nester nahe Sümpfe oder Kanalisationen ab.

30 AG
10 KR
10 AU
20 RE
7 GE
5 VE

Lebensraum

Sumpf, Fluss, Kanalisation

Merkmale

Zungen-Angriff [Zieht Ziel zu sich] [Groß langsam] (LW: KR)
Biss-Angriff [1w4]
Akrobatik [Sprung] +4

Insekt - Dampfschrecke

Beschreibung

Kleine, schwarmartige Schaben. Ziehen ihre Mineralien aus dem Fressen von Gestein und Metallen. Vorliebe für Hitze.

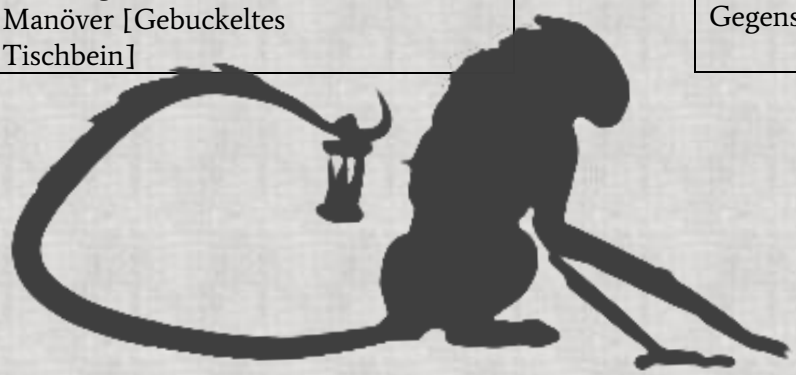
40 AG
1 KR
5 AU
15 RE
1 GE
10 VE

Lebensraum

Höhle / Hitze / Lava

Merkmale

(Schwarm) Biss-Angriff [2w4]
(Schwarm) Zerfall [5] auf Gestein / Gegenstände



Biest - Hornrak

Beschreibung
Großes, wildes Raubtier. Ähnelt einem Bären mit Stacheln auf dem Rücken. Wird schnell provoziert.

20 AG
40 KR
30 AU
15 RE
100 GE
5 VE

Lebensraum
Wald / Höhle

Merkmale
Biss-Angriff [3w4]
Stacheln [1w8] [Direkte Nähe]
Manöver [Umwerfen]

Biest - Undral

Beschreibung
Mittelgroße Fleischfresser. Ähneln nackten Hunden mit ausgeprägtem Gebiss und verkümmerten Augen. Enormer Wärme- und Geruchsinn. Jagen in Rudeln und werden von Feuer angezogen.

15 AG
5 KR
25 AU
25 RE
12 GE
5 VE

Lebensraum
Wald / Hügel / Höhle

Merkmale
Biss-Angriff [2w4]

Fee - Grimwicht

Beschreibung
Magische, kleine humanoide Allesfresser. Verteidigen verbissen ihr Revier. Sehr gerissen und kopieren Zauber von Gelehrten des Hekatem.

15 AG
5 KR
10 AU
20 RE
8 GE
40 VE

Lebensraum
Höhle / Wald / Sumpf

Merkmale
Nutzt nach Wahl 1 bis 3 Zauber des Magni Synti, abhängig von der örtlichen Hekatemschule.
Krallen-Angriff [1w4]

Wirbellos - Oktyon

Beschreibung
Fleischfressender Oktopus mit langen und algenähnlichen Tentakeln. Umfasst Opfer bis sie ermüden oder ertrinken.

15 AG
30 KR
20 AU
45 RE
18 GE
10 VE

Lebensraum
See / Kanalisation

Merkmale
Manöver [Schwitzkasten]
Tentakel-Angriff [1w8]

Fee - Pixie

Beschreibung
Sehr kleine und hyperaktive Allesfresser. Produzieren Pixiestaub in ihren Nestern. Blind, aber exzellentes Gehör. Stört sie niemals!

60 AG
2 KR
5 AU
35 RE
3 GE
15 VE

Lebensraum
Wald / Sumpf / Höhle

Merkmale
Biss-Angriff [2]
(Schwarm) Biss-Angriff [5w4]

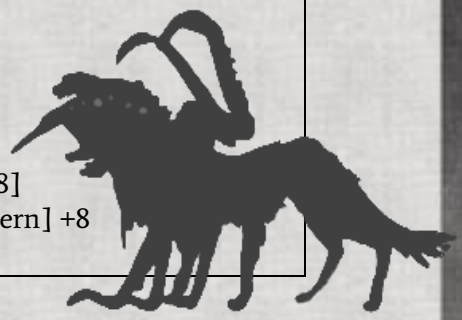
Biest - Noctul

Beschreibung
Mittelgroße fleischfressende, achtbeinige Kreatur. Mehr Jaguar als Spinne jagt sie allein in der Wildnis große Beute.

35 AG
10 KR
20 AU
20 RE
20 GE
15 VE

Lebensraum
Wald

Merkmale
Biss-Angriff [1w8]
Akrobatik [Klettern] +8



Beschwörungen

Magische und göttliche Wesen.

Element - Golem

Beschreibung

Erst durch Beschwörung und einer magischen Bindung können Golems existieren. Durch die Vielseitigkeit des Hekatems, treten ebenso vielseitige Golems auf.

5 AG
30 KR
60 AU
10 RE
50 GE
10 VE

Mini-Blutgolem [Sanguismus]
Blutstoß-Angriff [FW] [4w4]
Akrobatik [Sprung] [+5]
-15 GE / +30 AG

Gestein-Sklave [Magni Lapia]
Faust-Angriff [WW] [2w8]
Betäubung [I] bei Treffer
Natürliche Panzerung +5
+10 GE / +20 KR

Hautjäger-Golem [Dupràni]
Krallen-Angriff [Raufen] [3w4]
Akrobatik [Fliegen] [+5]
Manöver [Abreißen]
Natürliche Panzerung +3
+20 RE / + 20 VE

Sang. - Götterkopie

Beschreibung

Manifestation einer schwachen Kopie von einer vom Gläubigen des Sanguismus erwünschten Gottheit.

50 AG
50 KR
80 AU
50 RE
100 GE
100 VE

Urk - Gott des Blutes
Faust-Angriff [Raufen] [2w20]
Manöver [Abreißen]
Alle: Urinstinkt [Konstant]

Mephos - Gott der Liebe
Verbündete: Glück (1) [Alle]

Dorba - Göttin der Schmiede
Gegner: Geblendet (III) (Sicht)
Verspotten [8]

Orsa - Die Gottmutter
Alle: Entgiftung
Gläubiger: Bereinigt [Konstant]

Jorn - Gott der Welt
Alle: +½ Energie
Segnung [Gläubiger]

Schanta - Göttin des Todes
Umgebung: Zerfall [5] [60]
Gläubiger: Unbesiegbar [1 Aktion]

Weskahogni - Gott des Wissens
Gläubiger: Urinstinkt [Konstant]

Swinn - 1000 Gesichtige Göttin
Gläubiger: Versteckt, Tarnung

Konstrukte

Dampfbetriebene Konstrukte und verunstaltete Lebewesen.

Metall - Rosthirn

Beschreibung

Diese willenlosen Geschöpfe verdanken ihren Namen zahlloser Experimente und vieler Implantate, die sie ihren Verstandes und Persönlichkeit beraubt haben.

10 AG
10 KR
20 AU
5 RE
20 GE
5 VE

Lebensraum

Kanalisation / Höhle / Stadt

Merkmale

Manöver [Abreißen]
Manöver [Umwerfen]
Faust-Angriff [Raufen] [1w8]

Metall - Geschändete

Beschreibung

Ehemals Anhänger eines dunklen unbekannten Kults oder Gefangene dessen, die in entsetzlicher Weise bestraft wurden. Verstümmelt und besetzt mit Eisenvorrichtungen, so dass sie so lang wie möglich extremer Pain ausgesetzt sind. Nur allein einige Kerzen, die heißen Wachs auf den Körper tropfen lassen, sowie das Schlürfen auf dem Boden weisen auf die Anwesenheit hin, da eine Eisenmaske das Schreien des Unglückseligen verhindert.

5 AG
15 KR
50 AU
5 RE
15 GE
5 VE

Lebensraum

Kanalisation / Höhle / Wald

Merkmale

Hat konstant Schmerz (III)
Krallen-Angriff [Raufen] [2w4]

Metall - Groteske

Beschreibung

Dieses Monstrum ist die Spitze der perversen Wissenschaft. Es ist das Resultate Lebewesen und Technologie in ein Geschöpf der absoluten Zerstörung zusammen zu mischen. Dank ihrer instabilen Psyche sind sie selten lange kontrollierbar.

15 AG
70 KR
60 AU
10 RE
80 GE
10 VE

Lebensraum

Kanalisation / Höhle / Stadt

Merkmale

Manöver [Zerschmettern]
Manöver [Knochensplitterer]
Manöver [Schädeltrauma]
Gerätearm-Angriff [WW] [4w4]
Stampfer-Angriff [Raufen] [1w12]

Metall - Werkling

Beschreibung

Die Existenz dieser metallenen, kleinen Vögel verdankt es der Wissenschaft. Zu ihren Diensten gehören Überwachung mit Aufnahme-Fähigkeiten und ordinäre Botengänge.

60 AG
5 KR
5 AU
10 RE
15 GE
20 VE

Lebensraum

Stadt

Merkmale

Optional: Selbstzerstörung [4w8], Bereich (IV)
Schnabel-Angriff [Raufen] [1w4]