

# Regelwerk V5.3

## Inhaltsangabe:

Präambel	Seite 1
Wortklärung/Mechaniken:	Seite 2-5
Charakter/Stufenaufstieg:	Seite 6-8
Stufenaufstieg:	Seite 9
Grundlagen Kampf:	Seite 10
Psychische Instabilität:	Seite 11
Charakterklassen:	Seite 12-13
Talente und Beispiele:	Seite 14-15
Waffentags:	Seite 16
Bufs/Debuffs:	Seite 17
Heldentaten und Titel:	Seite X
Gedankenmist:	Seite X+1

## Präambel:

Das Regelwerk „Mondsturz“ steht in direktem Zusammenhang mit den Kampagnen des Mondsturz Regelwerkes:

Innere Welt:

Akt 1: Viren  
1899: London  
1933: Bermuda  
2012: Reykjavik

Akt 2: Fraktionen  
Mondsturz: Storys  
2016: Agents  
2016: Gulag

Akt 3: Invasion  
2018: Berlin  
2018: Götterdämmerung ehemals Portals (Arbeitstitel)  
2033: Auslöschung

Äußere Welt:

Mondsturz: Avalon  
Mondsturz: Kataklysmus  
Mondsturz: Klufthelten

Das Regelwerk ist jedoch auch als Universalregelwerk und kann mit vielen Geschichten genutzt werden. Hausregeln können beliebig Regeln ersetzen oder verbessern. Ebenso können Regelungen weggelassen werden, wenn es dem Spielspaß förderlich ist. Das Regelwerk befindet sich im stetigen Umbau, bis es tatsächlich fertig ist, werden also noch einige Monate vergehen.

Der Spielleiter behält sich vor, Unklarheiten auf seine Art zu definieren, da er nicht gegen sondern mit den Spielern arbeiten soll.

## Wortklärung:

Spieler:	Spieler sind alle Teilnehmer an der Runde, sie unterscheiden sich von NSCs/NPCs (Nicht Spieler Charaktere, Non Player Charakter; In folgendem nur als NPC betitelt) insofern, dass sie einen, meist zugeschnittenen, Charakter Spielen. Die Ausnahme bildet der Spielleiter, dieser übernimmt die Welt und die NPCs, dieser hat demnach keinen eigenen permanenten Charakter, grundsätzlich.	Erfahrung:	Wenn Charaktere als „Gegner“ klassifizierte NPCs besiegen, bestimmte Aufgaben erledigen, Abenteuer bestreiten oder sonstige Ziele erreichen, werden sie mit Erfahrung belohnt. Erfahrung sammelt sich an, bis man genug für einen Stufenaufstieg hat. Da man mit steigenden Abenteuern und Kämpfen an Erfahrungen sammelt, wird man automatisch besser. Es hängt vom Spielleiter ab, wer oder was Erfahrung birgt.
Charakter:	Charaktere sind die Rollen aller Spieler, diese bestehen je aus einem Charakterbogen, welcher aus zwei Seiten, standardmäßig, besteht. Im Charakterbogen finden sich der Hintergrund, die Attribute, die Talente, das Inventar, die Merkmale und die Magie.	Rang:	In einigen Abenteuern gibt es bestimmte Punkte, welche den Rang in einer Organisation erhöhen oder ähnliches. Beispielsweise ist der Rang mit einem Beruf und dessen Beförderungen gleichzusetzen. Auch kann hiermit der Rang in einem Glauben gemeint sein.
Hintergrund:	Name, Vorname, Aussehen, Beschreibungen und vieles weitere, das deinen Charakter ausmacht. Vieles hier dient eher dem Rollenspiel als tatsächlich den Spielmechaniken, dennoch haucht es dem Charakter Leben ein.	Magie:	Magie in der Welt von Mondsturz nennt sich Mysth. Mysth stammt ursprünglich von der äußersten Welt und den Göttern und Monden dort. Auf der Erde gibt es nach aktuellem Stand keine Magie, jedoch können Menschen über Artefakte das Mysth katalysieren und nutzen. Aufgrund der Artefakt Regelung spielen sich Charaktere die Magie nutzen und Zaubern wollen, auf der Erde dezent anders als in den äußeren Welten.
Attribute:	Die Werte der Attribute bilden das Grundgerüst eines jeden Charakters. Die Werte werden oft als Ressourcen verstanden, die aufgebraucht und aufgefüllt werden können. Ebenso finden sich hier jegliche defensiven Werte wie Rüstung und Resistenzen. Sie nehmen starken Einfluss auf die Spielbarkeit und das tatsächliche Überleben eines jeden Lebewesens in der Rollenspielwelt.		
Talente:	Alle Talente sind, quasi, jederzeit ausführbar und führen zu Resultaten ob negativ oder positiv. Statt Talent, kann man auch Skill oder Fähigkeit sagen. Wobei in diesem Regelwerk immer von Talenten gesprochen wird, um Fehler zu vermeiden. Talente werden in Gruppen zusammengefasst. Es existieren zwölf Gruppen, mit je sechs Talenten. Besondere Gruppen sind die Magieschulen, sowie die „Diversen Talentgruppen“. Grundlegend lässt sich sagen, dass Talente beschreiben, was ein Charakter kann und auf diese Werte werden die meisten Proben gewürfelt.		
Inventar:	Im Inventar finden sich alle Items, die ein Charakter aktuell bei sich trägt, was hier zu finden ist, trägt ein Charakter in den Händen, an sich oder im Rucksack. Diese Gegenstände können beschädigt, verloren oder geklaut werden, stehen jedoch ebenso jederzeit zur Verfügung, sofern sie zur Hand genommen werden.		
Merkmale:	Merkmale sind Vor- und Nachteile, die ein Charakter in sich vereint. Dazu gehören Heldentaten, die man im Laufe seines Lebens vollbringt. Titel, die verliehen werden. Eigenschaften mit denen man geboren wird oder sie sich anderweitig aneignet und psychologischen Nachteile die jedem nach lebenseinschneidenden Ereignissen anhaften können.		
Proben:	Immer, wenn man etwas ausführt oder ausführen muss, wird gewürfelt, dies nennt sich Probe. Proben enden im Erfolg, Misserfolg oder treffen kritisch, dies negativ oder positiv. Proben werden fast ausschließlich mit 2d6 geworfen. Die größte Ausnahme bilden die Schadenswürfe, welche weniger als Proben gelten, da sie eher die Effizienz eines Angriffs beschreiben. Jede Probe die sieben oder weniger anzeigt, gilt als automatisch Fehlgeschlagen.		
Kritisch:	Zeigen zwei Würfel, bei einer Probe, eine sechs, so gilt der Wurf als automatischer Erfolg. Dies ist das bestmögliche Ereignis. Zeigen die Augen zwei Einsen, so gilt die Probe als kritischer Fehlschlag, das schlimmste, was passieren kann. Ausgenommen sind Schadenswürfe, diese Treffen nicht kritisch. Es gibt Möglichkeiten, die Kritrate zu erhöhen, wodurch weitere Kombinationen als Kritische Angriffe gelten.		

## Wortklärung II: Die Attribute

Resistenzen:	<p>Die Resistenzen schützen den Charakter vor unterschiedlichsten Debuffs. Dies sind Statuseffekte, die negativen Einfluss auf den betroffenen haben. Jeder Debuff wird einer Resistenz zugeordnet und von dieser Abgeblockt. Die Resistenzen sind Immunsystem, Elementar, Charakterstärke, Schmer und Segen.</p> <p>Die Anzahl der Status Effekte ist vielseitig, manche werden nur von einem Artefakt oder Zauber zugefügt oder sind einmalig in einer Kampagne vertreten, wie die Reykjavik-Vektoren. Zusätzlich steht es dem Spielleiter frei, jederzeit einem Monster neue Effekte zu geben, nichts hält ihn davon ab, etwas neues zu erfinden, der Effekt muss nur passend zu einem der fünf Werte zugeordnet werden können. Folgende Statuseffekte sind häufiger anzutreffen:</p> <table><tr><td>Immunsystem:</td><td>Diese Resistenz beinhaltet u.a. Gift, Krankheit und Blutung.</td></tr><tr><td>Elementar:</td><td>Diese Resistenz beinhaltet u.a. Hitze, Kälte, Säure und Strom.</td></tr><tr><td>Charakterstärke:</td><td>Diese Resistenz beinhaltet u.a. Er/Furcht, Bezaubert und Stress.</td></tr><tr><td>Schmerz:</td><td>Diese Resistenz beinhaltet u.a. Nekrose, Gleisend und Schall.</td></tr><tr><td>Segen:</td><td>Diese Resistenz beinhaltet u.a. Fluch, Unglück und Totgeweiht.</td></tr></table>	Immunsystem:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Gift, Krankheit und Blutung.	Elementar:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Hitze, Kälte, Säure und Strom.	Charakterstärke:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Er/Furcht, Bezaubert und Stress.	Schmerz:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Nekrose, Gleisend und Schall.	Segen:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Fluch, Unglück und Totgeweiht.
Immunsystem:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Gift, Krankheit und Blutung.										
Elementar:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Hitze, Kälte, Säure und Strom.										
Charakterstärke:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Er/Furcht, Bezaubert und Stress.										
Schmerz:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Nekrose, Gleisend und Schall.										
Segen:	Diese Resistenz beinhaltet u.a. Fluch, Unglück und Totgeweiht.										
Reflex:	Reflex gibt die Bewegungsreichweite im Kampf an und wird von der Rasse und dem jeweiligen Rüstmodifikator bestimmt										
Psyche:	Dein Verstand, sinkt er auf null erlangst du einen psychologischen Nachteil. Sinkt die Psyche auf 0, wenn man bereits vier Nachteile hat, erlangt man den Status Geisteskrank. Jeder weitere Schaden, der normalerweise die Psyche treffen würde, zieht stattdessen einen Punkt Physis ab. Sieht ein Charakter etwas, was er nicht gewöhnt ist oder wird stark geschockt, so verliert er Psyche. Vorher jedoch muss der Wurf auf Charakterstärke misslingen, da Stress so umgangen werden kann.										
Mana:	Um den Mysthstaub nutzen zu können, also Magie und Artefakte, muss man Mana aufbringen. Diese Ressource steckt in Lebewesen und kann verbraucht werden. Fast jede Magie verbraucht die Punkte, sinken sie auf null, ist es nicht möglich weiter zu zaubern, bis sie wieder aufgefrischt werden.										
Adrenalin:	Adrenalin ist eine Währung. Man generiert es in Kämpfen, durch kritische Erfolge oder per Regeneration. Mit Adrenalin können Regeln gebogen und gebrochen werden. Neue Adrenalinmoves erlangt man über Stufenaufstiege. Einige Moves sind Proben neu zu würfeln, mehr Erfahrung generieren oder weitere Würfel in den Pool hinzufügen.										
Regeneration:	Mithilfe der Regenerationspunkte können während Pausen Wunden geheilt werden. Dies ist ratsam, wenn man den Tag nicht beenden will oder der Ort nicht sicher genug für eine lange Rast ist. Bestimmte Charaktere können auch Mana und Adrenalin über die Regeneration erhöhen.										

Rüstwert:	Der Rüstwert wird in den Werten Stich, Schnitt, Stumpf und Energie angegeben. Rüstwert gilt als erste der fünf Instanzen. Sobald ein Charakter Schaden erleidet, wird jener Schaden um den Rüstwert gesenkt, der ihn betrifft. Manche Waffen haben unterschiedliche Schadenstypen, dort kann der Angreifer entscheiden, wie der Angriff gewertet wird. War es ein Stich oder Schnitt mit dem Messer? War es die Spitze oder Stumpfe Seite des Hammers? Ein Magieeispeer ist spitz, während ein Feuerball reine Energie ist. Ein Flammenschwert könnte sowohl Scharf als auch Energie Schaden verursachen, in solchen Fällen gibt es weitere Informationen beim Angriff selbst. Senkt der Rüstwert den Schaden auf oder unter null, ist der Schaden negiert. Verursacht eine Waffe mehr als einen Schadenstypen durch einen Angriff, werden die Schäden separat vom jeweiligen Rüstwert gesenkt. Ein Beispiel hierzu wäre ein verzaubertes Brandritterschwert. Ein Angriff mit dieser Waffe verursacht 3D6 Schnittschaden, sowie 2D6 Energieschaden. Beide Schadensarten sind separat durch den jeweiligen Rüstwert zu senken und erst dann zu addieren.
Hyperarmor:	Hyperarmor ist die zweite Instanz. Schaden der den Rüstwert überschreitet, wird von eventuellen Hyperarmorpunkten abgefangen. Hyperarmor fängt den vollen Schaden, bei 500 Schaden ist dies gut, bei einem Punkt Schaden ist es verschwendet, aber auch persönliches Pech. Hyperarmor kann als Story und Plotarmor vergeben werden, sowie durch Magie erlangt werden.
Rüstzustand:	Die dritte Instanz. Durchdringt der Schaden den Rüstwert und es ist keine Hyperarmor vorhanden, so zieht der verbleibende Schaden, die Rüstung in Mitleid. Der Zustand der Rüstung sinkt mit jedem erlittenen Schaden. Sobald der Rüstzustand null erreicht, bietet die Rüstung nahezu keinen Schutz mehr. Sie fängt immer noch einen Teil des Schadens durch den Rüstwert ab, aber weiterer Schaden durchdringt den Schutz.
Leben:	Von jetzt an wird es gefährlich. Getroffen worden? Schaden lag über dem Rüstwert? Keine Hyperarmor? Rüstzustand geringer als der verbliebende Schaden? Glückwunsch, dann erleidest du Schaden an der vierten Instanz. Dieser Schaden ist eine Verwundung des Körpers. Es kann über Magie, Pausen und Rast, sowie nach Abenteuern regeneriert werden. Sinkt es auf null, greift die letzte Instanz.
Physis:	Die fünfte und letzte Instanz. Die Physis kann nur durch absoluten Schaden gesenkt werden. Absoluter Schaden wird zugefügt mit kritischen Treffern, besonderen Waffen, Zaubern und Debuffs. Des Weiteren wird die Physis über Schaden auf die Psyche während der Geisteskrankheit gesenkt. Jeder Angriff der den Rüstwert übersteigt und nicht von Instanzen zwei, drei und vier abgefangen wird, wird wie absoluter Schaden von einem kritischen Treffer behandelt. Sinkt die Physis auf null, verstirbt ein Charakter augenblicklich.

## **Mechaniken:**

Talente:	Talente werden in Talentgruppen eingeteilt. Alles was man machen möchte, kann eine Probe erfordern und demnach einen Wurf auf ein Talent. Wobei es im Auge des Spielleiters liegt, ob eine Probe wirklich benötigt wird. Beim Nutzen einer Trittleiter oder beim Lesen eines Buches, sollte genauso wenig eine Probe erfolgen, wie beim Springen auf einen Bordstein. Grundlegend gilt, wer vorschlägt hilft dem Spielleiter, jedoch hat dieser das letzte Wort. Alle Talente können genutzt werden, unabhängig den Punkten in Attributen oder Talenten. Bei einer Talentprobe, werden die Punkte des Talentbesitzer zu den Augenzahlen addiert. Talente starten immer mit null Punkten, ihr Maximum liegt jedoch bei zwölf.
Talentgruppen:	Talente können nur auf Stufe drei gelevelt werden. Während sich alle Gruppen zum Start auf Stufe eins befinden. Sobald sich jedoch insgesamt sechs Punkte in einer Talentgruppe befinden, steigt diese eine Stufe auf und das neue Maximum aller Talente dieser Gruppe liegt bei sechs. Befinden sich insgesamt 18 Punkte in einer Gruppe, steigert sich die Gruppe auf Stufe drei und das Maximum aller Talente dieser Gruppe steigt auf neun. Mit 36 Punkten in einer Gruppe, steigert sich die Gruppe ein letztes Mal, auf Stufe vier. Talente dieser Gruppe können nun auf zwölf aufgestuft werden. Gruppen geben das allgemeine Potential der Talente an, steigern sich viele Talente, steigert sich auch das allgemeine Potential einer Gruppe. In „Diverse Talente I und II“ werden Talente gesteckt, die man über Vorteile und Nachteile erlangt. Ihr Maximum liegt von Anfang an bei zwölf.
Magie:	Magie erlangt man über Artefakte und Gaben. Wenn in der Welt von Mondsturz von Mysth gesprochen wird, ist dies die Macht, mit der man Zaubert. Mysth ist die Energie, die in allem fließt und schlussendlich aus Seelenenergie katalysiert wird. Die Erde ist ein Mystharmer Ort und dementsprechend kann dort hauptsächlich mit Artefakten gezaubert werden. Die Götter der äußeren Welt verleihen stattdessen Gaben an ihre Gläubigen. Sowohl in der äußeren als auch in der inneren Welt gibt es Ausnahmen. Mysthkünste können auf sechs verschiedene Arten genutzt werden und unterteilen sich in acht Schulen. Auf der Erde werden Mysthkünste 3 zu 1 gestuft, um die Wertigkeit der Gruppe auszugleichen, dafür ist Mysthkunst von Stufe 1 an auf Stufe vier.
Mysthkunst:	Die sechs Arten des Ausführens lauten: Ausruf, Katalysator, Fingerzeichen, Runenschrift, Ritual und (!!!!!!!!!!!!!!!). Ausruf: Um Zauber dieser Art zu nutzen, benötigt man die Fähigkeit zu sprechen und demnach einen freien Mund. Katalysator: Der Nutzer benötigt ein gesondertes Objekt wie ein Instrument, um den Zauber zu nutzen. Artefakte der Erde sind stets dieser Mysthkunst zuzuordnen, die Befähigung in anderen Künsten ist standardmäßig, auf der Erde, nicht gegeben. Fingerzeichen: Diese Talente kann man nur nutzen, wenn eine Hand frei ist, für manche Zeichen werden beide Hände benötigt. Runenschrift: Dies sind besondere Schriftzeichen, die in die Luft geschrieben werden. Dazu wird ein Körperteil genutzt, welches greifen kann, also Finger, der Schweif, der Fuß etc. Ritual: Bei einem Ritual werden mehrere Zeichen auf dem Boden oder an einer Wand aufgebracht, oftmals werden weitere Gegenstände benötigt, die umgewandelt oder als Währung genutzt werden. Manchmal handelt es sich auch um rituelle Tänze etc. Multikunst: Ein aktueller Platzhalter, für den Fall der Fälle.

Schulen:	Jeder Zauber gehört einer der acht Schulen an, man kann mehr über die Schulen an Akademien lernen, dasselbe gilt natürlich für Tempelanlagen und ähnliches. Grundlegend gilt, auf der Erde haben die Schulen keine Bedeutung, da die Schule irrelevant für Artefakte ist. Die Schulen:  Mengatis, die Schule der Energie: Kontrolle über Energie, wie Feuer, Äther, elementares Mysth Evocates, die Schule der Materie: Kontrolle über Materie, wie Stein, Wasser, Metall Arcadus die Schule der Täuschung: Kontrolle über Illusionen, wie Unsichtbarkeit Persopec die Schule des Charismas: Kontrolle über Beseelte Wesen und Beschwörungen Teldora die Schule des Schutzes: Kontrolle über Schutz, Regeneration und Heilung Eigna die Schule der Transmutation: Kontrolle über Alchemie, wie Dinge teleportieren Aurores die Schule der Kriegskunst: Kontrolle über Kriegsaspekt, wie Schadenssteigerung Avalon die Schule der Polymorphy: Kontrolle über Körperkunst, wie DNS Mutation
Zauberstufen:	Jedes Lebewesen kann potenziell Magie nutzen, dies zehrt jedoch an der Ausdauer und ermüdet einen Körper recht schnell. Tricks, also Zauber der Stufe null sind schwach und nahezu perfekt auf die schwächlichen Körper aller Lebewesen ausgelegt, sie sind unbegrenzt nutzbar. Jeder andere Zauber hingegen benötigt Mana. Die Kosten variieren, ebenso der Schaden oder die Effekte.
Ruhezeit:	Es gibt zwei Arten der Ruhe, die (Verschnauf)Pause und die (Lange)Rast. Man kann sich als Gruppe jederzeit entscheiden die Zeit vergehen zu lassen, dabei muss die Gruppe einstimmig die Entscheidung treffen, es wird nicht eine Pause für den einen, eine Rast für den anderen gehalten, außer die Spieler wollen explizit die Gruppe trennen und der Spielleiter gibt seinen Segen.  Pause: Bei einer Pause vergehen mindestens 15 Minuten, in denen Charaktere ihre Wunden notdürftig versorgen können. Je Regenerationspunkt, wird ein D4 gewürfelt, welcher die Leben auffüllt. Die Pause kann auf 30/45/60 Minuten verlängert werden, sofern Charaktere andere Dinge erledigen wollen, dabei gilt jede Viertelstunde für eine Talentprobe. Wache wird automatisch gehalten, da niemand schläft.  Rast: Bei einer Rast wird tatsächlich geschlafen, der Tag wird also übersprungen. Standardmäßig bedeutet dies mindestens sechs Stunden Schlaf, wollen mehrere schlafen, muss sofern Wache gehalten wird, die Nacht länger gehalten werden. Wer schlafen will muss mindestens sechs Stunden schlafen, wobei Unterbrechungen durch Wachehalten erlaubt sind. Dabei regeneriert man, sofern getrunken und gegessen wird, alle Regenerationspunkte, das Leben und Mana. Hyperarmor und viele positive Effekte verschwinden allerdings, Adrenalin sinkt ebenfalls auf den Grundwert, der vorgegeben wird; und zusätzlich gilt man als ausgeruht, dieser Status geht nach zwei Tagen ohne Schlaf verloren.  Auszeit: Wer lange Zeit ohne Spiel verbringt, also eine Auszeit vom Abenteuerleben nimmt, der kann sich dazu entscheiden, verschiedene Werte zu leveln, Jobs annehmen oder auch zu trainieren.
Gegenstände:	Alle Gegenstände besitzen eine Größe, sie können ins Inventar gepackt werden. Als Gegenstand gilt alles, was materiell ist, für Flüssigkeiten und Pulver sollten Behälter gewählt werden. Gegenstände fallen in die Kategorien eins bis drei. Pistolen, Messer und Flaschen haben die Größe eins. Ein Kissen, ein Schwert oder ein großer Ast haben die Größe zwei. Ein Gewehr, ein Computerbildschirm oder eine Decke haben die Größe drei.

**Inventar:** Jeder Charakter besitzt zu jedem Zeitpunkt zwei Inventarslots, die Hände. Zusätzlich kann man ein Outfit tragen, welches keine Boni gibt und das Aussehen eines Charakters mitbestimmt. Die Rüstung hat einen Spielentscheidenden Aspekt, da die Rüstung in drei Gruppen eingeteilt wird, Leicht, Mittel und Schwer. Bei steigendem Schutz sinkt der Reflexwert. Wobei es Ausnahmen gibt, man sagt hochmoderne Rüstungen verbinden hervorragenden Schutz mit einem leichten Gewicht und hoher Beweglichkeit.

Rüstungen können mit Zubehör ausgestattet werden. In modernen Zeitaltern sind dies Visoren, Autoinjektoren und Module. In magischen Welten sind dies auch Edelsteine mit besonderen Effekten.

Im Feld Schmuck werden Gegenstände eingetragen, die der Charakter tragen kann, wie Brillen, Ohrringe oder Gürtelschnallen. Regulär kann nur ein Schmuckgegenstand pro Typ getragen werden. Also keine Zwei Ringe, vier Brillen oder drei Krawatten.

Den Punkt Rucksack schaltet man frei, sobald man einen geeigneten Rucksack, Taschen, Aktenkoffer, Kissenbezüge am Stock etc. hat. Der Einfachheit halber, wird alles als Rucksack betitelt, im Normalfall passen 16 Items in den Rucksack. Die relevante Ressource nennt sich Kapazität. In den Rucksack passt nur eine gewisse Menge an Gegenständen, diese liegt bei 16. Bedeutet im Umkehrschluss, größere Gegenstände verhindern das volle ausnutzen der 16 Slots. Munition gleicher Art wird auf das volle Magazin der jeweiligen Waffe gestapelt. Flaschen, Phiolen, Kerzen etc. werden nicht gestapelt. Es gibt Gegenstände, mit denen sich andere Stapelt lassen. Beispiele hierfür wären Köcher für Pfeile, Medizintaschen für Spritzen oder Granatmagazine.

Im Bereich Kleinkram landen alle Zettel, Briefe und Schlüssel, die man sich irgendwo in die Hosentasche steckt, um nicht zu verlieren, hängen alle Schlüssel an einem Schlüsselbund, der zufällig stehts bei den Schlüsseln dabei ist.

**Magiekenntnis:** Wer seine Fähigkeiten mit Magie verbessern möchte, sollte Schulen besuchen. Das Studium an einer Universität, in einem Tempel etc. funktioniert wie die Waffenkenntnis. Die Erfahrung der jeweiligen Schule summiert sich und ab einem gewissen Punkt, erlangt man besondere Boni.

(da ich noch nicht wirklich die Zeit hatte, die äußere Welt weiter zu erarbeitet, ist dieser Bereich unvollständig. Wichtig ist: Stufe 1-4, Boni sind kostenlose Zauber, besseres Kritten und so weiter und sofort.)

**Bedürfnisse:** Jeder Charakter benötigt Nahrung, Flüssigkeit und Schlaf, manch einer benötigt zusätzlich Medikamente oder Dinge um eine Sucht zu befriedigen.

Nach einer Nacht, ist man ausgeruht, hungrig und Durstig. Vor Beginn der Nachtruhe sollten diese Bedürfnisse gestillt werden. Ohne Nahrung/Wasser kann man nicht regenerieren, weder in der Pause noch in der Rast.

Wurde hungrig/durstig gerastet, so wirft man an den darauffolgenden Tag jede Probe auf Nachteil, bis zwei Einheiten der fehlenden Bedürfnisse gestillt wurden. Wurden zwei Rasten hungrig oder durstig durchgeführt oder eine Rast in der beide Bedürfnisse nicht gestillt wurden, dann verliert man bei jeder Probe einen Punkt Leben. Selbiges geschieht bei zwei Tagen ohne Schlaf.

**Waffenerfahrung:** Für jeden Gegner, der erledigt wurde, erlangt man am Ende eines Kampfes die Chance, seine Kenntnis mit der Waffe zu verbessern. Eine Waffe startet immer mit null Erfahrung. Diese Erfahrung ist nicht übertragbar, da sie subjektiv und damit individuell gesammelt wird. Man sammelt quasi die Kenntnis, besser mit der Waffe umzugehen. Waffen müssen genutzt werden. Anders als Waffen können Artefakte jedoch nicht gelevelt werden. Punkt. Sorry Jan.

Für jeden Gegner wirft man einen D4. Die Augenzahl wird zur vorhandenen Erfahrung addiert. Erreicht die Erfahrung die Schwellwerte 5, 10, 15, 20 und 30, erlangt der Träger gewisse Boni:

Level	Benötigte ERF	Boni
0	0	Kein Bonus
1	5	Waffentalent +1, Schaden +1,
2	10	Waffentalent +2, Schaden +2,
3	15	Waffentalent +3, Schaden +3,
4	20	Waffentalent +4, Schaden +4,
5	30	Waffentalent +5, Schaden +5, Krit +1, Chancewert x2

**Waffenkarte:** Jede Waffe wird mit einer Waffenkarte dargestellt, die alle Informationen bereithält.

Name:	Langschwert der Dynastiekönigin		
Talent:	Klingenwaffen	Waffenart:	Schwert
Schadenstyp:	Scharf/Spitz	Qualität:	Wie neu
Element/Chance:	Gift: 2d6+5	Waffenlevel:	4
Schaden:	3D6 + 4	Waffen ERF:	22
Legendeneffekt:	Gift: 1 Physis/Tag, Schwarzgift: +10 DMG gegen vergiftete Ziele		
Waffentags:	Leicht, Schwer, Filigran, Legendär,		

**Name:** Hier steht der Name der Waffe.  
**Talent:** Dies ist das Talent, auf welches eine Probe geworfen wird.  
**Waffenart:** Waffen aus den verschiedenen Talenten werden nochmals nach Arten sortiert.  
**Schadenstyp:** Der Schadenstyp bestimmt, welcher Rüstwert, den Schaden senken kann. Der Angreifer entscheidet beim Angriff welchen Schadenstypen er verursachen möchte.

**Qualität:** Die Qualität der Waffe wird einer von fünf Stufen zugeordnet. Die Qualität kann sich verändern und so direkten Einfluss auf Kämpfe nehmen. Die Qualität sinkt durch das Abblocken kritischer Erfolge, durch eigene kritische Fehlschläge, durch Zauber und Umwelteinflüsse sowie durch manche Rüstungen. Die Qualität steigt durch Zauber, Schmiede und Talentproben in Verbindung mit Gegenständen. Folgende Qualitäten gibt es:

Stufe	Beschreibung	Effekte
Gehärtet	Hohe Qualität	Magieinfusion möglich, Würfel steigen um eine Stufe
Verstärkt	Gute Qualität	Ein Schadenswürfel kommt hinzu, Krit +1
Neu	Fließbandware	So werden Waffen regulär im Geschäft erworben
Abgenutzt	Miese Qualität	Ein Schadenswürfel fällt weg (Min 1 bleibt), Krit -1
Brüchig	Schlechte Qualität	Schaden wird halbiert

Magieinfusion bewirkt, dass der Waffe durch Magieschmiede ein Effekt beigelegt wird, der vorrangig ein Element/Chance beinhaltet, wie Gift oder Schwäche und Debuffs ermöglicht. Legendäre und gehärtete Waffen können, wie auch reguläre Waffen durch Items oder Magie, Elemente erhalten. Selten gibt es nicht legendäre Waffen, ohne eine Infusion, die Elemente besitzen. Trifft ein Angriff, der einem Element angehört, wird ein 2d6+x geworfen und mit dem Verteidiger abgeglichen. Liegt der Angreifer höher, erlangt der Verteidiger den Debuff. Dies ist die Waffenkenntnis, mehr dazu im oberen Abschnitt „Waffenerfahrung“. Dies ist der Schaden, den ein erfolgreicher Angriff dem Ziel zufügen kann. Sollte aktuell gehalten werden. Also Grundscha-den + Waffenerfahrung, Qualität und Eigenschaften etc. Legendäre Waffen, besitzen einzigartige Effekte, diese sollte man beachten. Im Spiel gibt es eine Menge Tags, Erklärungen zu ihnen finden sich in der Waffenliste.

# Charaktererstellung:

Glückwunsch du bist stolzer Besitzer eines eigenen Lebens, jetzt kannst du dir einen Abenteurer zusammenschustern, möglichst nach den paar Regeln, die wir haben. Wichtig, einen Charakter zu bauen bedeutet, dass du dich ihm etwas verschreibst, aber du kannst noch große Änderungen im Verlauf des Lebens machen, also ist es nicht möglich sich komplett festzufahren. Experimentiere und lass das Rollenspiel flowen, das ist cooler als Min/Maxen. Achte beim Alter darauf einen geeigneten Charakter zu bauen, niemand will Babysitten oder einen Greis rumtragen müssen, meistens.

Hintergrund: Wir beginnen mit den grundlegenden Charakterinfos im obersten Abschnitt, sie können, müssen jedoch nicht Einfluss auf Abenteuer haben. Natürlich kann der Familienstand oder der Beruf mal bei einem Gespräch hilfreich sein. Die Haarfarbe könnte der Grund sein, warum eine Vampirin Interesse an dir hat. Alles ist möglich.

Geburtstag/Alter: Wann wurdest du geboren und wie alt bist du? In der äußeren Welt sind dies wichtige Dinge, die Einfluss auf deinen Start haben. Du kommst von der inneren Welt? Dann hat der Geburtstag weniger Einfluss auf dich und du nimmst den Erdenkalender. Jedes Lebewesen ist in einer Mondkonstellation geboren, diese gibt an, in welcher Schule das Wesen am begabtesten ist, du erlangst einen Bonus von 6 in jener Schule. Auf der Erde erlangt man eine Sperre für alle Schulen, ebenfalls werden bei Menschen alle Mysthkünste gesperrt, mit Ausnahme von Katalysator. Dafür kann ein Mensch auf der Erde, Katalysator 3zu1 leveln und hat die Gruppe sofort auf Level 3.

Mondkonstellation	Kurzbeschreibung
1	Mengatis
2	Evocates
3	Arcadus
4	Persopec
5	Teldora
6	Eigna
7	Aurores
8	Avalon
Erde	Invictus

Jedes Lebewesen besitzt eine Seele, diese brennt mit einer Inbrunst, die festlegt, wie gut es eine oder mehrere Künste beherrscht. Die Inbrunst hängt mit deinem Geburtstag zusammen. Auf der Erde ist nur das Lohe Blinken vorhanden.

Geburtstag	Inbrunst der Seele	Bonus von 3 auf Mysthkunst
1-10	Asches Schimmern	Wesen zeigt frühe Begabung in Ausruf
11-20	Violetter Glimmen	Wesen zeigt frühe Begabung in Katalysatoren
21-30	Anthraxides Glänzen	Wesen zeigt frühe Begabung in Fingerzeichen
31-40	Fahles Leuchten	Wesen zeigt frühe Begabung in Runenschrift
41-50	Lohes Blinken	Wesen zeigt frühe Begabung in Ritual

Nahtoterfahrungen: Die Nahtoterfahrung startet auf 0, sie steigt jedes Mal, wenn die Physis auf 0 sinkt und man stirbt. Sollte das Leben vom Tot zurückerlangt werden, so steigt der Zähler um 1. Je höher der Zähler umso schwerer werden folgende male gegen den Tot anzukommen. Der Tot ist ein Fan von Brett-, Glücks-, Karten- und Rätselspielen. Er wird dem Charakter eine faire Chance geben, ins Leben zurück zu gelangen. Diese Chance erlangen nur Charaktere die als Held oder Legitär klassifiziert wurden. Dies sind vorrangig Spielercharaktere, Bosse oder Götter. Der tot kennt jedoch auch Grenzen, er wird einem Charakter in einem Kampf nur zwei Wiedergeburten jeglicher Art gewähren. Und lediglich drei innerhalb von drei Monaten.

Geschlecht: Ist mir egal. Schreib was du willst. Es gibt Rassen die haben keine Geschlechter, es gibt Rassen die haben nur ein spielbares Geschlecht, es gibt Rassen, die haben mehrere Geschlechter. Angriffe und Effekte beziehen sich immer auf M/W/D. Bist du etwas anderes als M/W bist du im Regelkontext ein D. Hat nichts mit Diskriminierung zu tun, aber irgendwie muss etwas eingeordnet werden, damit es existieren kann und fair bleibt.

Volk/Kultur: Über die Rasse werden weitere Dinge festgelegt, näheres dazu in den jeweiligen Tabellen. Wichtig: Waffen des eigenen Volkes sind angepasst auf die Grundlegende Kraft, Größe etc. Waffen anderer Rassen verursachen stets einen Würfel weniger Schaden, aber mindestens einen. Rüstungen anderer Völker sind nicht nutzbar, sie müssen also erst durch Proben oder Schneider angepasst werden. Das eigene Volk respektiert einen mehr. Im eigenen Volk ist der Rang entscheidend. Heimportale öffnen sich immer zur eigenen Heimatdomäne, außer man nimmt „Gäste“ freiwillig mit.

Größe: Basierend auf der Rasse stehen unterschiedliche Klassen an Größen zur Verfügung. Ein großer Zwerg ist immer noch kleiner als ein kleiner Riese. Man kann nur Rüstungen der eigenen Klasse tragen, andernfalls wirft man Talente auf Nachteil, unabhängig eventueller Vorteile auf Talente. Entsprechen Waffen nicht der eigenen Größe, werden Angriffe ohne das jeweilige Talent geworfen. Sollte die Waffenkenntnis maximiert sein, darf zumindest das halbe Talent addiert werden. Ist die Waffe zwei oder mehr Klassen entfernt, kann man sie nicht nutzen. Es gibt folgende Größen: Winzig, Klein, Mittel, Groß, Riesig.

Gewicht: Ähnlich wie bei der Größe, bestimmt das Gewicht über einige Dinge. Reittiere können nichts zu schweres tragen, Brücken können nicht betreten werden oder man kann nicht angehoben werden. Es gibt fünf Kategorien. Sehr leicht, Leicht, Mittel, Schwer, sehr schwer.

Sozialstatus: Der Sozialstatus kann aussagen ob man dem Adel angehört, berühmt ist oder ähnliches. Aber Achtung, manchmal ist es gut nicht bekannt zu sein. Manchmal eröffnen sich jedoch auch neue Wege.

Beruf: In deinem Leben hast du gearbeitet oder zumindest etwas Ähnliches gemacht um deinen Lebensunterhalt zu erlangen. (Wird auf Probe getestet: Basierend auf deinem Beruf steht es dir frei bis zu acht Talente zu erfinden, diese können extrem spezifisch sein, dürfen bis zu einem Maß echte Talente überschreiben (Brot backen überschreibt kochen) und starten bereits auf 3.

Hobby: Man macht diese beiden Hobby oft und gerne in der Freizeit und kann sie besonders gut. Die Talente, welche zum Hobby wurden, treffen mit jedem Pasch kritisch, können nicht kritisch Fehlschlagen und werden auf Vorteil geworfen. Mal ehrlich, wenn du das immer noch vergeisst, bist du mies. Keine Kampf oder Magietalente.

Bild und Kurzbi.: So siehst du aus, zeichne nett oder auch nicht, hast ggf. Talent... oder auch nicht. Wie wirkst du im ersten Moment, wenn du jemandem ins Auge fällst, was zeichnet dich aus, eine Narbe oder bist du immer nur in einer Farbe gekleidet? Du kommst in eine Bar und jeder sieht dich, aber was sieht man?

Zusätzlich kannst du deinen Hintergrund und Informationen preisgeben. Du warst mal ein Mafioso und deine ehemaligen Kollegen suchen dich noch? Du besitzt eine Jagdhütte in Frankreich oder ein Haus mit einer Familie? Je ausgefleischer du bist umso eher kannst du einen eigenen Charakterarc vom Spielleiter erhalten. Vielleicht triffst du einen alten Klassenkameraden und dieser hilft dir oder du hast Zugriff auf einen Informationspool dank einer Homepage die du aufgebaut hast. Dinge die Interessant sein könnten wären: Besitztum, Geheimnisse, Rivalen/Freunde/Familie, Ideologien/Überzeugungen/Lebensziele, Vorurteile, Ängste, relevante Ereignisse. Sei kreativ und teil es dem Spielleiter mit. Vielleicht können deine dunklen Hintergründe in der Story aufgegriffen werden oder du profitierst plötzlich von dieser einen Villa die du mal im Preisausschreiben gewonnen hast.

Attribute: Dank deinen Erzeugern hast du von Natur aus Tendenzen erhalten, die aussagen zu wie viel du Fähig bist und wie viel du Aushalten kannst.

In den Tabellen auf der rechten Seite, steht der Aufstieg pro Punkt. G0 steht für den Startwert, G1-G10 für die Anzahl an Goldtokens, die investiert wurden. Unterschiedliche Rassen weisen unterschiedlich schnelle Aufstiege auf. Bei der Charakter Erstellung stehen jedem Charakter 3 Punkte zur Verfügung.

Talente: Bei zwölf Gruppen und 72 Talenten, hat man viel Auswahl, gerade wenn das Maximum eines Talent es zwölf beträgt. Man benötigt 864 Punkte um alle Talente maximal zu beherrschen. Man muss 39 Punkte in eine Gruppe investieren, wenn man ein Talent dieser Gruppe auf zwölf haben möchte. Möchte man alle Talente einer Gruppe auf 12 steigern, benötigt man 72 Punkte.

Zum Start erlangt man jedoch lediglich 6 Punkte, die frei verteilt werden dürfen. Neben Stufenaufstiegen, ist die beste Quelle für Talentpunkte, das Erkunden der Spielwelt und Glück.

Merkmale: Es gibt vier Arten der Merkmale.  
Wer nichts leistet, kann keine Heldentat nachgesagt bekommen.  
Wer keinen Titel erlangt hat, wird wohl keinen haben richtig?  
Tja und Charakterklassen? Die bekommt man doch durch Stufenaufstiege.  
Und psychologische Nachteile, ja die will man sowieso nicht.

Heißt zum Start bekommt man eigentlich keine Merkmale oder? Doch tatsächlich schon. Wer will kann sich Nachteile erkaufen und bekommt dafür Talentpunkte, eine Charakterklasse und sogar zwei Attributpunkte.

Man darf bis zu drei Nachteile wählen, die gewertet werden. Später erlangte Nachteile geben keine Vorteile mehr. Die wählbaren Nachteile finden sich auf Seite 8. Die Nachteile haben verschiedene wertigkeiten, diese werden addiert und geben bei Erreichen bestimmter Punktzahlen die Boni.

Nachteilwert	Belohnung
3	3 Talentpunkte
6	6 Talentpunkte
9	6 Talentpunkte + Charakterklasse
12	6 Talentpunkte + Charakterklasse + 1 Attributpunkt
15	6 Talentpunkte + Charakterklasse + 2 Attributpunkt

Tabelle Mensch:

Attribut	G0	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10
Leben	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	60
Physis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Mana	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	40
Psyche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Adrenalin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15
Regeneration	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15
Resistenzen	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
Reflex	7										
Rüstwerte	0										
Hyperarmor	0										
Rüstzustand	0										

Da NPCs weder Regeneration brauchen, noch Psyche besitzen, fallen 20 von 70 möglichen Punkten weg. Dies sind etwa 28%. Exakt so viele Punkte werden NPCs dementsprechend nicht durch Level oder ähnliches erhalten. Über Level erlangt man 30, über Nachteile und den Charakterbau weitere 5 Punkte. Heißt 35 Punkte sind möglich für Spielercharaktere und 25 sind möglich für NPCs. NPCs starten ohne Extra Attributspunkte und erlangen pro Level einen. Ähnlich verhält es sich zu den Talenten. NPCs benötigen nicht alle 72 Talente. Deshalb werden bei NPCs lediglich die Gruppen aufgestuft. Eine Talentgruppe um einen Punkt steigern, würde 6 Talente kosten oder kurz einen Punkt pro Stufenaufstieg. Da Charaktere der Spieler einen Punkt mehr pro Level an Talenten verteilen können und zusätzlich mit einer Charakterklasse pro Level ausgestattet werden, können NPC stattdessen, zwei Punkte in ein beliebiges Kampftalent stecken.

Ein NPC auf Stufe 10 hätte demnach 3-5 weniger Attributpunkte als ein Spielercharakter des gleichen Levels. Im Ausgleich bekommen NPCs hochgerechnet einen Punkt mehr für Talente, die dafür sehr großflächig und teils nutzlos verteilt werden.

Tabelle Tierbegleiter (??? Nicht gut durch):

Attribut	G0	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10
Leben	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	25
Physis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Mana	0										
Psyche	0										
Adrenalin	0										
Regeneration	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15
Resistenzen	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
Reflex	1/2/3?										
Rüstwerte	1										
Hyperarmor	0										
Rüstzustand	0										

## Nachteile zum Start:

Wert	Eigenschaft	Effekt
2	Anfällig	Resistenzproben der Gruppe (X) werden auf Nachteil geworfen.
	Aqua Pura	Nur Wasser deckt deinen Flüssigkeitsbedarf
	Aquaphob	Wasser allein deckt nicht deinen Tagesbedarf, es muss Tee, Kaffee, Cola etc. sein.
	Durstig	Zwei Einheiten Flüssigkeit pro Tag benötigt
	Hungrig	Zwei Einheiten Nahrung pro Tag benötigt
	Vegetarier	Fleisch/Fisch deckt nicht deinen Tagesbedarf
	Herbivore	Du musst täglich Fleisch oder Fisch essen um den Bedarf zu decken
	Selbstverteidigung	Pazifisten kämpfen nur, wenn sie explizit angegriffen wurden.
4	Schlafwandler	Bei Schlaf 2d6, unter 8 = 1d4 Schaden unabhängig der Rüstung
	Trinkschwach	Der Geruch von Alkohol macht dich bereits betrunken
	Gläsern	Aller eingehende Schaden + 2
	Sensibel	Jede Leiche eines Menschen, führt zu einer Resistenzprobe DMG 1 Psyche
	Hokus Pokus	Das erste magische Erlebnis am Tag, führt zu einer Resistenzprobe DMG 1 Psyche
	Glücksbringer	Du hast einen Glücksbringer, geht er verloren, -1 auf alle Talente bis zurück
	Jagdwildgeruch	Der erste Angriff von Fleischfressern, auch Überraschungsangriffe, gehen auf dich
	Raubtiergeruch	Pflanzenfresser rennen weg/drehen durch
	Legastheniker	Du kannst weder gut lesen noch schreiben, selbst Buchstabieren ist ein Problem
	Hässliche Narbe	Eine gut sichtbare, hässliche Narbe, erschwert soziale Proben um 1
	Hoher Anspruch	Misslingt eine Probe (1-7), wird das nächste Talent auf Nachteil geworfen.
	Nachtblind	Ohne Sonnen/Elektrisches/Magisches Licht, siehst du schlecht. Nachteil Proben
6	Brüchig	Rüstwert nur halb so effektiv
	Egozentriker	Du würdest nie, zumindest ohne Gegenleistung, etwas für andere riskieren
	Sucht	Eine Sucht wird als weiteres Bedürfnis hinzugefügt
	Farbenblind	Für dich ist alles Farblos, du Hund
	Frontlinie	Der erste Angriff von jedem Gegner zielt auf dich
	Geister	Du siehst manchmal Geister
	Arroganz	Aggression und Rachsucht, kann zu ungeplanten Aktionen führen
	Blutrausch	Sinkt deine Physis, steigt dein Schaden um 10, aber Proben sind auf Nachteil
	Unfähig :(	Eine Talentgruppe wird auf 2D6 festgesetzt, nicht mal mit Buffs, nur 2D6
	Paranoid	Irgendwas stimmt hier nicht. Chips per Impfung, Medizin = Drogen, nichts passt.
	8	Schwaches Herz
8	Instabil	Schaden an Psyche immer + 1
	Langsam	Reflex - 1
	Nicht so schlau	Meilensteine gewähren einen Talentpunkt weniger
	Mystherfall	Manakosten verdoppeln sich
	Mondsonate Saix	Schaden +5 am Tag
	Sonnenserenade	Schaden +5 in der Nacht
	Axel	
	R-R-Regenerativ	Deine Regenerationswürfe sind nur halb so viel Wert.
	Uuups	Kritische Fehlschläge bereits ab zweiter Pasch
	Problemfall	Kritische Angriffe sind möglich, jedoch nicht von Natur (Krit -1)
	Stumm	Reden wird unmöglich.
	Taub	Hören wird unmöglich
	Blind	Sehen wird unmöglich oder es fehlt ein Auge
	Schwach	Ausgeteilter Schaden durch Angriffe wird halbiert
	Einhändig	Dir fehlt eine Hand oder zumindest einige Finger
	Taschenlos glücklich	Der Rucksack hält nur acht statt 16 Gegenstände

15	Prinzipientreue	Du hast Prinzipien und folgst ihnen. Es würde dir niemals einfallen diese Prinzipien zu brechen. Du würdest für sie durch Feuer und Eis wandern, sie zu brechen, gleicht einem Bruch mit deinem Charakter. Wird ein Prinzip gebrochen, werden alle Talente für eine volle Woche auf Nachteil geworfen. Trifft die Woche in das Ende einer Mission, hat es auch Auswirkungen auf die Auszeit zwischen den Missionen. Mögliche Prinzipien: Kein Mord, Keine Folter, Keine Kinder verletzen, Keine Drogen, Tote bestatten, Leuten helfen, Ehrenhaftes Kämpfen etc.
	Keine Zeugen	Eine gewisse Gewaltbereitschaft ist dir nicht abzusprechen. Da du nie weißt, wer ein Problem sein könnte, versuchst du nicht gesehen zu werden, unbemerkt deine Ziele zu erfüllen. Selbst auf der Guten Seite gehst du ungeschrien und wie ein Geist. Gott sei Dank sind deine Kameraden länger von Nutzen, aber ein gewisser Drang zu töten... liegt in deinem Blut, aber noch nicht deine Kollegen... noch. Gibt es aber Zeugen, musst du sie loswerden. Sobald jemand deine Identität kennt, ist er eine Gefahr. Töte Zeugen oder schalte sie anderweitig aus. Gab es unerfreuliche Zeugen, leidest du darunter und verletz dich selbst.
	Acedia	Die Faulheit hat von dir Besitz ergriffen, damit gehen Feigheit und Trägheit des Herzens einher. Jeden Morgen erfolgt eine 2d6 Probe ob du dich deiner/m Feigheit/Angst/Überdruß stellst und somit der Aufgabe gewappnet bist und dich ihrer annimmst. Ebenso muss vor Kämpfen eine Probe geworfen werden. Fehlschläge enden in der nicht Bearbeitung von Neben/Aufgaben und dem Aussetzen der ersten Aktion eines Kampfes.
	Avaritia Geiz	Der Geiz durchstreift deine Sinne, damit geht das notorische Sparen einher. Jeden Morgen erfolgt eine 2d6 Probe, von ihr geht aus, ob du Munition/ Bolzen/ Mysth/ Granaten/ etc. verwenden wirst/darfst.
	Avaritia Gier	Gier vereinnahmt dich, damit geht Habgier einher. Jeden Morgen erfolgt eine 2d6 Probe, die aussagt ob du mit deinem Hab und Gut zufrieden bist. Bei Misslingen, willst du von jeder Beute etwas haben, selbst wenn du es nicht nutzen kannst oder es dir nicht zusteht. Generell hilfst du nur, wenn du was dabei (viel) bekommst.
	Gula	Du bist der Völlerei schuldig, damit geht Selbstsucht, Unmäßigkeit und Gefräßigkeit einher. Du benötigst zwei Einheiten Nahrung und Flüssigkeit pro Tag, zusätzlich kannst du kein Wachehalten, da du die vollen Stunden Schlaf einnimmst. Mindestens eine Sucht gehört ebenfalls dir. Solltest du einen Punkt nicht erfüllen können, so bist du denn ganzen nächsten Tag schlecht drauf und du setzt die erste Runde im Kampf aus.
	Invidia	Du beherbergst Neid in deinem Innersten. Damit geht Eifersucht und Missgunst einher. Du gönnst anderen Leuten neugewonnene Besitztümer nicht, warum sollten sie etwas haben, dass du nicht haben kannst. Auch empfindest du seelische Schmerzen und Stress, wenn jemand die Wertschätzung erhält, die du doch auch verdient hättest. Jeden Morgen erfolgt eine 2d6 Probe, bei misslingen zerstöre den Gegenstand/die Wertschätzung im sozialen Geflecht oder erlange jenes.
	Ira	Du bist von Zorn erfüllt, damit geht Jähzorn, Wut und Rachsucht einher. Wurdest du beleidigt, angegangen, untergraben oder wurde dir objektives oder subjektives Unrecht angetan, wirf eine 2D6 Probe. Misslingen endet in Rache und Ausgleich.
	Luxuria	Wollust hat deinen Körper im Griff, damit geht Begehren, Unkeuschheit und Genussucht einher. Du willst fühlen, ausschweifend leben, das Konsumieren von Luxus und Körperlichkeit liegt dir im Blut. Jeden Morgen erfolgt eine 2d6 Probe, bei Misslingen gleicht der Tag eher einer Party als einem Arbeitstag. Zu Drogen, Alkohole und Medikamentenmissbrauch, sagst du nicht nein.
	superbia	Hochmut überfällt dich, damit geht Eitelkeit, Stolz und Arroganz einher. Du achtest auf dein Äußeres und schätzt dich oftmals zu hoch ein. Du kannst vieles besser als der Rest. Wirst du schmutzig oder kann jemand etwas, worin du versagt hast, erfolgt eine 2D6 Probe. Misslingen endet in Proben auf Nachteil für den Rest des Tages.



## Werte Steigern, Leveln oder auch Upgraden:

Wertsteigerung:	Es gibt in klassischen RPGs und Spielen mit Werten oft die Möglichkeit Werte zu verbessern, dies nennt sich meist Aufleveln, LevelUp oder Stufenaufstieg. Die Art variiert von einem Meilensteinsystem, über direkte Punktevergabe über Erfahrungspunkte, bis hin zu Levelgrenzen, die erfüllt werden müssen. Bei Mondsturz gibt es ein Erfahrungssystem, in welchem man nach einem Stufenaufstieg Meilensteinbelohnungen erlangt. Ziel war eine realistische Herangehensweise die Meilensteine verwendet um möglichst einfaches Wertesteigern zu ermöglichen, ohne Charaktere permanent zu belohnen und einen Zahlenkrieg zu verursachen, aus diesem Grund gibt es auch die Möglichkeit nicht nur den Charakter, sondern auch Waffen etc. zu verbessern.
Erfahrung:	Man benötigt stets das nächste Level mal drei als Erfahrungspunkte, für einen Stufenaufstieg. Um Das Farmen zu begrenzen, geben Feinde die man oft getötet hat, keine Erfahrungspunkte mehr, dafür erlangt man einen Titel, mit welchem man mehr Schaden verursacht, an diesem Gegnerstypus. Nach je einem Drittel der benötigten Erfahrungspunkte, erlangt man einen Meilenstein des Levels. Dies bedeutet, dass man eine Art Ministufenaufstieg hat. Diese dritteln liegen passend auf der Erfahrungspunkte Anzahl, die dem nächsten Level gleicht.
Talentpunkte:	Mit jedem Meilenstein, sowie durch manche Aktionen in der Spielwelt, erlangt man Talentpunkte. Talentpunkte können auf alle Talente verteilt werden. Das Maximum liegt dabei, bei zwölf, beziehungsweise dem aktuellen Maximum der Gruppe. Sie werden 1zu1 genutzt.
Attributpunkte:	Attributpunkte gibt es bei jedem vollen Stufenaufstieg, also bei jedem dritten Meilenstein. Sie werden basierend auf der Tabelle auf Seite sieben verteilt. Meist gibt es beim Maximieren eines Talent es einen gewissen Bonus, der gesteigerte Wert ist erhöht oder ähnliches.

### Stufenaufstiege und Belohnungen:

Stufenaufstieg: Da man stets das nächste Level an Erfahrung braucht, um einen Meilenstein abzuschließen, hier nur ein Beispiel, wie die Belohnungen der drei Meilensteine Aussehen.

Level	1. Meilenstein	2. Meilenstein	3. Meilenstein
X	3 Talentpunkte	4 Talentpunkte	Charakterklasse + Attributpunkt

Prestige: Prestige ist noch Experimentell. Geplant ist folgendes. Ein Charakter kann permanent auf ein Talent einer Gruppe verzichten, sobald diese Gruppe auf Stufe vier steht und ein Talent dieser Gruppe auf zwölf. Das Talent, auf welches verzichtet wird, wird auf null Punkte gesetzt und kann nicht mehr aufgestuft werden. Gegenstände wirken nur halb so effektiv, abgerundet.

Als Belohnung, kann das Talent, welches auf zwölf steht, drei zu eins, mit Talentpunkten, aufgestuft werden. Das Maximum beträgt dann 15. Dies kann erneut gemacht werden um eben jenes Talent auf Stufe 18 zu bringen, das absolute Maximum durch natürliches Talent.

## Adrenalin:

Fühl das Adrenalin:	Der Wert Adrenalin ist eine Ressource, die über den Tag gewonnen und am Ende des Tages/Abenteuers verloren geht. Adrenalin verleiht Kämpfen etwas mehr Kick, aber auch normale Aktionen können manchmal davon profitieren.
Gewinn:	Das Maximum von Adrenalin wird durch den Charakterwert bestimmt und kann über Goldtokens gesteigert werden. Der aktuelle Wert sinkt am Ende eines Tages oder am Ende einer Mission auf null. Gewonnen wird Adrenalin über vier Wege. <ol style="list-style-type: none"><li>1. Zu Beginn eines Kampfes fügt jeder Charakter seinem Adrenalin einen D4 hinzu.</li><li>2. Bei jedem eigenen Pasch steigt das Adrenalin um einen Punkt.</li><li>3. Manche Items und Gebrauchsgegenstände regenerieren das Adrenalin.</li><li>4. Manchmal geschehen Dinge in der Spielwelt, die das Adrenalin steigern können. Ob dies der Fall ist bestimmt der Spielleiter, fallen könnten so ein Fall sein.</li></ol>
Nutzen:	Mit jedem maximalem Punkt, der dem Adrenalin hinzugefügt wird, wird eine neue Aktion freigeschaltet. Diese Aktionen können jederzeit genutzt werden, kosten einen festen Wert und können manchmal mit weiteren Punkten noch gesteigert werden. Es ist also manchmal möglich eine Adrenalinaktion zu steigern, indem man mehr investiert. Auf Stufe zehn werden die Essenzen frei, davon kann nur eine gewählt werden. Es gibt mehr Aktionen, als es Stufen gibt, wodurch sich die Kits unterscheiden. Jede Essenz kann nur einmal vergeben werden.

Stufe	Aktion	Effekt	Kosten
1	DMG UP	Füge deinem nächsten DMG +2 hinzu	1 (+1)
	Bewegung	Füge deiner Bewegung ein Feld hinzu	1 (+2)
	Regeneration	Im Kampf die Regeneration nutzen	1 (+3)
2	Neuwurf 1	Wiederhole eine nicht kritische Probe	2
3	3D6	Füge der Probe einen D6 hinzu (Nicht Kampf)	3
	2D6+3	Füge der Probe +3 hinzu (Nicht Kampf)	
	2DX	Alle Würfel deiner nächsten Probe +1	
4	Neuwurf 2	Der Feind wiederholt eine Probe	4
	Krit +	Die nächste Probe trifft 1 früher kritisch	4 (+4)
5	Feel the Heat	Hyperarmor + 1, geht nur, wenn keine vorhanden.	5
6	Charakter	Der nächste Sieg gewährt zu 50% 1 Waffen EP	6 (+4)
	Waffen	Der nächste Sieg gewährt zu 50% 1 Charakter EP	
7	Neuwurf 3	Wiederhole eine kritische Probe	7
	Neuwurf 4	Der Feind wiederholt eine kritische Probe	
8	Vorteil	Nächste Probe auf Vorteil werfen	8
	Nachteil	Der Feind wirft die nächste Probe auf Nachteil	
9	Debuff weg	Verdoppelt die Resistenzwerte der nächsten Probe	9
	Debuff hin	Verdoppelt die Chancenwerte der nächsten Probe	
10 Erste Essenzen	Büffel	Für drei Runden sinken die HP nicht unter 1	10
	Schildkröte	Für drei Runden sinkt aller Schaden um 50%	
	Hase	Für drei Runden wird die Bewegung verdoppelt	
	Kolibri	Für drei Runden weichst du jedem Nahkampf aus	
	Koi	Für drei Runden weichst du jedem Fernkampf aus	
	Hirsch	Für drei Runden weichst du jedem Zauber aus	
11 zweite Essenzen	Schlange	Trifft der nächste Angriff = garantierter Krit	
	Tiger	Trifft der nächste Angriff = Schadenswürfel +1	
	Ratte	Schaden der nächsten drei Treffer =50% Heal	
	Bär	Nächster Angriff = 1D100	
	Wolf	Die nächsten drei Angriffe treffen garantiert	
	Affe	Drei Runden lang, führst du eine Doppelaktion aus	

## Grundlagen Kampf:

Der Kampf ist eine Abfolge von Proben gegen meist vom Spielleiter benutzte NPCs. Zum Kampf kommt es auf zwei Arten. Verdeckt bedeutet, dass der Kampf auf einen Überraschungsangriff folgt. Überraschen kann man Feinde zum Beispiel folgendermaßen:

Während einem Gespräch unvermittelt angreifen oder aus dem Hinterhalt einen NPC angreifen. Überraschungsangriffe starten einen Kampf, der Angriff selbst gilt jedoch noch außerhalb des Kampfes. Der, der ihn ausführt, hat also zwei Aktionen oder mehr hintereinander. Überraschungsangriffe können miteinander abgestimmt werden, pro Ziel kann jedoch nur ein Überraschungsangriff ausgeführt werden, fünf auf fünf geht also klar, fünf auf zwei wird nur von zweien der Überraschungsangriff durchgeführt. Überraschungsangriffe sind garantierte Krits, die nicht abgeblockt werden können. Der Schaden ist also als absolut anzusehen. Überraschungsangriffe im Kampf, kosten trotzdem eine Aktion.

Nun zum offenen Kampf. Treffen sich zwei Krieger oder ein Monster und die Charaktere, kann ein Kampf starten. Dazu wird, wenn möglich, eine Battlemap geöffnet. Die Charaktere und NPCs werden verteilt wo sie hingehören. Nun wird die Initiative erwürfelt. Dazu werfen alle teilnehmenden Fraktionen 2D6+ Initiativeboni. Die Gruppe mit dem höheren Wert beginnt. Sind alle einer Fraktion fertig, folgt die langsamere Gruppe. Waren alle einmal dran, wird erneut auf die Initiative in Runde zwei geworfen.

Ist eine Gruppe dran, hat grundsätzlich jeder Charakter zwei Aktionen zur Verfügung. Als Aktion gelten Angriffe, Nachladen, Talente nutzen, Bewegung und Items nutzen. Selten können Wesen mehr als zwei Aktionen nutzen. Ein Team kann frei entscheiden, wer wann was macht. So kann ein Zauberer sich bewegen, dann agieren alle anderen und erst dann nutzt er seine zweite Aktion. Es ist möglich Aktionen gemeinsam durchzuführen. Dazu würfelt jeder Unterstützer eine normale Probe und rechnet das Ergebnis durch vier. Das Ergebnis wird anschließend als Bonus zum Unterstützten gerechnet. Es kann nur einmal pro eigenem Zug unterstützt werden. Außerdem kann jeder der beide Aktionen nutzt um sich fortzubewegen, eine Probe auf Laufen würfeln. Das Ergebnis geteilt durch vier ist die zusätzliche Menge an Feldern die sich diese Runde fortbewegt werden darf. Für jeden Angriff auf ein Ziel, in der selben Runde, sinkt der Konter/Ausweichwert des Ziels, ab dem zweiten Angriff, um einen Punkt. Für den zweiten und jeden folgenden Angriff, in der selben Runde, sinkt der Angriffswert, des Angreifers, um 3. (Nur wenn Angriff Aktion kostet).

Nun ein Beispiel Kampf, um einiges klarzustellen, unter anderem das Clusterfuck Duellkonter System (CDS):

Ein Spieler greift einen Goblin an mit seiner Waffe an. Dazu wirft der Angreifer 2W6 oder 3W6, sofern der Angriff auf Nachteil oder Vorteil war. Das Würfelergebnis plus Modifikationen ergibt den Angriffswert. Folgende Ausgänge gibt es:

Kritischer Fehlschlag:	Der Angriff schlägt fehl, die Qualität der Waffe wird gesenkt, die Waffe kann zerstört werden, die Granate wird zum Blindgänger und zusätzlich hat der Feind einen automatischen Krit.
Probe nicht geschafft:	Der Angriff schlägt fehl.
Probe geschafft:	Der Angegriffene wirft nun eine Probe auf dasselbe Talent. Hat der Angreifer den höheren Wert, verursacht er Schaden. Hat der Verteidiger den höheren Wert, hängt das Ergebnis vom Angriff ab. Nahkampf: Der Verteidiger weicht dem Angriff aus und verursacht selbst Schaden, mit der Waffe, die er gerade trägt. Bei Magie geht nur ein Angriff der Stufe „Trick“. Fernkampf: Der Verteidiger weicht aus, kontert nicht, kann sich jedoch ein Feld bewegen. Magie: Es kommt drauf an ob der Angriff als Nah oder Fern Klassifiziert wird. Der Verteidiger kann nicht ausweichen, stattdessen muss er sich entscheiden, ob er den Angriff mit seiner Waffe abblockt oder den Angriff hinnimmt. Wird der Angriff geblockt, so fällt die Qualitätsstufe der Waffe des Verteidigers um eine Stufe und er erleidet doppelten Schaden. Wird nicht geblockt, kommt zum doppelten Schaden auch noch der absolute Schaden, der sich aus dem Doppelten ergibt. (Absolut = Schaden aufrunden auf 10erstelle, geteilt durch 10.)

## Der Kampf II:

Kommt es zu Schaden, dies gilt auch bei anderen Quellen, wie Fallen oder Stürze, so wird erst der Schaden gewürfelt und dieser durch Modifikationen erhöht. Der Schaden von kritischen Treffern wird erst als letztes angerechnet. Also Addition, dann Subtraktion, dann Multiplikation, dann Division oder für Antimathematiker, Plus, Minus, Mal, Geteilt.

Der Schaden der Waffe wird ausgewürfelt, davon zieht man den Wert der jeweiligen Resistenz ab, dazu zählt Stumpf, Stich, Schnitt und Energie. Der Rest wird durch die Hyperarmor abgeblockt, die daraufhin verschwindet. Gab es keine Hyperarmor, wird der Rüstzustand in Mitleidenschaft gezogen, quasi das Leben über dem Leben. Keine Rüstung mehr vorhanden, ja dann ging der Angriff durch und verletzt das Opfer. Ist auch kein Leben mehr da? Dann wird die Physis nach den Regeln des absoluten Schadens gesenkt. Sinkt die auch auf null.... Ist man tot. Nun muss der Tot entscheiden. War der Angriff mit einem Debuff- Element belegt? Dann wird unabhängig des Schadens, also durch den bloßen Treffer, eine Probe auf das Element und durch den Verteidiger auf die Resistenz geworfen. Davon hängt ab, ob der Verteidiger gedebufft wird. Nach Kämpfen erlangt jeder Charakter Waffenerfahrung für alle besiegten Feinde. Die Waffenerfahrung darf nur für Waffen genutzt werden, die im Kampf genutzt wurden. Zusätzlich gibt es Charaktererfahrung, die abhängig von den Gegnern verteilt werden kann aber nicht muss, sie kann auch erst mit Beendigung einer Quest erhalten werden oder gar nicht.

Besonderheiten zum Kampf:

Da pro Feld nur ein Charakter stehen kann, muss man besetzte Felder umgehen. Alternativ kann ein Wurf auf Kraftakt genutzt werden, um einen Charakter weg zu schubsen. Der höhere Wurf gewinnt.

Man kann Aktionen nicht verbinden, also Nachladen und Laufen oder einen Gegenstand nutzen und Angreifen. Dies sind eigene Aktionen, Punkt.

Kritische Treffer verursachen, wenn nicht geblockt, doppelten Schaden. Zusätzlich verursachen sie immer absoluten Schaden.

Absoluter Schaden wird so errechnet: Schaden aufrunden, durch 10 teilen, das ist der Schaden an der Physis.

Kritische Fehlschläge beim Angriff senken die Qualität der Waffe oder zerstören sie, sofern sie die schlechteste Qualität haben, Granaten kochen in der Hand hoch.

Einen NPC bewusstlos schlagen, erfolgt per Item, Zauber oder indem sein Leben auf den Bewusstloswert sinkt, den er durch ein Item etc. erhalten hat.

Battlemap: Die Map besteht aus Hexagonen, ein Feld ist ein Bereich von ca. 2x2 Meter. Um das Feld zu wechseln, muss man in seiner Aktion eine Bewegung durchführen. Die Reichweite hängt von der Rüstung und Modifikationen ab. Die Bewegung und bei Fernkampf und Magie die Reichweite wird ab dem ersten benachbarten Feld berechnet, das eigene Feld gilt quasi als Feld 0. Bei Fernkampf ist der Weg so zu wählen, dass immer das direkt nächste Feld gewählt wird.

## Psychische Instabilität:

Stabilität: Die einen zerbrechen unter hohem Druck, die wenigen Verbleibenden wachsen und werden härter, werden Helden und können selbst die schwächsten inspirieren.

Neben dem Schaden an der Psyche, welcher durch Gegner erzeugt wird, gibt es auch andere Quellen, wie das Nichteinhalten eines Schlafrhythmus oder besondere Ereignisse. Der Wurf auf Stress, sollte nicht misslingen, da Psyche nur schwer wiederhergestellt wird.

Sinkt der Wert der Psyche, auf 0, so werfe einen W20. Basierend darauf bekommst du einen permanenten Malus, sinkt die Psyche zum dritten und vierten Mal auf 0 erlangst du sogar einen schweren Malus. Sinkt die Psyche zum fünften Mal auf 0, verfällt ein Charakter dem Wahnsinn. Näheres dazu weiter oben bei „Wortklärung II und Mechaniken“.

Leicht	Effekt
1	Der Stress spornt an. Würfel auf einen heldenhaften Effekt.
2	Aquaphobie: Siehst du eine Menge Wasser, gerätst du in Panik. Du kannst Brücken (Über Wasser) nicht überqueren, aus Angst, dass sie zusammenbrechen. Tust du es doch oder bist nahe an einem Fluss/Meer/See, erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
3	Klaustrophobie: Du vermeidest enge Räume und weigerst dich, normal große Räume zu betreten, in denen sich mehr als 4 Personen aufhalten. Solltest du dich bewusst entscheiden, dich in einen engen oder überfüllten Raum hineinzubewegen, erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
4	Zoophobie: Siehst du ein Tier bekommst du Panik. Agierst du mit einem Tier, erhältst du 1 Schaden an der Psyche. Tiere erhalten gegen den Charakter verwirrende Angriffe.
5	Kleptomanie: Wann immer die Gruppe schläft, stielst du einen Gegenstand, eines anderen Charakters. Du gibst ihn nicht zurück, würdest ihn sogar eher verstecken oder weckwerfen. Stiehlst du nichts, erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
6	Achluophobie: Die Dunkelheit macht dich fertig. Ist etwas schlecht beleuchtet oder bist du ohne Fackel, nachts, draußen, so erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
7	Masochistisch: Du liebst Schmerz, er versteht dich. Verletzt dich einmal am Tag selbst, für einen Schadenspunkt. Jeder Charakter, der dies sieht, erleidet 1 Schaden an der Psyche.
8	Heliophobie: Die Sonne macht dich fertig. Bist du in der Sonne, erhältst du 1 P Schaden.
9	Schizophrenie: Die Stimmen, sie reden und lenken dich ab. Bei jeder fünften Talentprobe musst du auf Vernunft würfeln. Misslingt dies, so misslingt die Talentprobe. Deine Gruppe regeneriert nur halb so viel Psyche, wenn sie schlafen.
10	Asthenophobie: Wann immer du verwirrt wirst, erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
11	Selbstmord: Dein Selbstmord misslingt. Verliere drei Herzschläge und drei maximales Leben.
12	Xenophobie: Du hast Angst vor Ausländern. Du versuchst das Gespräch zu meiden, musst du mit ihnen reden, so erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
13	Passiv aggressives Ekel: Jeder nervt dich, auch deine Gruppe. Misslingt einem anderen Spieler ein Wurf, erleidet er und du einen Punkt psychischen Schaden. 5-mal pro Tag.
14	Akrophobie: Höhe macht dir Angst, befindest du dich auf einem Dach oder in höheren Gebieten erhältst du 1 Schaden an der Psyche. Gilt auch für Fenster/Geländer.
15	Burnout: Führst du ein Talent aus und es misslingt, Würfel, ein misslingen kostet 1 Punkt Psyche.
16	Ballistophobie: Deine Angst vor Projektilen ist schlimm, wann immer du durch ein Projektil getroffen wurdest, erhältst du 1 Schaden an der Psyche.
17	Wunschkonzert, Such dir einen Effekt dieser Liste aus.
18	Du sprichst in fremden Zungen, jeder Charakter erhält einen Punkt Schaden, an der Psyche. Würfel erneut.
19	Du verfällst in eine antisoziale Sprachstarre, deine Sprachfähigkeit verfällt. Soziale Talente werden um 5 erschwert.
20	Du kommst mit dem stress nicht klar und verletzt dich selbst, 1 Schaden. Würfel erneut.

Schwer	Effekt
1	Der Stress bringt dein Hirn auf Hochtouren. Du erhältst einen heldenhaften Effekt.
2	Du gerätst in Panik und verletzt versehentlich einen Freund. W6 Schaden. Würfel erneut.
3	Kakorrhaphiophobie: Deine Angst vor dem Versagen ist schlimm geworden. Jeder Fehlschlag auf Talentproben erschwert die nächste um 1. Bis auf -3 Stapelbar. Erfolg setzt einen Punkt zurück.
4	Bacteriophobie: Du hast Angst vor Dreck, Schmutz und Krankheit. Solltest du nicht einmal am Tag Duschen, kostet dies 1 Psyche.
5	Hemaphobie: Solltest du Blut sehen, erleidest du 1 psychischen Schaden. Einmal pro Kampf.
6	Hypersomnie: Du benötigst mehr schlaf, wird die Rast gestört oder hältst du Wache, regenerierst du 0
7	Eremophobie: Bist du allein, erleidest du 2 Punkte Psychischen Schaden. 3-mal täglich
8	Sucht: Du entwickelst eine Sucht. Würfel einen W4, zur Auswahl steht Alkohol, Tabak, Zucker oder Medikamente.
9	Du sprichst Phrasen und deine Augen werden vorübergehend Schwarz. Du erbrichst schwarze Pampe. Du benötigst erneut Nahrung und Wasser. Hast du bisher nichts gegessen oder getrunken, erleidest du Schaden W4. Würfel erneut.
10	Reiß dich zusammen, erhalte einen Effekt aus der Tabelle 5.
11	Mörder: Du erliegst dem Drang, zum Mörder zu werden, aber es darf kein Mensch der Gruppe sein und der Mord darf nicht auffliegen, „Unfälle“ sind erlaubt. Bis zur Tat, erhältst du auf alle Talentproben minus 5.Gilt nur für Menschen, du musst den Totschlag ausführen. Einmal pro Auftrag/Expedition.
12	Du versuchst dich zusammen zu reißen. Würfel zweimal in der Tabelle für den Wert 3.
13	Vampirismus: Du musst Blut zu dir nehmen. Einmal täglich, solange minus 3 auf Talentproben.
14	Selbstverstümmelung: Schade dir selbst sehr. Schneide dir einen Finger oder das Ohr ab, steche ein Auge aus etc. Du verlierst W6 Maximale Lebenspunkte.
15	Lebensmüde: Du nutzt keine Rüstungen. Eine Rüstung zu tragen, erschwert alle Proben um 5.
16	Sadist: Du musst alle 2 Tage foltern, passend zum Nachteil Sadist, sollte es „fies „sein. Wenn nicht erfüllt, minus drei auf alle Talentproben.
17	Religiöser Fanatismus: Du Krieger Gottes, darfst nicht sündigen. Gelingt dies, erhältst du 5 Psyche/Tag. Sünden: Sex, Lügen, Drogen, Medikamente, Gewalt und nutzen von Mysth. Sünden verursachen W4 psychischen Schaden/Tag. Sündigt ein Charakter in deiner Anwesenheit, musst du ihn beichten lassen W4 psychischer Schaden. Auch kannst du für Absolution beten. Dies negiert alle Sünden, W4 -1 psychischen Schaden an allen.
18	Kranker Geist: Deine Psyche steigt auf 20, sie kann nicht mehr regenerieren, Verlust kann nur durch Vernunft negiert werden. Sinkt sie auf 0 stirbst du.
19	
20	Du kommst mit dem stress nicht klar und verletzt dich selbst, W6. Würfel erneut.

Heroisch:	Effekt
1	Aufbauende Führung: Werfe einen W20. Du erhältst das Ergebnis halbiert, als Erfahrung. Jeder Punkt, den du nicht selbst behältst, darf jeder andere Spieler erhalten. Bei einer 1 bekommt stattdessen jeder Charakter 5 Erfahrungspunkte.
1 – 2	Deine Psyche regeneriert sich voll und du erhältst einen maximalen Punkt mehr. Du verlierst einen negativen/2/3 Effekt.
8 – 9	Beruhigende Persönlichkeit: Alle Spieler erhalten einen Schutz gegen die nächsten drei psychischen Schadenstreffer.
10 – 11	Absolution für Körper und Geist: Regeneriere deine Psyche und Physe, voll
12 – 13	Stählender Wall: Jeder Charakter erhält dank dir seine maximale Psyche.
14 – 15	Deine nächsten 2 Angriffe machen maximalen Schaden.
16 – 17	Steigere ein Attribut um eine Stufe über 16 oder um zwei unter 16.
18 - 19	Deine nächsten fünf Talentproben gelingen automatisch.
20	Seelsorger: Du kannst einen Charakter, von seinem negativen Effekt, befreien.

## Charakterklassen:

Charakterklasse	Beschreibung	S	Effekt
Apotheker	Als Apotheker versteht man es Stimulierende Mittel zu kreieren	1	Deine Nase erkennt auch ohne Probe Zusammensetzungen.
		2	Beim Abmischen von Stimuli erzeugst du immer eines mehr.
		3	Bei nutzen von Stimuli verbrauchst du stets eines weniger (Min. 1)
		4	Du benötigst weniger Zutaten (Masse) für Stimuli (Min. 1)
		5	Du erzeugst immer die doppelte Menge an Stimuli.
Barde	Der Barde unterstützt sein Team mit Musik	1	Vergebe einen Bonus D6 am Tag, an einen Teamkollegen.
		2	Inkubus/Succubus: Die erste Probe auf betören (Tag), gibt bei Erfolg einen Punkt Hyperarmor und belegt den Feind mit 2D6+ 3 betören.
		3	Vergebe 2-mal D6 als Bonuswürfel an Kollegen.
		4	Musik heilt 1-mal am Tag alle im Team um 3D6 Leben.
		5	Die Probe auf Betören gilt für alle Feinde.
Bastler	Gefertigte Waffen sind stets besser	1	Selbstgebaute Munition/Sprengstoff +5 DMG
		2	Selbstgebaute Waffen +5 DMG
		3	Selbstgebaute Waffen starten immer auf der Qualität verstärkt.
		4	Selbstgebaute Waffen starten mit 3D6 Waffenerfahrung
		5	Selbstgebaute Waffen starten immer auf der Qualität gehärtet.
Beastmaster	Stell dir vor die Tiere wären deine Armee und deine Freunde	1	Befehlige 1 Tier (Tiere Standard 1 Talente) (Max 5 im Team)
		2	Beste Freunde: Du sprichst die Sprache deiner Tiere.
		3	Befehlige 2 Tiere (Tiere Standard 3 Talente) (Max 5 im Team)
		4	Freund aller Tiere: Du sprichst die Sprache aller Wirbeltiere. Int. 1-6
		5	Befehlige 3 Tiere (Tiere Standard 5 Talente) (Max 5 im Team)
Berserker	Ein Krieger der stärker wird je intensiver der Kampf ist	1	Je fünf Fehlenden Leben, ein Schadenspunkt mehr pro Angriff
		2	Todesstoß zufügen, heilt das Leben um 2
		3	Je zehn Fehlendem Leben = 1 Rüstung mehr
		4	Sinkt Leben auf 0, Probe 2D6. Bestehen = regeneriere 1 Leben 1xT
		5	Keine Rüstung = Schaden + 15
Einsamer Wolf	Ein Einzelgänger, warum weiß niemand.	1	Opossum: Totstellen um nicht anvisiert zu werden. Auch bei 1v1
		2	Wenn alleine im Kampf, Schaden + 3
		3	Wenn alleine im Kampf, Manakosten – 2 (Min 1)
		4	Wenn alleine im Kampf, erhöhe deine Rüstung um 3
		5	Wenn alleine im Kampf, eine Aktion mehr in Runde 1-3
Forscher	Es ist, als wärest du Wikipedia und ein Scanner in Person	1	Erfahre alle Angriffe (Namen) des Gegners
		2	Erfahre alle Talentwerte zu den Angriffen des Gegners
		3	Erfahre das Leben und die Physis des Gegners zum Kampfbeginn
		4	Erfahre die Rüstwerte und den Rüstzustand des Gegners
		5	Erfahre alle Schwächen und Resistenzen des Gegners
Gauner	Der Gauner kennt Tricks um unbemerkt durch die Welt zu kommen	1	In jedem Schwarzmarkt der Welt gibt es jemanden, der dich kennt.
		2	Immer einen Draht dabei, gilt als guter Dietrich
		3	Auf Schwarzmärkten gibt es immer Rabatt für dich.
		4	Immer Hard/Software dabei, gilt als gutes Hackingtool
		5	Auf Schwarzmärkten erlangst du immer höhere Einnahmen.
Glückspilz	Glück in Hülle und Fülle und Wonne und Brobde	1	Jeder Pasch, der kein kritischer E/F war, darf wiederholt werden.
		2	Neuwurf 1 (Adrenalin) 1 günstiger
		3	Neuwurf 2 (Adrenalin) 1 günstiger
		4	Neuwurf 3/4 (Adrenalin) 2 günstiger
		5	Eigener Krit Fehlschlag benötigt immer W6 Bestätigung

Genetiker	Jener der seine Gene kennt und kontrollieren kann.	1	Blutcocktail: Halbiert die Chance eine Sucht zu entwickeln
		2	Booster: Verdoppelt die Zeit die Medikamente/Drogen Buffen
		3	Super Metabolismus: Regeneration steigt von D4 auf D6
		4	Debuffs durch Resistenz halten nur halb so lang
		5	Debuffs können nicht tödlich enden
Hauptmann	Der General weiß eine Gruppe zu führen und zu motivieren	1	Kampfrede: Team regeneriert zum Kampfstart W4 Leben
		2	Kampfschrei: Team erlangt zum Kampfstart +3 Schaden
		3	Kampfansage: Team erlangt zum Kampfstart + 1 Adrenalin
		4	Aufmunternde Worte: Wenn Rast, Team 2D6 Chance auf 1 Psyche
		5	Stählernes Training: Nach Kampf erlangt jeder 1D6 Zusatz WEP
High Roller	Er setzt hoch, spielt schnell und riskant, aber der Gewinn rechtfertigt es	1	Sprich einen meditativen Spruch, heilt alle Freund/Feind um je 1D6
		2	Sprich ein aggressives Mantra, Feind und Selbst Schaden +D6
		3	Maximiere deine und eine feindliche Kritrate bis zum Kampffende.
		4	BlackJack: Feind/Du würfeln abwechselt W10/8/6/4. Es müssen nicht alle W genutzt werden. Gewinner Wert = näher an 21, drüber Verlierer. Verlierer verlieren 50% Physis 1mal am Tag, ein Feind.
		5	High Noon: Setze Leben, Ziel und Selbst 2D6. Verlierer verliert HP
Killer Ladykiller/ Kaiserin/ Schwarze Witwe/ Alphamale	Jeder kann töten aber Killer besonders	1	Beute: Verursache +5 Schaden an Tieren
		2	Bewahrer: Verursache +5 Schaden an Exoten
		3	Verursache +5 Schaden an (X) Geschlechts des eigenen Volkes
		4	Tricks: Resistenzproben des Ziels gegen dich = -2
		5	Präzise: Ignoriere zwei Punkte Rüstung des Feindes
Koch	Du kennst den Unterschied zwischen Kochen und echtem Kochen.	1	Verwerfe Reste einer echten Mahlzeit zu kleinen Snacks (Probe / 4)
		2	Du erlangst Zugriff auf besondere Rezepte
		3	Deine Snacks heilen 1 Leben und Mana, machen jedoch nicht satt
		4	Du erlangst Zugriff auf Legendäre Rezepte
		5	Die Menge an Ressourcen für Rezepte verringert sich.
Krieger der Nacht	Wer von dem Mond geküsst wurde	1	Aura Dia: Bei Nacht Talente +1
		2	Blume des Mondes: Schaden + 5 bei Nacht
		3	Schutz des Mondes: Keine Rüstung bei Nacht = Rüstwert +1
		4	Rüstung aus Silber: Bei Nachtanbruch +1 Hyperarmor
		5	Gunst des Mondes: Tot bei Nacht = 2D6 Probe 1 mal pro Nacht
Krieger des Tages	Wer von der Sonne geküsst wurde	1	Aura Leo: Bei Tag Talente +1
		2	Blume der Sonne: Schaden + 5 bei Tag
		3	Schutz der Sonne: Keine Rüstung bei Tag = Rüstwert +1
		4	Rüstung aus Gold: Bei Tagesanbruch +1 Hyperarmor
		5	Gunst der Sonne: Tot bei Tag = 2D6 Probe 1 mal pro Tag
Lehrer	Lehrer lernen schneller und bringen anderen was bei	1	Wenn Kampf vorbei, D6, bei 6 erhalte einen EP mehr
		2	Schnelle Aneignung: Waffen erlangen sofort 2D6 Waffen EP
		3	Schneller Lerner: Du benötigst einen EP weniger pro Meilenstein
		4	Du erlangst einen Talentpunkt mehr pro Meilenstein
		5	Für jedes Fünfte Level erlangst du einen Attributspunkt mehr
Mönch	Der Herr seiner eigenen Sinne	1	Meditation: Opfere 1D6 Leben um eigenen Debuff zu heilen.
		2	Chakra: Regeneriere 1d4 Adrenalin jeden Morgen.
		3	Intuition: Du kannst Wurf Waffen kontern und zurück werfen.
		4	Reflexe: Du kannst Nahkampf mit jeder Magie kontern
		5	Ultra Instinkt: Du kannst Fernkampf mit Magie kontern
Mystiker	Die Macht ist stark in Mystikern	1	Mysthreserve: Mana leer, nutze stattdessen Leben.
		2	Geübter Misserfolg: Misslungene Zauber kosten nur halbes Mana
		3	Mysthauror: Wenn Feind Magie nutzt, regeneriere 1 Mana
		4	Mysthfaktor: Zauber treffen einen pasch früher Kritisch
		5	Mysthüberladung: Doppelte Manakosten für doppelten Schaden

Paladin	Paladinen stammen von einer Blutlinie ab, die ganz besonders ist	1	Erkenne sofort Magische Begabung eines Ziels und Angriffe
		2	Heilst du ein Ziel über das Maximum, erlangt das Ziel 1 Hyperarmor
		3	Ritterschwur: Übernimm den Schaden an einem Freund
		4	Tier 4 Waffen starten mit 2D6 Waffen EP und +5 Schaden
		5	Magie Schädigt dem Rüstzustand nur halb so stark
Robotikexperte	Du schreibst gute KIs und baust top Tier autonome Roboter	1	Befehlige eine autonome Apparatur (Standard 1 Talent)
		2	Defensive Werte verdoppeln sich
		3	Befehlige zwei autonome Apparaturen (Standard 2 Talent)
		4	Offensive Werte verdoppeln sich
		5	Befehlige drei autonome Apparaturen (Standard 3 Talente)
Sammler	Wer lootet, der findet	1	Tragekapazität von 16 auf 20
		2	Bei Zufallsbelohnung doppelte Ausbeute
		3	Tragekapazität von 20 auf 25
		4	Leichenfleddern/Ausweiden/Looten doppelter Ertrag
		5	Tragekapazität von 25 auf 30
Schmied	Als Schmied ist man in der Lage aus allem was Besseres zu erzeugen.	1	Schnellbearbeitung: 2D6 ob Waffe +5 Schaden für 3 Angriffe
		2	Mit Werkzeug: Waffe kann von abgenutzt zu wie neu repariert w.
		3	Rüstung kann repariert werden mit Werkzeug und Material
		4	Waffe kann auf Verstärkt verbessert werden mit Werkzeug
		5	Rüstung kann permanent verbessert werden um +1
Späher	Jeder Sinn spürt potentielle Gefahr	1	Magisches Gefühl: Magische Objekte ziehen dich an
		2	Zwergen Nase: Unentdeckte Geheimnisse riechen
		3	Fuchssinn: Feindselige Wesen schimmern und glänzen
		4	Spinnensinn: Du legst sofort Fallen frei
		5	Wahrheitsserum: Bei Blickkontakt, spürst du jede Lüge
Spion	Du weißt wie man Infos gewinnt und eine Gruppe infiltriert	1	Du kannst Lippenlesen
		2	Verhöre kannst du mit deinem höchsten Sozialen Talent machen
		3	Du kannst nun einfacher Nachrichten Codieren/Decodieren
		4	Du kannst jede Stimme imitieren (Wenn gehört)
		5	Überlebt das Ziel eines Überraschungstreffers mit einem Punkt Physis, verliert es auch noch diesen.
Sportler	Gestinder und Besser in jeder Hinsicht	1	Weitwurf: Wirf Objekte und Wurfaffen drei Felder weiter
		2	Neuwurf misslungener Schwimm- und Kletterproben (1 mal)
		3	Läufer: Alle Bewegungen im Kampf +1 Feld
		4	Neuwurf misslungener Körperkraftproben (1 mal)
		5	Adrenalin bei Kampfstart D8 statt D4
Tank	Du bist der Wall zwischen deinem Feind und deinen Freunden.	1	Rüstklasse: Rüstungen geben +2 frei verteilbare Punkte
		2	Rückhalt: Springe in Angriffe, erhalte den Schaden, bewege dich zum Ziel.
		3	Schilde geben + 1 Rüstung mehr
		4	Rüstklasse 2: Rüstungen geben nur +4 frei verteilbare Punkte
		5	Harte Schale: Blockt Rüstwert den Schaden, erleidet der Feind ihn
Waffennaar	Als Krieger bist du ein absoluter Profi mit Waffen aller Art.	1	Kriegswaffe: 2D6 ob gefundene Tier 2 Waffe verstärkt ist
		2	Waffenkenner: Waffen starten mit 1D6 Waffen EP
		3	Kriegswaffe: 2D6 ob gefundene Tier 3 Waffe verstärkt ist
		4	Waffenkenner: Waffen starten mit 2D6 Waffen EP
		5	Waffen haben zwei Leben, wenn gehärtet/verstärkt
Winterfrostgeneral	Ein Gestählter Kriegsexperte, er behält in jeder Situation kühlen Kopf.	1	Gutes Auge: Krit Chance plus 1
		2	Schwachstellentreffer ziehen einen Punkt Physis ab
		3	Du kannst Überraschungsangriffe kontern
		4	Wähle ein Kampftalent, Feind kontert immer auf Nachteil
		5	Führe einmal pro Kampf eine Extraaktion aus

Ab hier nicht wählbar, weil unfertig, broken oder unfair... oder nutzlos	Faustkampf Kampfkunstmeister	1	Visierter Schlag: Angriff auf Schwachpunkt möglich
		2	Blutiger Krieger: Schadenswurf = Max, Werft erneut, nicht Stapel
		3	Eisenfaust: Unbewaffneter Schaden x3, gilt wirklich nur für Fäuste
		4	
		5	
Klingenmeister	Klingenwaffen	1	Angriffe verursachen bei 20 Chance Blutung von 1, 1 Segment
		2	
		3	Blutung stackt auf drei
		4	
		5	Angriffe verursachen bei 12 Chance Blutung von 1, alle Segmente
Schildmeister	Schildkunst	1	Schild erlangt zwei Leben (Nur echte)
		2	Ein Schild in der Seitenhand gibt Rüstung +1
		3	Probenloses Abfangen von Nahkampf (N. Magie), Schild verliert 1
		4	Schild erlangt drei Leben (Nur echte)
		5	Probenloses Abfangen von Fernkampf (N. Magie), Schild verliert 1
Langwaffenmeister	Stangenwaffen	1	
		2	
		3	
		4	
		5	
Wuchtmeister	Wuchtaffen	1	Angriffe zerstören bei 20 Chance 1 Rüstung vom höchsten Rüstwert
		2	
		3	Angriffe zerstören bei 16 Chance 1 Rüstung vom höchsten Rüstwert
		4	
		5	Angriffe zerstören bei 12 Chance 1 Rüstung überall
Ranger	Bogenwaffen	1	War dein Angriff eine 20 lädst/spannst du automatisch nach
		2	Geschosse gehen nicht kaputt, außer anders beschrieben
		3	War dein Angriff eine 16 lädst/spannst du automatisch nach
		4	Schieße zwei Mal für einen Reflex, auf zwei Feinde
		5	War dein Angriff eine 12 lädst/spannst du automatisch nach
Gunslinger	Kurzaffen	1	Akimbo: Zweiter Angriff auf Nachteil
		2	Letze Kugel: Letzte Kugel krittet immer mit Pasch
		3	Mexican Standoff: Akimbo auf zweites Ziel möglich, Angriff Nach.
		4	Mafia Style: 1 Reflex, 3 Kugeln, 2-fach Nachteil
		5	Bleiregen: Max Reflex, Max Kugeln / max. Feinde, nur Waf DMG
Sniper/Brecher	Langwaffen	1	Angriff unter 6 darf neu geworfen werden
		2	
		3	Angriff über 20 darf Folgeangriff machen, wenn getroffen
		4	
		5	Trifft Folgeangriff, zerstöre 1 Rüstung von Feind
	Schweres Gerät	1	Waffe und Munition ist leichter
		2	
		3	Würfel nach und nach 4 (+4) für Folgeangriffe, max 5, Konterbar
		4	
		5	Würfel nach und nach 4 (+4) für Folgeangriffe, max 5, nur 1 Konter
	Wurfaffen	1	2 Angriffe, 1 Ziel, 1 Reflex 2 Proben
		2	Feind weicht ersten normalen Wurf aus? Werfe erneut
		3	3 Angriffe, 1 Ziel, 1 Reflex 3 Proben
		4	
		5	Wirf so viele Waffen wie Feinde im Kampf, Pro Feind 1 mal
	Exoten	1	
		2	

## **Talente und Beispiele zum Nutzen:**

Handwerk:

Bauen: Wer etwas bauen möchte, kann mit diesem Talent niemals falsch liegen. Ob Häuser, Wälle, Pfeile, Bögen, Messer oder sonstige Objekte, auch das Nähen oder Schnitzen sowie Schmieden sind hier einbegriffen. Alles was etwas Neues erschafft. Je nach Gebiet, werden unterschiedliche Werkzeuge benötigt.

Hacken: Hacken wird genutzt um sich zu Zugang zu einem Computer oder Netzwerk zu ergaunern. Dafür wird entweder ein Zugangspunkt in Form eines Werkzeugs benötigt oder zumindest Zugriff auf die Tastatur eines Computers.

Heilkunst: Medikamente anwenden, Operationen durchführen und Gesundheitszustände bewerten, fallen in dieses Talent. Verschiedene Aktionen benötigen verschiedene Werkzeuge. Medikamente werden durch höhere Werte Potenter.

Ingenieurwesen: Sollte man erfahren wollen, wie eine Gerätschaft funktioniert, ist dieser Zweig der Wissenschaft von Interesse. Wie funktioniert der Motor, wo ist eine Schwachstelle in der Maschine etc.

Kochen: Im Talent Kochen finden sich alle Handlungen, mit denen Lebensmittel verarbeitet oder zubereitet werden. Höhere Werte, erschaffen bekömmlichere Gerichte und Verhindern Lebensmittelvergiftungen.

Reparatur: Etwas ist beschädigt, dann muss es repariert werden, ob Holzarbeit oder Metall. In Verbindung mit Bauen, gibt es immer das richtige Talent.

Wissen:

Geschichte: Historische Gegebenheiten und Fakten werden von einem Geschichtskundigen aufgedrösel.

Sprachen: Ein Kenner der Sprachen, weiß sich mit allen Sprachen ob alt oder jung zurechtzufinden.

Kriegskunst: Taktiken, Waffen, Waffenkunde im generellen. Wer wissen will, welcher Munition der Schuss angehörte, der zu hören war, wirft seine Proben auf dieses Talent.

Religion: Alle Religionen, Sekten oder Orden zu kennen ist schwer, aber mit diesem Talent wird es möglich. Wer glaubt an welchen Gott, Gott was können die Götter und in wie weit sind welche Bräuche häufig angewandt.

Trivia: Du hast viele Videospiele gespielt und Filme gesehen oder liest nachts einfach viele verschiedene Bücher zu allem Möglichen, dann kennst du vielleicht den richtigen oder zumindest irgendeinen Fakt zu irgendeinem Thema. Eher als Notausgang zu nutzen.

Naturwissenschaften:

Astronomie: Die Lehre der Sterne und Himmelskörper. Wie heißt welcher Planet, wo befinden wir uns zum Navigieren, sowas eben.

Geowissenschaften: Stein und Ursprünge, Zusammensetzungen und Fundorte. Wie sehen Verschiebungen aus und welche Tunnel sind nicht natürlich.

Biologie und Pharmazie: Pflanzen, Tiere, Pilze und Medikamente. Das Wissen und der Aufbau.

Chemie: Chemische Vorgänge verstehen und anwenden. Bomben bauen, Gifte Mischen und vieles mehr im Baukasten.

Mathe und Physik: Wer das Grundgerüst der Welt verstehen will ist hier nicht falsch aber auch einfache Rechnungen können Beherrscher dieses Talentes in Hand umdrehen lösen.

Wildnisleben:

Fallenstellen: Das Spannen von Trittfallen, Minen platzieren oder Fallgruben errichten. Wer jemanden anderes eine Grube gräbt, fällt nicht selbst hinein, mit diesem Talent.

Fischerei: Mit einer Angel, Netzen oder Speeren, den ein oder anderen Fisch angeln, zerlegen oder bestimmen ist mit diesem Talent möglich. Ohne Angel, ist das fangen allerdings erschwert.

Lager aufschlagen: Wo kann die Gruppe gut schlafen und ist möglichst sicher von Ungeziefer, Kälte und sonstigen Gefahren? Dieses Talent hilft, den besten Ort zu finden und die beste Nacht des Lebens zu haben.

Orientierung: Tief im Dschungel verloren gegangen oder in einem Labyrinth unterwegs, wer sich Orientiert, geht nie verloren.

Spurenlesen: Fußabdrücke, Kratzer und sonstige Eigenheiten der Umgebung zu deuten und die Fährte aufzunehmen oder zu vertuschen, gehört in das Handwerk eines jeden, der Unbekannte Feinde hat.

Zähmen: Zähmen wird genutzt um Tiere auf seine Seite zu ziehen und ihr Vertrauen zu gewinnen.

Körper:

Akrobatik: Wer Springt des Nachts von Dach zu Dach, es ist der Zirkusakrobat. Auch Jonglieren und Handstände etc. gehören hier hinzu.

Klettern: Proben dieses Talentes lassen jeden Baum und so manchen Berg erklimmen.

Kraftakt: Reine Muskelmasse. Zwar ist nicht alles möglich, aber doch einiges, so wird ein Stemmeisen zum neuen Schlüssel.

Laufen: Jeder kann gehen, jeder kann Laufen, aber wirklich schnelles Laufen und vor einem Monster Wegrennen oder vor einem anderen ein Ziel zu erreichen erfordert solche Proben. Ebenso kann man damit seine Bewegung erhöhen.

Schwimmen: Im Talent Schwimmen ist nicht nur die Fortbewegung, sondern auch das über Wasser halten und Tauchen zu finde.

Sinnesschärfe: Wache halten bei Nacht, die Augen auf ein Ziel fokussieren oder genau hinhören. Alles was die Sinne nochmal besser macht oder bessere Sinne benötigt.

Fortbewegung:

Dronen: Fahrzeuge die sich Fernlenken lassen werden mit diesem Talent gelenkt und genutzt. Beispiele: Flugzeug-, Schiffs- und Autodronen.

Einspurig: Fahrzeuge, die nur eine Spur nutzen werden hiermit genutzt. Beispiele: Motorrad, Farad und sowas in der Art.

Luftfahrt: Wer Pilot sein will oder zumindest denkt er wäre einer, nutzt dieses Talent. Beispiele: Flugzeuge und Helikopter.

Reiten: Jedes Tier wird mit diesem Talent geritten. Großer Feuersalamander, Drachen, Pferde und Terrorkeiler.

Schiffsfahrt: Hiermit lassen sich alle Wasserfahrzeuge nutzen. Beispiele: Schiffe, U-Boote, Segelboote und Kanus.

Zweispurig: Alle Fahrzeuge die zwei Spuren hinterlassen finden sich hier. Beispiele: Autos, Busse, Squats und Züge.

Kunst:

Bildende Kunst: Die schaffende Kunst. Ob Malen, Werken oder Zeichnen. Auch Wissen darüber ist hier platziert.

Singen: Das Singen, Rappen und sämtliche anderen vokalen Künste.

Instrumente nutzen: Wer ein Instrument nutzt, kann in diesem Regelwerk alle nutzen. Flöten, Trompeten, Gitarren und Triangel.

Literatur: Das Schreiben und Wissen über Bücher und Texte ist hier zu finden. Dazu gehört nicht unbedingt die genaue Wort für Wort Findung, aber etwas Philosophie oder einige Textbausteine sowie Franchise kennt man dann doch.

Darstellende Kunst: Theater, Musical und Bühnen Kunst. Alle Zeigenden Künste sind hier vertreten.

Verkleiden: Schminken und Verkleiden. Das Anwenden von anderen Outfits aber auch das präsentieren falscher Tatsachen. Wer als alte Personen trotz des zarten Alters von 59 rüberkommen möchte, ist hier eventuell gut aufgehoben.

Zwielichtiges:

Recherche: Privatdetektive, Ermittler auch Gangster können jede gute Information brauchen und dafür müssen manchmal Akten gewälzt werden. Aber eventuell findet man nützliche Informationen und kann diese zu Geld machen.

Diebeskunst: Klauen, Stibitzen, Fingerfertigkeit, alles um dem Diebesgut näher zu kommen.

Fesseln: Wer knoten bindet, egal ob für die Jagt, den Gefangenen oder den Partner. Knoten und nochmals Knoten.

Gassenwissen: Wie viel ist das Outfit wert, wo verkauft man Hehler Ware, wer hat in der Stadt die Hosen an und wo findet man die beste Absteige um unter zu Tauchen. Dieses Talent ist für alle, die Informationen haben oder brauchen.

Gesellschaftsspiele: Ob Schach, Shogi, Monopoly, Poker oder sonstige Spiele. Regeln zu kennen und gut im Spiel zu sein, ist immer mit diesem Talent verbunden. Man sagt, dass der Tot, besonders gut in diesem Talent ist.

Verbergen: Sich verstecken, einen Gegenstand am Körper unerkannt zu schmuggeln oder etwas oder jemanden in der Umgebung zu verstecken, benötigt gute Kenntnisse in diesem Talent.

Soziale Interaktion:

Beruhigen: Jemanden aufgebracht oder trauernden eine Stufe auf der Emotionsleiter hinab zu senken, kann schwer sein aber Wunder bewirken. So können heikle Situationen mit diesem Talent umgangen werden.

Betören: Ja hier ist das Talent auf das alle fiebern. Betören (UND Ballern), wer gut Flirtet gelangt an Informationen, wer andere in seinen Bann zieht lenkt ab und ganz besonders wichtig, man kann mit diesem Talent andere um den Finger wickeln, die Partner fürs Leben finden und besonders gut im Bett sein. Ballern halt.

Betteln: Um Hilfe flehen, um Geld betteln oder kostenloses Gut erhalten, wer sich auf diese Ebene herablässt, ist kein schlechter Mensch, aber es kann zu Missgunst führen.

Feilschen: Das Handeln und Preis senken ist eine Kunst, in manchen Ländern ist es absolut unverzichtbar, diese Talent wie das Atmen zu beherrschen. In anderen Ländern ist es ein Frevel, auch nur daran zu denken, den Preis zu senken.

Lügen: Lügen und Lügen erkennen. Eine gelungene Probe besagt jedoch nur, dass die Lüge gut war. Kennt der belogene die Wahrheit, wird es eng.

Überreden: Jemanden zu einer Aktion überreden, die er nicht unbedingt möchte oder sogar ablehnen würde. Aber wozu sind beste Freunde oder solche die sich für welche Ausgeben den sonst gut, wenn nicht zum Überreden?

Nahkampf:

Exoten: Alle Nahkampfwaffen, die nicht anders sortiert werden können. Beginnend mit Stangenwaffe oder Schild? Nein. Klinge oder auf Wucht basierende Waffe? Nein. Faustwaffe? Nein. Dann ist es ein Exot. Auch besondere Waffen, die eher unbekannt oder schwer zu nutzen sind, wird man hier finden. Dazu gehören Fächer, Nunchaku oder Sai.

Faustkampf: Handschuhe die als Waffen dienen. Handschuhe, Katar und Schlagringe. Man kann sie gut verstecken und sind zweiausgerüstet, folgt auf den ersten gelungenen Angriff immer ein zweiter mit halben Schaden.

Klingenwaffen: Waffen mit einer Klinge, zum Stechen oder Schneiden. Schwerter, Dolche und Äxte.

Schildkunst: Der Schild ist eine Schutzwaffe. Es kann geschlagen werden, der wahre Nutzen liegt jedoch im Steigern der Defensive.

Stangenwaffen: Die perfide Kombination von Wucht- und Klingenwaffen, mit Reichweite. Für gewöhnlich Lanzen, Hellebarden und Speere. Vorteil die Reichweite.

Wucht Waffen: Sind für gewöhnlich Stumpf. Hämmer, Keulen und Schlagstock. Alles was mit Wucht Schaden zufügt.

Fernkampf:

Bogenwaffe: Alle Waffen, die mit Körperkraft gespannt werden. Also Bögen, Armbrüste und Zwillen. Moderne Technik ermöglicht auch Spannen ohne Körperkraft, aber dies wird dann trotzdem hier hineingesetzt.

Exoten: Alles was anders nicht zuzuordnen ist. Trotz eines wissenschaftlichen Teams ohne Ausbildung von ganzen „eins“ in Zahlen 1 Mitarbeiter, konnte bislang nur das Blasrohr identifiziert werden.

Kurzwaffen: Hier sind Schusswaffen, die kurz sind und mit einer Hand genutzt werden. Grundsätzlich überschreiten Kurzwaffen jedoch einfach eine gewisse Länge nicht. Dazu gehören Pistolen und Revolver.

Langwaffen: Hier landen vor allem Gewehre, also Büchsen und Flinten, wie ein Jagdgewehr oder eine Schrotflinte. Langwaffen werden häufig mit zwei Händen genutzt, sind schwerer und haben eine höhere Durchschlagskraft als Kurzwaffen.

Schweres Gerät: Katapulte, Flammenwerfer, Ballisten, Mörser, Raketenwerfer und Gattlinglaser sind hier zu finden. Sie sind schwer, sie sind gefährlich und sie sind schon irgendwie fucking cool. Oft Stationär, aber in jüngerer Vergangenheit auch immer häufiger als tragbare Handtaschenvariante zu finden.

Wurf Waffen: Hier sind Granaten und andere Gegenstände zu Hause, die geworfen werden. Granaten haben eine enorme Schadenswirkung oder sind in speziellen Gebieten zu Hause wie Spreng-, Blend- oder Schockgranaten. Auch sind hier die Leisen Wurf Waffen wie Steine, Wurfmesser und Shuriken zu Hause.

Mysthkünste:

Ausruf: Sprachgesang und Schreie etc., alles was verbal einen Zauber auslöst.

Katalysator: Katalysatoren werden benötigt um einen Zauber zu wirken, zu diesem Zeitpunkt, muss er in der Hand getragen oder anderweitig die Haut berühren. Manche Katalysatoren halten nur eine gewisse Anzahl an Nutzungen.

Fingerzeichen. Vor Zauberanwendung, müssen Fingerzeichen geformt werden.

Runenschrift: Der Zauber entfaltet seine Wirkung erst, wenn die richtigen Runen auf dem Boden, der Wand oder in der Luft aufgezeichnet wurden.

Ritual: Manche Zauber erfordern ein Ritual, welches durch Opfer oder genau beschriebene Vorgänge Erfolg verspricht.

## Waffentags:

Waffentag	Bedeutung	Effekt
Spitz	Die Waffe verursacht ihren Schaden durch Penetration	
Scharf	Die Waffe verursacht ihren Schaden durch Schnitte	
Stumpf	Die Waffe verursacht ihren Schaden durch Schläge	
Energie	Die Waffe verursacht ihren Schaden durch Energie	
Explosion I	Die Waffe (Nah) verursacht besonders widerliche Wunden	Jeder Würfel kann einmal explodieren
Explosion II		Jeder Würfel der explodiert, fügt 50% seines Maximalwerts zusätzlich zu
Explosion III	Die Waffe (Fern) verursacht besonders widerliche Wunden	Jeder Würfel kann einmal explodieren
Explosion IV		Jeder Würfel der explodiert, fügt 50% seines Maximalwerts zusätzlich zu
Krit +1 (2-6)	Die Waffe trifft besonders gefährlich	Krit. einen Pasch früher möglich
Superkrit	Die Waffe kann extrem tödlich Treffen	Startet ohne Krit, dafür Krit x3 statt x2 DMG
Zuverlässig	Die Waffe wird niemals durch Ungeschick zerstört.	Kritische Fehlschläge sind unmöglich und werden als Wert = 2 behandelt.
Betäubt	Die Waffe eignet sich zum betäuben.	Halber Schaden als Betäubungswert angerechnet
MultiTreffer	Die Waffe verschießt mehrere Geschosse	Trifft bis zu zwei Ziele neben dem ersten.
Rüst Igno I	Die Waffe ignoriert einen Teil der Rüstung	Der/die höchste/n Würfel, trifft/treffen direkt, ohne vom Rüstwert gesenkt zu werden.
Rüst Igno II		
Rüst Igno III		
Rüst Igno IV		
Rüst Igno V		
Versteckt	Die Waffe ist klein genug um sie immer zu verstecken	Waffe wird beim Durchsuchen nicht gefunden. Nichtmal durch einen Krit.
Multiwurf I	Ganzes Stack kann gefächert geworfen werden	Trifft bis zu zwei Ziele neben dem ersten.
Multiwurf II		Trifft bis zu vier Ziele neben dem ersten.
Multiwurf III	Granatenkette kann gesammelt geworfen werden	Alle Granaten (Kette) können gemeinsam geworfen werden.
Rüst Nicht 1	Die Waffe trifft exakt zwischen die Rüstung	Waffe ignoriert Rüstwert, dafür halber DMG
Rüst Nicht 2		Waffe behandelt Feind wie ohne Rüstung
Rüst Nicht 3		Waffe verursacht direkten Schaden an Physis
Lang	Die Waffe ist lang und hat doppelte Reichweite	Die Waffe überragt ein Feld.
2Hand L	Für maximale Effektivität, zweihändig nutzen	Waffe erlangt zweihändig den Tag Lang
2Hand S	Für maximale Effektivität, zweihändig nutzen	Waffe erlangt einhändig den Tag Schwer
Schwer	Die Waffe ist besonders schwer und unhandlich	Einhändig Schaden = nur Würfel kein Bonus
Folge	Die Waffe kann in beiden Händen ausgerüstet werden	Waffe erlangt zweifach ausgerüstet den Tag Kombo+
Off-Hand	Waffe eignet sich als Zweitwaffe/Seitenschild	Waffe für Akimbo/DualWield frei.
RW=X	Die Waffe hat eine effektive Reichweite	Angriffe über/unter dem RW Wert -50%

Kombo+	Mit dieser Waffe sind besonders schnelle Angriffe möglich, die zu einer Kombo gestaffelt werden.	Nach einem erfolgreichen Angriff, kann ein weiterer Angriff erfolgen. Dieser kann wieder gekontert werden, gilt jedoch als weiterer Angriff und senkt den Konterwert.
Kombo++		
Kombo+++		
Kombo++++		
Ungeschützt	Die Waffe ist schwer zu kontrollieren und Verletzungen am eigenen Körper sind möglich.	Jeder Schadenswürfel, der eine 1 zeigt, verursacht 4 Schaden am Träger
Entwaffnen	Die Waffe ist geeignet, einen Feind zu entwaffnen. Dabei wird die Waffe des Feindes, ein Feld in eine beliebige Richtung geworfen.	Explodiert mindestens ein Würfel, kann statt Schaden, eine Entwaffnung durchgeführt werden.
Fessel	Die Waffe ist geeignet, einen Feind zu fesseln. Dabei wird die eigene Waffe „nutzlos“, der Feind jedoch handlungsunfähig.	Explodiert mindestens ein Würfel, kann statt Schaden, eine Fesselung durchgeführt werden. Fesselung erfordert eine Probe auf Fesseln gegen eine Probe auf Akrobatik.
Rüstbruch I	Waffe eignet sich besonders gut um Rüstung zu schwächen	Pro explodierende Würfel, sinkt der höchste Rüstwert um einen Punkt.
Rüstbruch II		Pro explodierende Würfel, sinkt der höchste Rüstwert um zwei Punkte.
Rüstbruch III		Pro explodierende Würfel, sinkt der höchste Rüstwert um drei Punkte.
Fragil I	Die Waffe kann leicht brechen	25/50% Chance, dass Waffenqualität nach einem Konter des Feindes sinkt.
Fragil II		Zeigt ein Schadenswürfel eine 1, sinkt die Waffenqualität
Fragil III		
Panzerbrechend	Die Waffe eignet sich besonders gut um Rüstung zu durchschlagen	Trägt der Feind eine Rüstung mit 30+ Punkten Rüstwert, verursacht die Waffe doppelten Schaden.
Gezahnt	Die Waffe ist gezahnt oder mit Wiederhacken besetzt.	Nach einem erfolgreichen Angriff, kann die Waffe aus dem Feind gezogen werden um nochmals den gleichen Schaden zu verursachen.
Konterwaffe I	Die Waffe wurde eigens zum Kontern gefertigt.	Wird mit dieser Waffe gekontert, wird zum Kontern ein weiterer D6/2D6/3D6 hinzugefügt
Konterwaffe II		
Konterwaffe III		
Schild	Die Waffe ist ein Schild und von daher gut für die Verteidigung geeignet.	Die Waffe erhöht alle Rüstwerte um seinen eigenen Tierstufenwert x1
Großschild		Die Waffe erhöht alle Rüstwerte um seinen eigenen Tierstufenwert x2
Turmschild		Die Waffe erhöht alle Rüstwerte um seinen eigenen Tierstufenwert x3
Weiches Schild	Das Material fängt unterschiedlich viel Schaden auf, bevor es zerstört wird.	Die Waffe kann genutzt werden um Angriffe, statt zu kontern, abzufangen. Dabei sinkt das Leben des Schildes um einen Punkt. Bei 0 sinkt die Qualität des Schildes um 1. Weich = 3, Hart = 5 Leben.
Hartes Schild		
Schweres Schild	Das Schild ist besonders schwer. Es erfordert mehr Anstrengung es zu tragen.	Senkt den Reflexwert um einen Punkt und das Kontern um sechs Punkte.
Konterschild	Das Schild ist besonders leicht. Er eignet sich daher sehr gut zum Kontern.	Kontern wird um drei Punkte erleichtert.
Antischild	Die Waffe ist geeignet um Schilde zu umgehen.	Verteidiger kann seine Schildboni nicht nutzen.
Silber	Die Waffe ist aus Silber gefertigt	Wesen die Anfällig auf Silber sind, erleiden dreifachen Schaden.



## Debuffs:

Status Stufe 1/2/3	Dauer Heilung	Beschreibung	Effekt
Stopp Superstopp Ultrastopp	1/2/3 Runden	Der Charakter wird in der Zeit eingefroren. Schäden können zugefügt werden, treffen allerdings alle Zeitgleich am Ende des Effektes.	Alle Angriffe werden später ausgeführt, Schaden und Debuffs werden alle Zeitgleich am Ende von Stopp zugefügt.
Deport	1 Runde	Charakter verschwindet vorübergehend in einer anderen Welt.	Eine Runde des Charakters ist verloren und er ist weg.
Versteinern Medusa	3 Runden oder zerstörung	Der Charakter wird langsam von einer Steinschicht ummantelt.	Über jegliche Schutzressourcen legt sich ein Wert von 100/300. Dieser muss innerhalb von 3 Runden abgetragen werden, sonst wird der Charakter zu Stein.
Stein	Bis zerstörung	Der Charakter ist versteinert.	Charakter wird zu Stein. Gewicht verdoppelt sich, unantastbar und unnutzbar. Zauber hebt sich nach tötung des wirkers auf. Oder durch Brechen des Steins 500.
Doom Timer Doom Aktivität Doom Slow	5 Runden, 25 Talente, 30 Tage	Charakter stirbt auf unnatürliche Art, nachdem der sichtbare Counter abläuft.	Ein ärztlich nicht erklärbare, sofortiger Tot. Der Körper erleidet keinen Schaden.
Verwirrung Schwere Verwirrung	3/5 Angriffe	Charakter ist so verwirrt, dass er Freund und Feind nicht auseinander halten kann.	Charakter hat eine 50% Chance einen Kollegen anzugreifen.
Schlaf Tiefer Schlaf	2/4 Runden	Unnatürliche Müdigkeit überkommt den Charakter	Charakter schläft ein. Ein Treffer weckt ihn auf.
Senkung	Dauerhaft	Das maximale Leben des Charakters sinkt auf das aktuelle Leben.	Jeder Tag erhöht das maximale Leben wieder um W4, bis Ursprung.
Spiegel	3 Runden	Heilungen werden auf den Wirker gespiegelt.	Heilungen auf Spiegel betroffene, heilen auch Wirker.
Pazifist	2 Runden	Einheit wert sich mental gegen das Kämpfen	Aktionen, Waffen oder Magie zu nutzen, welche dmg oder Debuffen.
Stummheit	1 Tag	Einheit kann nicht sprechen	
Blindheit	1 Tag	Einheit kann nicht sehen	
Taubheit	1 Tag	Einheit kann nicht hören	
Schwaches Gift Starkes Gift Tödliches Gift	Permanent	Einheit ist vergiftet	Gift entzieht Physis am Ende jeder Runde oder am ende jedes Tages (1/2/3)
Öl	Permanent	Einheit ist von Öl getränkt	Feuer löschen dauert drei Aktionen. Feuer Schaden x3, Widerstand bei Feuerdmg = 0
Provokation Schwer Berserker	3 Runden/ Ziel tot	Charakter/e können keine Aktion ausführen außer Angreifen auf das Ziel	Schusswaffen werden leer geschossen, danach wird sich hinbewegt, Magie fällt aus
			Wie Provoziert... aber man nutzt weder Kontern/Blocken noch ausweichen
Trauer Tiefe Trauer	1 Tag/1Woche	Trauer senkt das Adrenalin	Senkt die Adrenalinanzeige auf 0/Es kann kein Adrenalin angesammelt werden
Gefressen	Bis befreit	Man wird im ganzen verschluckt.	Die Magensäure arbeitet.
Halber Mensch	Bis Pasch wurf.	Als wäre man nur halb so viel Wert	Alle Würfel werden halbiert, solange sie als Ziel den Charakter haben oder von ihm stammen
Sturz Schneller Sturz	Permanent.	Eine unnatürliche verwelckung durchläuft den Körper, das Leben schwindet dahin.	HP sinken jede Aktion um W4/4 gen 0.
50%	Einmal		Rüstungsleben und Leben sinken um 50%
Endspiel	Einmal	Die Würfel werden fallen und mit ihnen jeder Charakter in der Umgebung	Eine Wurfprobe auf Segen, wer unterliegt, stirbt.
Magieberserker	2 Runden	Eine Berserker Variante, aber mit Magie.	Man kann nur Magie nutzen, ohne Mana, versucht man mana zu regenerieren. Schaden x3
Zombie	Bis Tot, Heilung, 7 Tage	Der Körper reagiert allergisch auf Heilungen jeder Art.	Heilungen verursachen stattdessen Schaden.
Blutung	Bis verheilt	Eine Wunde, aus der bei jeder Aktion Blut tropft.	Senkt das Leben bei jeder Aktion um 1 pro Blutungsstapel. Maximale stapel 5.
Innere Blutung	Operation	Eingerissenes Gewebe im Körper. Wird größer und gefährlich.	Bei Fünf Stacks, sinkt das Leben, die Physis und die Stacks um 50%
Schimmel	Medizin	Ein Pilz frisst sich durch den Körper.	Alle Proben auf NAchteil
Verwesung	Amputation	Der Körper scheint zu verwesen	Senkt HP permanent
Miasma	Heilung (Magie)	Ein schwarzer Dunst frisst sich durch den Körper	Senkt HP permanent
Schwäche			Charakter erlangt mehr schaden aus allen Quellen
Echte Elemente			
Metal		Wasser (Eis/ Frost /Kälte)	Licht (Gleisend)
Pflanze (Natur)		Luft (Wind, Elektro)	Blut
Feuer (Hitze/ Brennen/ Lava)		Dunkelheit	Erde
Keine Elemente, aber DMG Types			
Gravitation / Magnet		Krankheit	Necrotisch
Schall		Totgeweiht	Öl
Säure		Gift	

## Debuffs:

Transformiert			Der Charakter ist transformiert	Klein, Groß, Tier, Wesen
Reflectus			Magie wird reflektiert auf den Wirker	Rip
Schutz			Das Ziel bekommt 5 Rüstung auf jedem Wert	
Barriere			Rüstungsleben + 15	
Resistenz			Resistenzen + 5	
Hast			Reflex + 1 oder Initiative oder Angriffe	
Mut			Nicht Magie DMG + 10	
Glaube			Magie DMG + 10	
Unsichtbar			Man kann nicht als Ziel gewährt werden, erster Angriff = Autokrit	
Regeneration			+x HP jede Runde	
Berserk			DMG +, Reflex +, Nur nahkampf faust	
Wachstum Ultra			Toleranz x2, x3,	
Raserei			Füllt die Heat Anzeige x2	
Unantastbar			Unzerstörbarer Schild, Charakter ist nicht zu schädigen und immun gegen Debuffs/Bufs	
Krit Max			Jede 6 gilt automatisch als Krit, 1 ist egal	
Follow Up Combo			Nach einem Angriff verursacht der Charakter erneut Schaden im Wert von 50% des ersten Wertes	
Phönix			Sinken die Hp auf 0 sofortige Wiedergeburt mit W6 HP	
Schutzengel			Leben sinkt nicht unter 0	
MP schild			Leben auf 1, rest Leben wird vom Mana abgezogen	

## Nahkampf:

Einhand: Minus durch Wiederholende Angriffe fällt weg.

Zweihand: Greift zwei Ziele vor einem an, DMG verteilbar.

Stab: Hat immer erhöhte Reichweite (+1)

Faust: Kann zweifach ausgerüstet werden für Combo+

Schild: Gibt Rüstwert, Kann statt Konter/Ausweichen Schaden abfangen, Nicht aoe sorry :D

Exot: sind von Natur aus schon anders, also kein spezieller Bonus

## Fernkampf:

Bogenwaffen: Sind leise, Munition ist wieder verwendbar

Kurz: Standart, gut zu transportieren,

Lang: Durch Flinten und Büchsen, auf Breite oder Reichweite ausgelegt

Wurf: Sind leise, Munition ist wieder verwendbar, alternativ Granate hoher DMG

Schweres Gerät: Besondere Schadensarten, AOE, Debuffs etc.

Exot: sind von Natur aus schon anders, also kein spezieller Bonus

## Paar nette Ideen für Charakterklassen:

Gladiator

Schild als Offhand Waffe für besseres parrieren

Generelle Offhandwaffe nahkampf und Fernkampf

Nicht zu kontern aber dafür 50% des Schadens zufügen

Unbeugsam

Statusleiden Werden nur einmal im Kampf erprobt, man hat es oder eben nicht

Freund der Elemente

Wasser, Feuer, Erde, Luft + alle vier Boni

Freund der x

Holz, Metall, und zwei weitere mit Boni

Sadist

Extra schaden gegen Debuff Gegner

Level Up/Up

Sofortiger Talent/Attributbuff

Opportunist: Angriff auf Gegner die an dir vorbei/von dir weglaufen/In reichweite rennen  
Gegenfähigkeit

Superimmunität gegen eine Resistenz

Besseres Ausweichen gegen bekannte Angriffe (Im Vorfeld sagen Gift magie und go)

Exekution: Wenn todesstoß, weitere Angriff möglich, aber nur wenn nicht konter sondern angriff

Reichweite von Fernkampf und Magie höher setzen

Glasskanone: Super hoher Schaden aber verliert möglichkeit für Rüstugn

Gegenteil: Senkt DMG aber steigert HP etc

50% Chance nach Angriff aus Versteck wieder versteckt zu werden oder so

Bei vollem Leben extra krit und schaden

Leichen fressen für heal

Überlebender mehr HP nach Wiedergeburt und bessere chance gegen tot

Beeseres Kontern ohne Waffe/Rüstung

Selbstmord: DMG wenn gestorben oder generell DMG gegen feinde wenn geschädigt

Extra aktion sobald HP unter 50%

Antiheal Heilung schädigt aber dafür heil was anderes

Waffenspezifika oder Kampfstile

Da finden sich dann Combo xyz, Zwei Pfeile Spannen, nach Schuss nachladen und sowas