

OPEN LEGEND

Deutsche Übersetzung der Regeln

Übersetzung: Mambouna

Mit Hilfe von: Vrenshrrg, Great Moustache, Kempeth

Lizenz: MPL 2.0

Lizenz der Originalregeln: *Open Legend Community License*

Disclaimer: This product was created under the Open Legend Community License and contains material that is copyright to Seventh Sphere Entertainment. Such use of Seventh Sphere Entertainment materials in this product is in accordance with the Open Legend Community License and shall not be construed as a challenge to the intellectual property rights reserved by Seventh Sphere Entertainment. Seventh Sphere Entertainment and Open Legend RPG and their respective logos are trademarks of Seventh Sphere Entertainment in the U.S.A. and other countries.

The full-text Open Legend Community License can be found at <http://openlegendrpg.com/community-license>.



INHALTSVERZEICHNIS

- **EINFÜHRUNG: DIES IST DEINE GESCHICHTE. ERZÄHLE SIE.** (Seite 1)
 - **WARUM OPEN LEGEND?** (Seite 1)
 - **WAS MACHT OPEN LEGEND AUS?** (Seite 2)
 - **DIE KERNMECHANIK: DER AKTIONSWURF** (Seite 3)
 - **GRÖßERE SCHÄTZE WARTEN AUF DICH** (Seite 3)
- **KAPITEL 1: CHARAKTERERSTELLUNG** (Seite 4)
 - **SCHRITT 1: BESCHREIBE DEINEN CHARAKTER** (Seite 4)
 - **SCHRITT 2: WÄHLE ATTRIBUTE** (Seite 5)
 - **SCHRITT 3: VERTEIDIGUNGEN BERECHNEN, TREFFERPUNKTE UND GESCHWINDIGKEIT** (Seite 7)
 - **SCHRITT 4: FERTIGKEITEN KAUFEN** (Seite 7)
 - **SCHRITT 5: STARTAUSRÜSTUNG WÄHLEN** (Seite 8)
 - **SCHRITT 6: CHARAKTERSTÄRKEN UND -SCHWÄCHEN AUSWÄHLEN** (Seite 8)
 - **SCHRITT 7: ERZÄHL' DEINE GESCHICHTE** (Seite 8)
 - **EP ERHALTEN UND IM LEVEL AUFSTEIGEN** (Seite 8)
 - **JENSEITS DEM ERSTEN LEVEL STARTEN** (Seite 9)
- **KAPITEL 2: AKTIONEN & ATTRIBUTE** (Seite 10)
 - **WANN DIE WÜRFEL WERFEN?** (Seite 10)
 - **JEDER WURF ZÄHLT** (Seite 10)
 - **AKTIONSWÜRFE INTERPRETIEREN** (Seite 11)
 - **HERAUSFORDERUNG BESTIMMEN** (Seite 12)
 - **VORTEIL & NACHTEIL** (Seite 13)
 - **LEGENDENPUNKTE** (Seite 15)
- **KAPITEL 3: HARME & WOHLER** (Seite 15)
 - **ERZÄHL DEINE GESCHICHTE MIT HARM UND WOHL** (Seite 15)
 - **HARME UND WOHLER WIRKEN** (Seite 16)
- **KAPITEL 4: FERTIGKEITEN** (Seite 17)
 - **FERTIGKEITEN ERHALTEN** (Seite 17)
 - **DIE BESCHREIBUNG EINER FERTIGKEIT LESEN** (Seite 18)
- **KAPITEL 5: CHARAKTERSTÄRKEN UND -SCHWÄCHEN** (Seite 18)
 - **DEINEN CHARAKTER MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN AUSARBEITEN** (Seite 18)
 - **CHARAKTERSTÄRKEN AKTIVIEREN** (Seite 19)
 - **CHARAKTERSCHWÄCHEN AKTIVIEREN** (Seite 19)
- **KAPITEL 6: WOHLSTAND & AUSRÜSTUNG** (Seite 20)
 - **WOHLSTAND** (Seite 20)
 - **TRAGELIMIT** (Seite 22)
 - **WAFFEN & GERÄTE** (Seite 22)
 - **RÜSTUNG** (Seite 26)
 - **EIGENE WAFFEN ERSTELLEN** (Seite 27)
- **KAPITEL 7: KAMPF** (Seite 28)
 - **WANN DER KAMPF BEGINNT** (Seite 28)
 - **DEN KAMPF BEGINNEN** (Seite 28)
 - **DEINEN ZUG AUSFÜHREN** (Seite 29)
 - **SCHADEN UND HEILUNG** (Seite 36)
 - **DIE KERNMECHANIK IM KAMPF** (Seite 37)
- **KAPITEL 8: DAS SPIEL LEITEN** (Seite 40)
 - **DER RUF ZUM GAMEMASTER** (Seite 40)
 - **ABENTEUER ERSTELLEN** (Seite 41)
 - **EINE KAMPAGNE SCHREIBEN** (Seite 44)
 - **PLANE DIE KAMPAGNENBÖGEN[?]** (Seite 44)
 - **DIE SPIELENDE BELOHNEN** (Seite 45)
 - **NON-PLAYER CHARACTERS (NPCs)** (Seite 47)
 - **NPC CHARAKTERAUFBAU** (Seite 49)
 - **KAMPFSZENARIEN PLANEN** (Seite 53)
- **KAPITEL 9: SPEZIALAUSRÜSTUNG** (Seite 55)
 - **AUßERGEWÖHNLICHE ITEMS** (Seite 55)
 - **LISTE LEGENDÄRER ITEMS** (Seite 65)
 - **REITTIERE & FAHRZEUGE** (Seite 67)
- **LISTEN** (Seite 70)
 - **FERTIGKEITEN** (Seite 70)
 - **HARME** (Seite 94)
 - **WOHLER** (Seite 107)
 - **BESCHREIBUNGEN VON CHARAKTERSTÄRKEN** (Seite 121)
 - **BESCHREIBUNGEN VON CHARAKTERSCHWÄCHEN** (Seite 126)
 - **CHARAKTERARCHETYPEN** (Seite 128)
 - **ATTRIBUTE UND AKTIONSWÜRFE IM SPIEL** (Seite 139)
 - **PRÄSENZ** (Seite 147)

EINFÜHRUNG: DIES IST DEINE GESCHICHTE. ERZÄHLE SIE.

Tief in den Eingeweiden eines lange verlassenen Sternenfrachters kauern zwei Schurken um eine massive Stasiskammer. Eine schattige Gestalt schwebt durch die milchige Flüssigkeit, kaum durch das dicke Glas ausmachbar. Einer der Entdecker, von Kopf bis Fuß mit cybernetischen Implantaten bedeckt, versucht, die am Fuß der Kammer versteckten und nur im ultravioletten Spektrum erfassbaren Symbole zu entziffern.

“Halt den UV-Strahler still!” raunt er seiner Gefährtin zu.

Sein Flüstern zerschlägt die perfekte Stille, die die riesige Kammer des Zeta-Klasse-Kreuzers durchdringt und bald wirkt das Echo wie ein Sirenenlied in der Finsternis. Paare roter Augen erwachen am Rande des Lichts, Feuer der Bosheit, die sich danach sehnen, endlich wieder Fleisch zu schmecken. “Zak”, stottert die Lichthalterin, während sie ihr glänzendes Schießseisen zieht, “Ich glaube doch nicht, dass dieser Frachter verlassen ist.”

Die Todesschreie der Orks können noch zwei Reiche weiter gehört werden, während sie in Wellen den Helden zum Opfer fallen, die in den Ruinen der Rabenwacht ihren letzten Widerstand leisten. Trotz ihrer Anstrengungen ist kein Ende der Horde in Sicht, die sich wie ein schwarzer Schwarm Heuschrecken über die Hügel windet.

“Sie sind hinter dem Stein her,” grunzt ein Zwerg, während er seine Axt aus dem schweinsartigen Schädel eines der Orks zieht. “Gib’ ihn ihnen, vielleicht kommen wir dann noch lebendig hier raus.”

Eine Elfenmaid, hochgewachsen und in Kampfkleidung gewandt, antwortet: “Ich werde keinen Barden von Luthiel der Feigen singen lassen, die sich Orkabschaum ergeben hat während sie noch atmete.”

Während Elfe und Zwerg sich streiten, erhebt sich ein grauhaariger Mann, gekleidet in Smaragd, auf einem Fels in der Mitte der Ruinen. Seine Augen durchbohren die Distanz zur goldenen Sonne, die sich dem Horizont neigt, wie scharfe Dolche. Mit einem verborgenen Lächeln hebt er seinen verzogenen Eichenstab zum Himmel, unter dem sich Sturmwolken sammeln und mit dem Zorn der Natur knistern. “Gentleman, Lady...” spricht der Druide mit dezentem Selbstbewusstsein,

“Ich glaube, die Winde haben sich zu unserem Vorteil gewandt.”

WARUM OPEN LEGEND?

Falls du schon mal Rollenspiele gespielt hast, fragst du dich vielleicht *Was macht Open Legend meiner Zeit wert? Was macht es anders?*

Das Geheimnis liegt im Titel: Open. Alles an diesem Spiel wurde gebaut, um die Tore der Möglichkeiten weit zu öffnen, sodass jeder Tisch eine hörensweite Legende erzählt. Hier sind einige der Möglichkeiten, die Open Legend dir bietet.

Open Source. Ja, so ist es. The ungekürzten Kernregeln sind auf der Website verfügbar und die Open Legend Community License erlaubt die Veröffentlichung von sowohl kommerziellen als auch nicht-kommerziellen Werken, die das System benutzen. Wir wissen, dass die Öffentlichkeit das Spiel genauso sehr lieben wird, wie wir und hoffen, dass sie ihre Liebe in Form von Abenteuern, Erweiterungsregeln und vielem mehr weiterverbreiten werden.

Offene Würfel. In Open Legend explodieren Würfel! Das bedeutet, dass du JEDEN Würfel erneut würfelst und aufaddierst, wenn du den Maximalwert wirfst, bis zum geht-nicht-mehr. Die wilde Natur des Würfelswerfens sorgt dafür, dass jeder Wurf zählt und jede Sitzung von Open Legend voller spannender Momente ist. Das Glück kann sich jederzeit wenden, zum Guten oder Schlechten.

Open Legend. Du kannst die Geschichte erzählen, die du dir wünschst, mit Charakteren, die du dir überlegst. Du musst dich nicht an spezifische Klassen, Archetypen oder Rassen halten. Die einzige Grenze ist deine eigene Vorstellungskraft (und vielleicht das Veto des GM). Anstatt einer Liste von vorgefertigten Klassen mit einem Menü an Fähigkeiten, aus denen gewählt wird, beginnst du das Spiel mit Attributpunkten, die du ausgeben kannst, wie du willst, um deinem Charakter die Kräfte zu geben, die du dir vorstellst.

Willkommen in Open Legend, einem Tabletop-Rollenspiel (RPG) in dem die Spielenden mächtige Helden und furchteinflößende Schurken werden, um eine Geschichte epischer Ausmaße zu erzählen. Wie die Beispiele oben verdeutlichen, dreht sich jedes Spiel in Open Legend um furchtlose Charaktere, die Heldentaten vollbringen. Sie kämpfen gegen mythische Bestien, überlisten tückische Feinde, brechen

uralte Flüche, lösen komplizierte Fälle, entdecken unzählbare Schätze und vieles mehr.

Falls du noch nie ein Rollenspiel gespielt hast, kannst du es dir wie einen Film vorstellen, in dem die Schauspielenden das Drehbuch (und große Teile der Geschichte) gemeinsam schreiben, während der Film gedreht wird. Ein Spieler, der **Game Master** (GM) genannt wird, übernimmt die Rolle des Produzenten, Regisseurs und Schriftstellers. Der GM etabliert das Setting, erschafft die Antagonisten und entwickelt die Geschichte genug, um die anderen Spieler einsteigen zu lassen. Der GM übernimmt auch die Rolle der Bösewichte und neutralen Charaktere in der Handlung.

Der Rest der Spielenden übernimmt die Rolle der **Player Characters** (PCs). Die PCs sind die Protagonisten der Geschichte. In einem High-Fantasy-Setting könnte ein PC zum Beispiel ein Zwergenkrieger mit einem Fable für Juwelen sein, ein nur an Wissen interessierter unsterblicher Elbenzauberer oder ein Halb-Engel Priester, der die Welt bereist um andere zu inspirieren, der Gerechtigkeit zu dienen. In einem anderen Spiel Open Legend könnten die Spielenden eine zusammengewürfelte Crew Raumpiraten sein, die sich von Raub zu Raub auf ihrem mehr schlecht als recht laufenden Handelsraumschiff durchschlagen. Alle typischen Archetypen können vorkommen: der Heißspornpilot, der schrofne Käpt'n mit einer dunklen Vergangenheit, der Söldnerschütze, der blinde Passagier und der Ingenieur, der sich besser mit dem Schiff versteht, als mit dem Rest der Crew.

Egal, was die Motivation jedes einzelnen Charakters ist, die Spielenden teilen ein gemeinsames Ziel: das vom GM vorbereitete Setting und den Beginn der Geschichte zu nehmen und Spaß zu haben. An manchen Tischen mag das wie *Der Herr der Ringe* von J.R.R Tolkien aussehen. An anderen eher wie *Monty Python und der heilige Gral*. Egal, was Spaß an deinem Tisch bedeutet, Open Legend ist ein Teil davon.

Dies ist deine Geschichte. Erzähl sie.

WAS MACHT OPEN LEGEND AUS?

Open Legend ist ein Spiel, das für Spielende designed wurde, die genug Regeln für ein faires Spiel wollen, aber nicht so viele, dass die Regeln dem Spaß oder der Kreativität in die Quere kommen. *Open Legend* erlaubt es, das Spielgeschehen ausbalanciert zu halten, während die Geschichte durch die Taten

der Charaktere im Flug angepasst wird. Die Regeln sollten robust sein, aber ihr einziger Wert liegt darin, die Geschichte zu unterstützen.

Open Legends optimiertes System für Sekundäreffekte (Harme) und Multi-Ziel Attacken bedeuten, dass Charaktere alle die gleichen spielmechanischen Regeln nutzen, um einzigartige Fähigkeiten zu realisieren. In einer Fantasy-Kampagne nutzt ein Elementarmagier eventuell einen Blitzschlag, um seine Feinde zu verwunden und zu betäuben. Ein Sternentrooper in einer Geschichte der fernen Zukunft kann stattdessen eine Beam-Waffe für den gleichen Effekt einsetzen. Die Regeln für beide Angriffe sind die gleichen, egal welche Art von Geschichte du mit ihnen erzählst.

Als Geschichtenerzähler lieben wir komplexere Handlungen mit tiefgründigen Charakteren. Als Spieler*innen lieben wir aber auch das Würfelwerfen. Wollten wir einfach nur zusammen mit Freunden Geschichten erzählen, würden wir gemeinsam ein Buch schreiben oder einer Impro-Theatergruppe beitreten.

Was wir wollen, ist Rollenspielen. Dafür brauchen wir Regeln.

Ohne klar ausgearbeitete Regeln können die Entscheidungen eines GM willkürlich und wechselhaft erscheinen. Der GM könnte sich auch davon überwältigt fühlen, konstant frühere Entscheidungen bedenken zu müssen, während die Spielenden den Eindruck haben, dass ihre Entscheidungen keinen Unterschied machen, weil der GM sie interpretieren kann, wie immer er will. Das ist das genaue Gegenteil eines Schiedsrichters z.B. im Fußball. Der Schiedsrichter muss sich keine neuen Regeln für jede Entwicklung im Match ausdenken. Die Regeln des Spiels sind schon festgeschrieben, er muss sie nur noch interpretieren und anwenden.

Open Legend wurde entwickelt, um Spieler*innen einen klaren Regelrahmen an die Hand zu geben, der ihr Spiel leitet, aber nicht so viele, dass sie davon ausgebremst werden. Du machst dir schon im Job genug Sorgen um Bilanzen und Anordnungen. Wir wollen nicht, dass der Rollenspieltisch sich genauso anfühlt und haben Open Legend aufgebaut, um sich auf den Spaß zu konzentrieren, nicht die Hausaufgaben.

Es gibt zum Beispiel keine langen Listen an Ressourcen, die du managen musst. Alle Fähigkeiten oder Zauber, die du nutzen kannst, kannst du nut-

EINFÜHRUNG: DIES IST DEINE GESCHICHTE. ERZÄHLE SIE.

zen wann immer du willst. Weiterhin müssen Zauberer, Psionen oder Techies nicht Seite um Seite an Regeln zu bestimmten Fähigkeiten umwälzen, um die richtige Entscheidung zu treffen. Stattdessen nutzt Open Legend ein System von **Harmen** und **Wohlen**, Statureffekten, die jeder Charakter anwenden kann, wenn er dafür ausgebaut wurde.

Andere Spielmechaniken, wie z.B. vereinfachte Systeme für Wohlstand und Tragekapazität, werden sicherstellen, dass du dich auf die Geschichte konzentrieren kannst, die ihr gemeinsam erzählt. In Open Legend wirst du nie ein einziges Goldstück auf deinem Charakterbogen festhalten müssen, oder wie viel dein Revolver wiegt.

Open Legend bewegt sich auf dem schmalen Grat zwischen Geschichtenerzählen und Spielmechanik, indem du das beste aus beiden Welten bekommst. Es hebt sowohl Handlung als auch Strategie zur gleichen Zeit hervor und schränkt beide weniger ein.

Wir hoffen, dass wir ein Spiel für Spieler*innen geschaffen haben, die eine gute Geschichte erzählen aber gleichzeitig nicht jede Entscheidung wahllos im Moment treffen wollen.

Wir hoffen, dass wir ein Spiel für Spieler*innen geschaffen haben, die es lieben, die Würfel zu werfen aber gleichzeitig nicht stundenlang ihren Charakter min-maxxen[?] wollen.

Allem anderen voran aber hoffen wir, dass wir ein Spiel für Spieler*innen wie dich geschaffen haben.

DIE KERNMECHANIK: DER AKTIONSWURF

Die meisten relevanten Aufgaben, die dein Charakter in Open Legend versuchen wird, werden durch den Wurf eines Würfels bestimmt.

Um das Ergebnis zu bestimmen, wirfst du 1d20 plus jegliche Bonuswürfel, die die Attribute deines Charakters dir für diese Aufgabe geben. Alle Würfel, die ihren Maximalwert zeigen, explodieren, was bedeutet, dass du sie erneut werfen und das zweite Ergebnis aufaddieren kannst. Du wirfst so lange weiter, bis keine Würfel mehr explodieren.

Summiere alle Würfelergebnisse um das Gesamtergebnis deines Aktionswurfes zu bestimmen. Falls die Summe gleich oder größer dem Herausforderungswert der Aktion ist, dann hast du Erfolg. Falls nicht, entscheidet der GM, dass du entweder mit einem Haken Erfolg hast, oder aber fehlschlägst und die Geschichte trotzdem weitergeht.

DER AKTIONSWURF	
Würfle 1d20 + Attributwürfel (alle Würfel explodieren)	
FALLS DER AKTIONSWURF	DANN IST DAS ERGEBNIS ...
...	
gleich oder größer dem Herausforderungswert ist	der Charakter hat Erfolg.
kleiner als der Herausforderungswert ist	der Charakter hat mit einem Haken Erfolg ODER der Charakter schlägt fehl, aber die Handlung schreitet voran. (<i>Wahl des GM</i>)

BEISPIEL AKTIONSWURF

Eine Abenteurergruppe reist durch den Dunkelwald, ein Wald, der von bössartiger Energie durchzogen und zu jeder Zeit in Schatten gehüllt ist. Die Gruppe erspäht eine Sammlung an Lichtern durch den Dunst in der Ferne. Gleichzeitig nähert sich ein Schattendämon ungesehen hinter den Helden. Der GM fordert von Imladril, der Elfenwalddläuferin am Ende der Gruppenformation, einen Wahrnehmungswurf gegen einen Herausforderungswert von 18. Imladrils Wahrnehmungswert ist 5 und gibt ihm so 2d6 Bonuswürfel für Aktionswürfe auf Wahrnehmung. Er greift also nach 1d20 + 2d6 und lässt die Würfel rollen.

Imladril würfelt eine 7 auf dem d20 und die d6er zeigen 1 und 6. Da die 6 explodiert, wird der Würfel erneut geworfen und zeigt nun 3. Das Gesamtergebnis ist 17 (7 + 1 + 6 + 3), was knapp den Herausforderungswert von 18 verfehlt. Der GM entscheidet sich, dass Imladril **mit einem Haken Erfolg hat**, sodass Imladril den Dämon rechtzeitig kommen hört, um die Gruppe zu warnen, allerdings erst als der Dämon schon nah genug ist, ihm den Bogen aus den Händen zu reißen, bevor der Kampf beginnt.

Alternativ kann der GM auch entscheiden, dass Imladril **fehlschlägt, aber die Geschichte voranschreitet**. Beispielsweise entscheidet der GM, dass der Dämon in der Lage ist, den Walddläufer still in die Dunkelheit zu ziehen, ohne dass der Rest der Gruppe es bemerkt, der von den Lichtern in der Ferne abgelenkt ist.

GRÖßERE SCHÄTZE WARTEN AUF DICH

Aktionswürfe und explodierende Würfel sind nur der Start dessen, was Open Legend ein mitreißendes Spiel macht. Lies weiter, um herauszufinden, wie du Charaktere aufbaust, die du schon immer mal spielen wolltest, sie für ihre Abenteuer ausrüstest, uner-

forschte Welten entdecken und epische Heldentaten vollbringen kannst.

KAPITEL 1: CHARAKTERERSTELLUNG

Bevor du beginnen kannst, deine eigene Geschichte zu erzählen, brauchst du einen Charakter, den du spielen kannst. Dieses Kapitel wird dir Schritt-für-Schritt-Anweisungen geben, mit denen du deinen eigenen Helden erstellen kannst. In *Open Legend* beginnst du normalerweise als Charakter auf Level 1. Indem du Missionen oder Quests erfüllst und als Held Erfahrung sammelst, steigst du im Level aus und wächst in deiner Macht. Diese Regeln erklären, wie du einen Charakter auf Level 1 erstellen kannst. Später lernst du, was zu tun ist, wenn du im Level aufsteigst.

Nimm dir ein wenig Zeit und denk an deine Lieblingsfilme, -bücher und Videospiele, bevor du weiterliest.

Wer waren die Charaktere, mit denen du dich identifiziert hast?

Wer hat dich inspiriert?

Jetzt, wo du einige deiner Lieblinge im Kopf hast, lass uns deinen Charakter erstellen.

BEREITGESTELLTE CHARAKTERE ZUM LOSLEGEN

Falls du Inspiration für deinen Charakter oder einen einfachen Punkt zum Starten brauchst, kannst du die vorerstellten Charaktere durchsehen, die unten verlinkt sind. Falls du einen Charakter findest, den du gerne benutzen würdest, kopiere einfach die Tabellendatei und verändere sie so, wie es dir richtig scheint. Die Tabellen schließen Gleichungen ein, die die meisten Berechnungen für dich übernehmen. Du kannst auch das **Level**-Feld anpassen, um die korrekte Anzahl an Fertigkeiten- und Attributpunkte generieren zu lassen, falls du einen Charakter über Level 1 erstellst.

https://drive.google.com/drive/folders/0Bx_UrXHMi3wmUlJjbDZiaGtIX00?resourcekey=0-xjZXrB5pSASVIYDvxxvQR9A&usp=sharing

SCHRITT 1: BESCHREIBE DEINEN CHARAKTER

Open Legend ist ein Rollenspiel, was bedeutet, dass dein Charakter mehr Tiefe benötigt, als nur eine

Sammlung von Attributen, Fähigkeiten, Charakterstärken und Ausrüstung. Um deinen Charakter zum Leben erwachen zu lassen, gib ihm einige der folgenden Details. Falls dir noch nichts einfällt, versuche, die Lücken während der ersten paar Spielsitzungen auszufüllen, während du deinen Charakter besser kennenlernst.

Ein heldenhafter Name. Besprich mit deinem GM, was für ein Setting er für euer Spiel benutzen möchte. Kevin der Kämpfer würde neben Therilas Windweberin und Gorion Schädelspalter ziemlich fehl am Platz wirken.

Deine Abstammung. Deine Entscheidung, welche Abstammung dein Charakter haben soll, ist nur durch deine Vorstellungskraft, das Setting des Spiels und die Rahmenbedingungen deines GM eingeschränkt. Eine typische Fantasykampagne könnte Zwerge, Elfen, Halblinge, Himmlische und Drachenblüter enthalten. Falls ihr in einer futuristischen Weltraumoper am Rand der Galaxis spielt, könnte dein GM vielleicht mehrere Alienspezies zur Auswahl haben. Einige Kampagnen, zum Beispiel Mysterien oder in Horrorsettings à la Lovecraft, erlauben vielleicht nur ganz normale Menschen. Egal was, solange es vom GM erlaubt ist, kannst du als alles spielen, was du magst, egal ob humanoider Tigerpion, eine 3 Zoll große Fee oder irgendetwas dazwischen.

Als Teil deiner Entscheidung für eine Abstammung solltest du auch deine **Größe** wählen: klein, mittel oder groß. Ein mittelgroßer Charakter ist etwa so groß wie ein durchschnittlicher Mensch. Kleine Kreaturen sind zwischen 2 und 4 Fuß groß, während große Kreaturen 7 bis 10 Fuß messen. Eine große Kreatur nimmt ein 10'x10' Feld im Kampf ein und hat eine Reichweite von 10' (siehe Kapitel 7: Kampf für die Details). Der GM kann Vor- oder Nachteile für Würfe bestimmen, falls deine Größe in einer Situation relevant ist. Zum Beispiel könnten kleine Kreaturen Vorteile auf Würfe zum Verstecken, aber Nachteile auf Würfe zum Eintreten einer Tür erhalten. Auf die gleiche Weise könnten große Kreaturen Nachteile auf Kampfwürfe erhalten, wenn sie in engen Räumen sind, aber Vorteile auf Einschüchterungswürfe gegenüber kleineren Kreaturen bekommen.

Nach dem Ermessen des GM kannst du auch noch kleinere oder noch größere Größen wählen, als die oben aufgeführten. Die Reichweite einer großen Kreatur ist immer gleich der Länge ihrer Basis. Ein

Riese mit einer 15'x15' großen Basis würde also eine Reichweite von 15' haben. Kleine Kreaturen haben immer eine Reichweite von mindestens 5'.

KEINE ABSTAMMUNGSFÄHIGKEITEN ODER ANPASSUNGEN?

In Open Legend haben Abstammungen keine bestimmten spielmechanischen Kosten oder Vorzüge. Stattdessen wirst du eine Chance haben, deinen Charakter in einem späteren Schritt der Charaktererstellung durch das Wählen von Charakterstärken und -schwächen genauer zu definieren. Manche oder alle der Entscheidungen, die du an diesem Punkt treffen wirst, können von deiner Abstammung abhängen und du solltest deiner Gruppe erklären, wie deine Abstammung mit deinen Stärken, Schwächen und Entscheidungen zusammenhängt. Wenn du zum Beispiel einen humanoiden Tigerpion spielst, könntest du die *Geruchssinn-* und *Aufmerksam-*Stärken wählen, um dein Jägerblut und deine übernatürlichen Sinne darzustellen. Auf die gleiche Weise könntest du die *Hitzkopf-*Schwäche aussuchen, um das wilde Tier zu repräsentieren, dass immer noch unter der Schale deines intelligenten Äußeren schlummert.

Zwei außergewöhnliche körperliche Merkmale. Denk an die ersten beiden Merkmale, die andere Charaktere bemerken, wenn sie dich ansehen. Leuchten deine Augen rot, wenn du wütend bist? Bist du 7 Fuß groß? Hat dein Haar einen regenbogenfarbener Ton?

Zwei dich ausmachende soziale Merkmale. Vielleicht stotterst du, wenn du nervös bist. Vielleicht vertraust du niemandem, bis sie sich dir gegenüber bewiesen haben. Vielleicht bist du auch ein gewinnender Barde, der fast immer im Singsang redet. Deine zwei sozialen Merkmale sollten Eigenschaften sein, die andere über dich lernen werden, kurz nachdem sie dich kennenlernen.

Ein Geheimnis. Dein Geheimnis ist etwas, das andere Charaktere wahrscheinlich nicht über dich herausfinden, bis sie dich ziemlich gut kennenlernen. Es ist außerdem ein Samen für fantastische Abenteuer, den der GM in seine Kampagne einbauen kann.

BEISPIELHAFTE GEHEIMNISSE VON CHARAKTEREN

Bevor Volkor seinen Namen änderte und anfang, das Land als käuflicher Söldnerbarbar zu durchstreifen, war er Erbe des Throns.

Sir Thomas Tuckburrough diente der örtlichen Diebesgilde als Assassine, bevor ein Auftrag schiefging und er ein schuldloses Kind ermordete - nach diesem Moment begab er sich auf den Weg zur Priesterschaft.

Thalia war als Kind Opfer eines schrecklichen Autounfalls. Sie überlebte nur, weil ein verrückter Straßenarzt ihren Körper fand und mit cybernetischen Implantaten am Leben hielt, die sie halb zur Maschine machten. Physisch, als auch mental.

SCHRITT 2: WÄHLE ATTRIBUTE

Attribute sind das Rückgrat jedes Charakters in Open Legend. Sie bestimmen was dein Charakter tun kann und was nicht, worin sie sich auszeichnen und was ihre größten Schwächen sind. Wann immer dein Charakter eine heroische Tat in Open Legend anstrebt, wirst du dich deinen Attributen zuwenden, um zu sehen, wie gut du dich dabei schlägst.

In Open Legend sind Attribute in vier Kategorien aufgeteilt: körperlich, sozial, geistig und übernatürlich[?].

Die Expertise eines Charakters mit Attributen wird durch einen Wert zwischen 0 (völlig ungeübt) und 9 (übermenschlich) repräsentiert. Ein Charakter kann kein übernatürliches[?] Attribut nutzen, falls er oder sie darin einen Wert von 0 hat. Körperliche, soziale und geistige Attribute können auch untrainiert genutzt werden.

Der Durchschnittsbürger oder einfache Handwerker hat generell Werte zwischen 1 und 3 in mehreren körperlichen, sozialen und geistigen Attributen. Übernatürliche Attribute sind meist Charakteren mit großer Macht und Einfluss vorbehalten.

Die *Attribute auf einen Blick*-Tabellen geben dir einen schnellen Überblick einiger häufiger Handlungen, die die jeweiligen Attribute dir erleichtern werden.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE AUF EINEN BLICK

BEWEG- LICHKEIT	Angriffen ausweichen, sich heimlich bewegen, Akrobatik vorführen, einen Bogen schießen, Taschendiebstahl durchführen
KONSTI- TUTION	Gift widerstehen, Schmerzen abschütteln, in der Wüste überleben, schwere Rüstung tragen
KRAFT	Einen Kriegshammer schwingen, über einen Abgrund springen, eine Tür aufbrechen, einen Feind zu Boden ringen

GEISTIGE ATTRIBUTE AUF EINEN BLICK

LERNEN	Sich an Geschichtsfakten erinnern, arkane Magie, die Welt der Natur, jede Information, die du aus externen Quellen erfahren hast
LOGIK	Eine neue Handwerksart erdenken, einen Code entschlüsseln, ein Werkzeug zusammenbasteln, Fetzen einer dir nicht bekannten Sprache zusammensetzen
WAHR- NEH- MUNG	Hintergedanken spüren, jemandes Spur folgen, ein Bauchgefühl haben, einen versteckten Feind entdecken, eine geheime Tür finden
WIL- LENS- KRAFT	Die eigene Entschlossenheit wahren, Folter widerstehen, bis in die Nacht lernen, auf der Wache wach bleiben, Wahnsinn abwenden

SOZIALE ATTRIBUTE AUF EINEN BLICK

TÄU- SCHUNG	Lügen, beim Kartenspiel bluffen, sich verkleiden, Gerüchte verbreiten, jemand über den Tisch ziehen
ÜBERZEU- GUNG	Einen Deal verhandeln, jemanden überzeugen, einen Preis runterhandeln, jemand Informationen abringen
PRÄSENZ	Eine Rede geben, ein Lied singen, eine Armee inspirieren, die Macht der eigenen Persönlichkeit ausdrücken, Glück haben

ÜBERNATÜRLICHE ATTRIBUTE AUF EINEN BLICK

WAND- LUNG	Gestalt wandeln, molekulare Strukturen verändern, ein Material in ein anderes transmutieren
SCHÖP- FUNG	Höhere Kräfte leiten, Etwas aus nichts manifestieren, Regeneration, durch heilige Kraft stärken
ENER- GIE	Die Elemente erschaffen und kontrollieren: Feuer, Kälte, Elektrizität
VERGE- HEN	Materie disintegrieren, mit einem Wort töten, Untote erschaffen, andere erkranken lassen
EIN- FLUSS	Den Geist anderer kontrollieren, telepathisch sprechen, Furcht einflößen, illusorische Gebilde erzeugen, in Unsichtbarkeit schleiern
BEWE- GUNG	Teleportieren, fliegen, jemand beschleunigen, telekinetisch schieben
VORWIS- SEN	Die Zukunft sehen, Gedanken oder Auras lesen, Fernsehen, Magie oder das Böse aufdecken, mit extradimensionalen Wesen kommunizieren
SCHUTZ	Vor Schaden schützen, mentalen Einfluss durchbrechen, Magie auflösen, Dämonen binden

In Open Legend kannst du die Stärken und Schwächen deines Charakters durch das Wählen von Attributen, die zu deiner Vorstellung des Charakters passen, definieren. Als nächstes werden mehrere Wege beschrieben, wie du deine Attribute zuweisen kannst.

SCHNELLE CHARAKTERERSTELLUNG

Falls Rollenspiele für dich neu sind, oder du deinen Charakter einfach schnell zusammenstellen möchtest, kannst du eines der Attributsets unten aus der *Schnelle Charaktererstellung: Attribute-Tabelle* auswählen. Weise die aufgelisteten Werte den Attributen zu, die deinen Charakter ausmachen. Der Rest deiner Attribute beginnt mit einem Wert von 0.

ATTRIBUTE SCHNELLERSTELLUNG
Spezialisierter Held
5, 4, 3, 2, 2, 2
Ausgewogener Held
4, 4, 3, 3, 3, 1, 1
Alleskönner
3, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1

AUSFÜHRLICHE CHARAKTERERSTELLUNG

Wenn du mehr Kontrolle über deine Attribute haben möchtest, kannst du dein eigenes Set aus Attributwerten zusammenstellen. Bei dieser Methode hast du auf Level 1 ein Budget von 40 Attributpunkten, die du ausgeben kannst. Die Kosten der Werte sind in der *Attribute kaufen*-Tabelle aufgeführt. Der höchste Wert, den ein Attribut auf Level 1 erreichen kann ist 5 und du musst nicht all deine Attributpunkte bei der Charaktererstellung ausgeben.

ATTRIBUTE KAUFEN

ATTRIBUTWERT	KOSTEN
0	0
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

ATTRIBUTWÜRFEL ERFASSEN

Jeder Attributwert über 0 gibt dir Bonuswürfel, die deine Chancen auf Erfolg erhöhen. Nutze die *Attributwürfel*-Tabelle für jedes deiner Attribute und notiere die passenden Würfel. (Du wirst später lernen, was man mit diesen Würfeln tut.)

ATTRIBUTWÜRFEL

ATTRIBUTWERT	ATTRIBUTWÜRFEL
1	1d4
2	1d6
3	1d8
4	1d10
5	2d6
6	2d8
7	2d10
8	3d8
9	3d10
10	4d8

SCHMEIß' DIE KNOCHEN

Falls du neu im Rollenspiel bist, ist dir die Würfelnotation von z.B. 2d6 vielleicht noch nicht bekannt.

Während du Open Legend spielst, wirst du oft würfeln müssen, um das Resultat einer Aktion zu bestimmen. **Würfelnotation** ist eine Kurzschreibweise, um anzugeben, welche Würfel geworfen werden sollen.

Jeder Würfelwurf ist durch ein Kürzel wie 3d6 angegeben. Die Nummer vor dem *d* gibt an, wie viele Würfel gerollt werden sollen und die Nummer nach dem *d* bestimmt, wie viele Seiten die Würfel haben.

3d6 heißt also, dass du drei sechseitige Würfel wirfst.

5d4 meint fünf vierseitige Würfel.

Und so weiter und so fort.

SCHRITT 3: VERTEIDIGUNGEN BERECHNEN, TREFFERPUNKTE UND GESCHWINDIGKEIT

Wenn ein Gegner versucht, dich anzugreifen - egal ob mit dem Schuss eines Gewehrs, einem geschickten Schwertstreich oder einem mentalen Überfall, muss dieser zuerst deine Verteidigungen überwinden. Du hast drei Verteidigungswerte, von denen jeder dich vor einer anderen Art von Attacke schützt. Je höher deine Verteidigung, desto besser bist du darin, Angriffen deiner Feinde zu entgehen oder diese abzuschütteln.

$$\text{Zähigkeit} = 10 + \text{Konstitution} + \text{Willenskraft}$$

Zähigkeit schützt dich vor Angriffen, die deine Ausdauer, körperliche Gesundheit, Fitness und Überlebensfähigkeit testen. Beispielsweise zielen Vergiften, Lebenskraft entziehen oder Betäuben auf deine Zähigkeit.

$$\text{Deckung} = 10 + \text{Beweglichkeit} + \text{Kraft} + \text{Rüstung}$$

Deckung schützt dich vor Angriffen, denen man ausweichen, die man abwenden oder mit denen man mit physischer Macht widerstehen kann. Deine Feinde müssten deine Deckung überwinden, um dich mit einer Granate zu verletzen, dich mit einem Pfeil zu treffen oder dich mit einem Kriegshammer zu schlagen.

$$\text{Entschlossenheit} = 10 + \text{Präsenz} + \text{Willenskraft}$$

Entschlossenheit stellt die Fähigkeit deines Charakters dar, mentale Unterdrückung zu widerstehen oder im Angesicht der Furcht nicht nachzugeben. Gegner, die dich bezaubern, mit Illusionen täuschen oder dich ängstigen wollen, müssen gegen deine Entschlossenheit bestehen.

$$\text{Trefferpunkte} = 2 \times (\text{Zähigkeit} + \text{Präsenz} + \text{Willenskraft}) + 10$$

Erklärung: Addiere deine Zähigkeit, Präsenz und Willenskraft zusammen. Multipliziere das Ergebnis mit 2. Addiere zuletzt 10.

Trefferpunkte (TP abgekürzt) sind eine abstrakte Repräsentation deiner Fähigkeit, Schmerzen zu ignorieren, tödlichen Angriffen zu entgehen und deine Präsenz auf dem Schlachtfeld trotz Wunden und Erschöpfung aufrechtzuerhalten. Falls sie 0 erreichen, fällst du in Ohnmacht und bist in Lebensgefahr.

Geschwindigkeit stellt dar, wie weit dein Charakter sich in einer einzigen Bewegungsaktion fortbewegen kann (siehe Kapitel 7: Kampf). Deine Grundgeschwindigkeit sind 30 Fuß. Andere Effekte wie Harme, Wohle und Fertigkeiten können deine Geschwindigkeit erhöhen oder verringern.

SCHRITT 4: FERTIGKEITEN KAUFEN

Während die Attribute deines Charakters seine Expertise im Erbringen heroischer Taten ausmachen, machen seine **Fertigkeiten** ihn einzigartig unter anderen Charakteren. Fertigkeiten erlauben dir, deinen Charakter anzupassen, sodass er spezifischen Anforderungen besonders gut begegnen kann.

Zum Beispiel könnten zwei unterschiedliche Charaktere, die beide auf Nahkampf spezialisiert sind, mit einem Machtwert von 5 beginnen. Einer der Charaktere ist ein verwegener Pirat, also nimmt er die *Kampfmomentum*-Fertigkeit um sich wie ein Dervisch schnell von einem Gegner zum anderen bewegen zu können. Der andere, ein kampfbezeichneter Barbar, nimmt *Kampftrance*, sodass er in rasende Wut fallen kann, um seine Feinde zu dezimieren.

FERTIGKEITEN WÄHLEN

Fertigkeiten kauft man mit Fertigkeitenpunkten. Auf Level 1 hast du 6 Fertigkeitenpunkte zur Verfügung. Jegliche übriggebliebenen Punkte kannst du dir für später aufheben.

Eine Liste aller verfügbaren Fertigkeiten kann im Listenabschnitt gefunden werden.

SCHRITT 5: STARTAUSRÜSTUNG WÄHLEN

In einem typischen Open Legend-Spiel beginnt dein Charakter mit der nötigen Startausrüstung für das Leben eines Abenteurers. Der GM kann aber auch entscheiden, dass die Kampagne unter besonderen Umständen beginnt (zum Beispiel, dass die gesamte Gruppe eingesperrt in einem Sklavenkonvoi beginnt), die etwas anderes benötigen.

Normalerweise beginnst du aber mit einem Wohlstandswert von 2 und kannst bis zu drei Items mit Wohlstandslevel 2, sowie so viele Items eines niedrigeren Wohlstandslevels auswählen, wie du willst. Schlage in Kapitel 6 für Regeln zu Wohlstand und Ausrüstungsinformationen nach. Gehe sicher, dass du jegliche Veränderungen an deinen Verteidigungen oder anderen Werten notierst, nachdem du deine Ausrüstung ausgewählt hast.

SCHRITT 6: CHARAKTERSTÄRKEN UND -SCHWÄCHEN AUSWÄHLEN

Charakterstärken und -schwächen geben dir weitere Wege, die Persönlichkeit, das Aussehen, Stärken, Schwächen und Hintergrund deines Charakters auszuarbeiten. Vollständige Beschreibungen der verfügbaren Charakterstärken und -schwächen sowie wie sie im Spiel genutzt werden, findest du in Kapitel 5: Charakterstärken und -schwächen.

Bei der Charaktererstellung kannst du bis zu zwei Stärken und Schwächen auswählen. Du kannst auch keine auswählen.

SCHRITT 7: ERZÄHL' DEINE GESCHICHTE

Nachdem dein Charakter erstellt ist, bist du bereit, Open Legend zu spielen. Egal, ob du mit alten Freunden oder dir bisher Unbekannten spielst und egal, ob du komplett neu in Rollenspielen bist oder ein erfahrener Veteran bist, die folgenden Tips werden dabei helfen, dass alle am Tisch eine gute Zeit haben.

ENTSPANN DICH

Open Legend gibt dir die Chance, für ein paar Stunden aus deinem Alltagsleben heraus und in eine fantastische Welt hineinzutreten, in der du heroische Taten vollbringen kannst. Schenk das Red Bull ein oder hol dir ein Bier, bestell etwas zu essen oder öffne die Chipstüte - egal was du tust, schüttel die Würfel, als ob das Leben deines Charakters davon abhängt, und hab Spaß. Falls du einen Zwerg spielst, kram vielleicht deinen besten Schottenakzent raus. Falls dein Charakter eine Hexe ist, kneif die Augen zusammen und sprich in Rätseln. Falls du kein Mimenexperte bist, denk dir andere Wege aus, Spaß zu haben: spiele abenteuerliche Musik auf dem Handy, zeichne die Großstaten deiner Gruppe, und so weiter.

RESPEKTIERE DEN GM

Falls du noch nie GM warst, weist du vielleicht nicht, wie viel Arbeit dahintersteckt. Wahrscheinlich hat dein GM stundenlang daran gearbeitet, die Kampagne zusammenzustellen und sich auf diese Sitzung vorzubereiten. Nimm an ihrer Geschichte teil, sieh über versehentliche Ungereimtheiten hinweg und veranstalte nicht für nichts Radau. Falls es Unstimmigkeiten über die Regeln gibt, akzeptiere die finale Entscheidung des GM, damit das Spiel weitergeht und einigt euch, es später nachzuschauen.

RESPEKTIERE DIE ANDEREN SPIELER

Unterschiedliche Leute spielen Rollenspiele aus unterschiedlichen Gründen. Manche finden Gefallen an dem taktischen, schachartigen Kampfgeschehen. Andere wollen einfach eine epische Geschichte erzählen. Wieder andere sind geborene Schauspieler und genießen die Konversation mit jedem neuen Charakter. Egal, was dir am Open Legend-Spielen gefällt, behalte im Kopf, dass nicht allen am Tisch das gleiche gefallen muss. Der GM ist dazu da, alle Charaktere glänzen zu lassen, aber du kannst dabei helfen, indem du dich nicht ins Rampenlicht drängst und andere Spieler ermutigst, auf ihre Weise Spaß zu haben.

EP ERHALTEN UND IM LEVEL AUFSTEIGEN

Während die Legende, die du erschaffst, ihren Lauf nimmt und in Gefahr und Gravitas steigt, wird die Macht deines Charakters ebenso wachsen, um den Herausforderungen zu entsprechen. Diese Macht er-

KAPITEL 1: CHARAKTERERSTELLUNG

hält er in Form von Erfahrungspunkten (EP), die der GM als Belohnung vergibt und die es dir erlauben, im Level aufzusteigen und so Zugang zu neuen Fertigkeiten, Attributen, Harmen und Wohlen zu erhalten.

Deine gesamten gesammelten EP bestimmen dein Level, wobei jede 3 EP dir erlauben, auf das nächste Level aufzusteigen. Dein Level bestimmt dabei die möglichen Höchstwerte für deine Attributwerte und gibt einen groben Hinweis deiner Macht im Vergleich mit anderen Charakteren, NPCs[?] und Monstern. Die *Spielercharakter Levelfortschritt*-Tabelle gibt die EP-Voraussetzungen und Höchstwerte für Attribute jedes Levels an.

SPIELERCHARAKTER LEVELFortschritt

GESAMT-EP	LEVEL	HÖCHSTWERT FÜR ATTRIBUTE
0	1	5
3	2	5
6	3	6
9	4	6
12	5	7
15	6	7
18	7	8
21	8	8
24	9	9
27	10	9

FERTIGKEITEN- UND ATTRIBUTPUNKTE

Für jeden Erfahrungspunkt, den du dir verdienst, gewinnst du auch 1 Fertigkeitenpunkt und 3 Attributpunkte. Diese Punkte kannst du sofort ausgeben oder aber für später sammeln. Du erhältst diese Punkte *jedes Mal*, wenn du EP erhältst, nicht nur wenn du im Level aufsteigst.

Attributpunkte können ausgegeben werden, um ein schon erworbenes Attribut zu erhöhen, oder aber völlig neue Attribute zu kaufen. Die Kosten, um ein Attribut um einen Wert aufsteigen zu lassen sind gleich der Zahl des neuen Wertes. Um zum Beispiel deinen Kraftwert von 3 auf 4 aufsteigen zu lassen, würde 4 Attributpunkte kosten. Die Kosten, um ein komplett neues Attribut zu kaufen sind nach dem jeweiligen Wert in der *Attributsüberblick*-Tabelle aufgeführt, die auch Attributwürfel für Werte über 5 aufführt.

Die vollständige Liste aller verfügbaren Fertigkeiten kann im Listenabschnitt gefunden werden.

ATTRIBUTSÜBERBLICK

ATTRIBUTWERT	KOSTEN	ATTRIBUTWÜRFEL
1	1	1d4
2	3	1d6
3	6	1d8
4	10	1d10
5	15	2d6
6	21	2d8
7	28	2d10
8	36	3d8
9	45	3d10
10	-	4d8

Anmerkung: Ein Attributwert von 10 kann nicht mit Attributpunkten gekauft werden. Er kann nur durch Fertigkeiten, Wohle oder andere besondere Umstände erreicht werden. Kein Attribut kann über den Wert 10 hinaus ansteigen.

NEUE TREFFERPUNKTE

In *Open Legend* sind Attribute der Weg, wie du deine Trefferpunkte erhöhen kann. Wenn du deinen Charakter widerstandsfähiger machen willst, erhöhe dein Zähigkeit-, Präsenz- oder Willenskraft-Attribut. Wie in der Gleichung der Standardtrefferpunkte dargestellt, wirst du jedes Mal, wenn du eines dieser Attribute um 1 erhöhst, 2 Trefferpunkte gewinnen.

JENSEITS DEM ERSTEN LEVEL STARTEN

Manchmal stößt ein Charakter zu einer laufenden Kampagne hinzu, in der die anderen Spielercharaktere schon mehrere Level aufgestiegen sind. In diesem Fall wäre es nicht ausgewogen, einen Charakter auf Level 1 der Gruppe hinzuzufügen. In solchen Situationen kannst du die *Charaktere jenseits dem ersten Level*-Tabelle nutzen, um Attributpunkte, Fertigkeiten und Wohlstand des Charakters zu bestimmen. Beim Wählen deiner Startausrüstung kannst du drei Items deines momentanen Wohlstandes sowie eine beliebige Anzahl an Items niedrigeren Wertes wählen.

CHARAKTERE JENSEITS DEM ERSTEN LEVEL

LE-VEL	EP	ATTRIBUT-PUNKTE	ATTRIBUT-HÖCHSTWERT	FERTIGKEITEN-PUNKTE	WOHLSTAND
2	3	49	5	9	2
3	6	58	6	12	3
4	9	67	6	15	4
5	12	76	7	18	4
6	15	85	7	21	5
7	18	94	8	24	6
8	21	103	8	27	6
9	24	112	9	30	7
10	27	121	9	33	8

KAPITEL 2: AKTIONEN & ATTRIBUTE

Die Einleitung und Kapitel 1 haben dir die Kernmechanik zum Abhandeln von Handlungen vermittelt und dir einen guten Überblick verschafft, wofür Attribute benutzt werden. Dieses Kapitel wird etwas tiefer in sie einsteigen und erklären, wann verschiedene Arten von Aktionswürfen gemacht werden sollten und wie man das Ergebnis interpretieren kann.

WANN DIE WÜRFEL WERFEN?

Open Legend dreht sich um große Geschichten voll von epischen Momenten des Heldentums, für die du Würfel werfen wirst, um das Resultat dieser Momente festzustellen. Kurz gesagt müssen Aktionswürfe nur dann ausgeführt werden, wenn die angestrebte Handlung eine wichtige Rolle in der Geschichte spielt. Im Kampf zum Beispiel wirst du viele Aktionswürfe machen um mit Schwertern zu fechten, Zauber zu werfen, Blaster zu schießen und über trügerische Abgründe zu springen. Andererseits musst du nicht jedes Mal einen Überzeugungswurf machen, wenn du im lokalen Bazaar etwas kaufst und es braucht nicht einen Logikwurf dazu, dich zu erinnern, wo du deinen Multipass gelassen hast.

In Open Legend gibt es einige übernatürliche Attribute, die futuristische Technologie, Magie oder intrinsische übermenschliche Fähigkeiten darstellen können. In allen anderen Attributen kannst du Aktionswürfe mit einem Attributwert von 0 machen, aber übernatürliche Attribute verlangen einen Attributwert von 1, bevor man einen Aktionswurf mit dem Attribut ausführen kann.

JEDER WURF ZÄHLT

Ein weiteres wichtiges Detail in Open Legend ist, dass jeder Aktionswurf die Geschichte vorantreiben sollte, egal ob im Guten oder Schlechten. Ein fehlgeschlagener Wurf sollte die Handlung nie stagnieren lassen, genauso wenig wie ein Fehlschlag einfach durch einen neuen Versuch eines anderen Charakters negiert werden sollte.

Wenn du dir die Kernmechanik nochmal in Erinnerung rufst, kannst du sehen, dass ein einfaches Fehlschlagen keine Option ist:

DER AKTIONSWURF	
Würfle 1d20 + Attributwürfel (alle Würfel explodieren)	
FALLS DER AKTIONSWURF ...	DANN IST DAS ERGEBNIS ...
gleich oder größer dem Herausforderungswert ist	der Charakter hat Erfolg.
kleiner als der Herausforderungswert ist	der Charakter hat mit einem Haken Erfolg ODER der Charakter schlägt fehl, aber die Handlung schreitet voran. (Wahl des GM)

Das folgende Beispiel zeigt, wie man jeden Wurf zählen lässt.

Pelias Quickenfit - ein Halblingdieb - versucht, das Schloss einer Tür zu knacken. Er führt einen Beweglichkeitswurf aus, erreicht aber nicht den Wert der Herausforderung.

Jetzt gibt es zwei mögliche Resultate der Handlung:

*Falls der GM sich für **Erfolg mit einem Haken** entscheidet, könnte er zum Beispiel entscheiden, dass Pelias das Schloss öffnet, allerdings hört er in diesem Moment ein leises Zischen von der Tür. Eine giftige Gasfalle! Der Dieb fällt sofort in Ohnmacht und der Rest der Gruppe muss in sekundenschnelle entscheiden, was zu tun ist, bevor das Gas sie erreicht.*

*Falls der GM sich für **der Charakter schlägt fehl, aber die Handlung schreitet voran** entscheidet, könnte er entscheiden, dass Pelias das Schloss nicht öffnen kann. Da hört Pelias Fußstapfen um die Ecke des Gangs näherkommen, zusammen mit dem Klappern [?] eines Schlüsselrings. Wenn die Gruppe sich schnell positioniert, können sie den Schlüssel vielleicht ohne Kampf erringen.*

An diesen Beispielen wird deutlich, dass Pelias Handlung die Geschichte genauso vorantreibt, wie ein Erfolg beim Wurf es tun würde.

WAS MAN NICHT TUN SOLLTE

Im Beispiel oben würde es an vielen Spieltischen dazu kommen, dass nach dem Fehlschlag des Halblings sofort ein anderer Charakter - zum Beispiel ein Barbar - vortritt und versucht, die Tür aufzubrechen. In Open Legend wird so ein Ansatz generell vermieden, weil es den Wurf des Halblings irrelevant macht. Die Geschichte wurde nicht vorangetrieben. Stattdessen sollte der Barbar auf die Interpretation des Ergebnisses von Pelias durch den GM warten. Der GM hat das Recht, die Konsequenz eines fehlgeschlagenen Wurfes zu bestimmen, damit jeder Wurf zählt. Die Spielenden sollten darauf achten, dem GM hier nicht entgegenzuwirken.

ALTE GEWOHNHEITEN SIND HARTNÄCKIG

Falls du früher schon andere RPGs gespielt hast, fühlst du sich bei fehlgeschlagenen Aktionswürfen anderer Spieler vielleicht direkt in Versuchung, selbst das gleiche Ziel per Wurf zu verfolgen.

In den folgenden Situationen solltest du besonders darauf achten, dem GM Zeit zu geben, das Ergebnis eines Wurfes zu interpretieren:

- Wahrnehmungswürfe, um geheime Türen oder versteckte Objekte zu finden.
- Wahrnehmungswürfe, um Lügen zu erkennen.
- Überzeugungswürfe, um einen NPC von etwas zu überzeugen.
- Lernenwürfe, um sich an nützliche Informationen zu erinnern.

EINFACH HALTEN: JEDER WURF ZÄHLT FÜR DEN GM

Die "jeder Wurf zählt"-Regeln wurde erdacht, um Spieleraktionen unabhängig von Erfolg oder Fehlschlag für die Geschichte wichtig zu machen. Sie erkennt an, dass einfache Erfolg / Fehlschlag Systeme für Spielende nicht besonders viel Spaß machen. "jeder Wurf zählt" führt für den GM aber auch eine weitere Ebene der Komplexität im Spiel ein, weil es erfordert, dass der GM in Augenblick interpretiert.

Wenn der GM also einen Wurf macht, ist ein Erfolg ein Erfolg und ein Fehlschlag ein Fehlschlag.

Dies wurde der Einfachheit und des Spaßes halber so entschieden. Wenn ein Spieler bei einem Wurf keinen Erfolg hat, macht es keinen Spaß, wenn daraus keine Konsequenz folgt. Wenn der GM bei einem Wurf verliert, gibt es stattdessen meist Jubel am Tisch.

AKTIONSWÜRFE INTERPRETIEREN

Das oben dargestellte Szenario mit Pelias zeigt nur einen Ansatz, wie ein GM das Ergebnis eines Aktionswurfs interpretieren könnte, aber es steckt noch etwas mehr dahinter. In diesem Abschnitt bekommst du einige hilfreiche Leitlinien an die Hand, die allem am Tisch helfen sollen, sich mit der Menge an Improvisation wohl zu fühlen, die für Open Legend nötig ist.

ERFOLGE INTERPRETIEREN

Ein erfolgreicher Aktionswurf ist bei weitem am leichtesten zu interpretieren: er bedeutet, dass der Spieler erreicht, was er sich erhofft hatte. Falls er darauf geworfen hat, eine Klippe zu erklimmen, erklimmt er die Klippe. Falls er versucht hat, jemanden zu bestehlen, bestiehlt er sie. Versucht er, einen Ork zu erstechen, ist der Ork erstochen. Und so weiter.

In einigen Fällen ist das Ergebnis eines Erfolgs schon in den Regeln festgeschrieben (zum Beispiel im Kampf, erklärt in Kapitel 7). Oft muss aber der GM entscheiden, was bei einem erfolgreichen Aktionswurf passiert.

Es gibt zwei primäre Faktoren, die bedacht werden müssen, wenn man einen Erfolg auslegt:

Würfle nicht, falls Erfolg nicht möglich ist. Wenn ein Charakter zum Beispiel in einem Korridor nach einer versteckten Tür suchen will, aber der GM weiß, dass es keine gibt, braucht der Charakter keinen Wahrnehmungswurf zu machen. Der Wurf zählt für nichts.

Beschreibe deinen Erfolg. Wann immer die Situation es zulässt, sollte der Spieler die Möglichkeit haben, dem Rest des Tisches zu beschreiben, wie ihr Erfolg aussieht. Es ist sein Zug im Rampenlicht, also lass ihn glänzen. Wenn dein Schurke erfolgreich eine Falle entschärft, beschreibe, wie die sensenden Klingen gerade noch deine Wange ritzen, bevor du den letzten Zug tatest. Wenn dein Mech-Ritter eine erfolgreiche Sprung-Attacke gegen einen feindlichen Panzer ausführt, führe aus, wie das extra Momentum des Sprungs dich deine Servo-Klingen durch die Panzerung treiben lässt. Manchmal hat der GM auch den Spielern vorbehaltene Informationen, sodass er Ergebnisse beschreiben muss. Wo immer möglich, sollten aber Spieler ihre eigenen Erfolge beschreiben.

ERFOLG MIT EINEM HAKEN INTERPRETIEREN

Wenn ein Spieler bei einem Aktionswurf fehlschlägt, kann der GM entscheiden, die Handlung des Spielers mit einem Haken durchgehen zu lassen. In diesem Fall bekommt der Spieler sein ursprüngliches Ziel, aber es gibt eine ungewollte Konsequenz oder unbedachte Kosten. Die folgende Liste ist nicht abschließend, aber sie sollte dir eine Idee geben, was als Haken bei einem Erfolg dienen könnte.

- Versetze einen Charakter in Gefahr.
- Verschwende eine Ressource.
- Gewinne einen Feind oder verliere einen Freund.
- Übersehe ein wichtiges Detail.
- Verschwende Zeit.
- Zieh Aufmerksamkeit auf dich.
- Finde etwas, womit du nicht gerechnet hast.

Das wichtige am Erfolg mit einem Haken ist, ist, dass es immer noch ein Erfolg ist. Dieser kommt nur mit einer Form von Problem daher: Du findest die Spur der Hydra, die du verfolgst, aber sie führt durch einen Sumpf, der von Untoten voll ist. Du bemerkst, dass der Händler dich über den Tisch zieht, aber merkst nicht, wie er dich von den heranschleichenden Schlägern ablenkt. Du triffst den Schuss auf den Zombie, aber es war die letzte Kugel in deinem Magazin.

FEHLSCHLAG, ABER DIE GESCHICHTE SCHREITET VORAN INTERPRETIEREN

In Open Legend ist ein Fehlschlag nie einfach nur ein Fehlschlag. Es ist immer ein wichtiger Teil der Geschichte, daher die Formulierung "die Geschichte schreitet voran".

Fortschritt kann aber viele verschiedene Dinge heißen. Wenn der GM diese Option wählt, können dir die folgenden Interpretationen eine Idee geben, wie die Geschichte trotz einem Fehlschlag weitergehen kann.

Der Spieler findet eine Chance auf Erfolg. Obwohl deine Magie nicht den Harm lösen kann, der deinen Verbündeten plagt, findest du während deiner Studien heraus, dass seltene Kräuter, die in einem nahen Wald wachsen, dir die nötige Kraft geben können.

Die Gefahr eskaliert. Du schaffst es nicht, über den Abgrund zu springen, während du vor der Bande Kannibalen fliehst, und fällst die Steilwand herunter, wobei du einigen Schaden nimmst. Als du um deine Sinne ringst, bemerkst du, dass du nicht nur

von dem Rest deiner Gruppe getrennt, sondern auch noch im Nest eines Roc gelandet bist.

Die Informationen waren falsch. Du denkst, du hast die Bürgermeisterin bei den Verhandlungen durchschaut. Sie scheint deinem Plan, eine Allianz zwischen den umliegenden Überlebendencamps zu verhandeln, voll zuzustimmen. Während du am nächsten Tag aufbrichst, stellt es sich heraus, dass du dich geirrt hast und die Wächter, die die Bürgermeisterin zu deiner Sicherheit entsandt hat, deine Assassinen sind.

Der GM kann entscheiden, wie schlimm ein Fehlschlag endet. Manchmal, endet er sehr schlimm. Während manche dieser Beispiele härter sind als andere, haben sie alle eins gemeinsam: sie treiben die Story voran. Fehlschlag bleibt nie einfach Fehlschlag.

HERAUSFORDERUNG BESTIMMEN

Viele Aktionen, die du in Open Legend versuchen wirst, haben einen Herausforderungswert (HW), der durch die Regeln bestimmt ist. Attacken im Kampf nutzen zum Beispiel die Verteidigungswerte des Ziels als HW.

Oftentimes bestimmt aber auch der GM den HW für Aktionen, die nicht klar in den Regeln ausgelegt sind. In diesen Fällen, kann der GM die *Herausforderungswerte nach Schwierigkeit*-Tabelle nutzen, um einen passenden HW festzulegen.

HERAUSFORDERUNGSWERTE NACH SCHWIERIGKEIT

SCHWIERIGKEIT	HW	BEISPIELAKTIONEN
Alltäg-lich	10	über eine 5'-Lücke springen, eine Wand mit einfachem Halt erklimmen, eine normale Haustür aufbrechen, einen simplen Händler herunterhandeln
Herausfor-dernd	15	eine grobe Wand erklimmen, eine Idee der Bedeutung eines Texts in unbekannter Sprache haben, eine starke Holztür aufbrechen
Heldenhaft	20	eine glatte Oberfläche erklimmen, über eine 15'-Lücke springen, einen Text in unbekannter Sprache übersetzen, eine neutrale Partei überzeugen ein Risiko für dich einzugehen
Episch	25	einen Text in einer Sprache aus einer völlig anderen Welt übersetzen, eine Eisentür aufbrechen
Legen-där	30	über einen 25'-Spalt springen, eine makellose Oberfläche erklimmen, sich mit einem Feind mit einer Vendetta gegen dich anfreunden

Es sollte angemerkt werden, dass Herausforderungswerte generell nicht an das Level der Gruppe ange-

passt sind. Eine starke Holztür niederzutreten ist HW 15, egal ob die Gruppe auf Level 1 oder Level 10 ist. Gleichzeitig kann es aber für den GM auch nützlich beim Erstellen von Szenarios sein, die typischen Kapazitäten von Charakteren anhand ihrer Attributwerte zu kennen. Die *Durchschnittliche Herausforderung vs. Attributwert*-Tabelle führt Herausforderungswerte auf, die für verschiedene Attributwerte durchschnittlich schwierig zu erreichen sind. Ein Charakter mit dem jeweiligen Wert kann erwarten, beim aufgelisteten Herausforderungswert bei etwa 50% der Versuche Erfolg zu haben.

DURCHSCHNITTliche HERAUSFORDERUNG VS. ATTRIBUTWERT

ATTRIBUT- WERT	DURCHSCHNITTlicher HERAUSFORDERUNGS- WERT
0	10
1	12
2	14
3	16
4	18
5	20
6	22
7	24
8	26
9	28
10	30

BESTRITTENE AKTIONEN

Manchmal werden zwei oder mehr Charaktere bei einer Handlung direkt durch ihre Stärke, Intelligenz oder ihren Charme in Konflikt stehen. Zum Beispiel könnte ein mächtiger Barbar mit einem Minotaurus ringen, um ein magisches Juwel in die Hände zu bekommen. Oder aber drei Repräsentanten verschiedener Sternensysteme versuchen, den Kriegsherrn der intergalaktischen Reaver davon zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen. Oder ein verborgener Ninja möchte ungesehen an den Wache stehenden Mönchen vorbeischieben. Diese Art von Situationen nennt man **bestrittene Aktionen**.

Um solche Wettkämpfe durchzuführen, macht jeder involvierte Charakter einen Aktionswurf mit dem für sie passenden Attribut. Wer auch immer den höchsten Wert erzielt, hat Erfolg. Manchmal nutzen alle Parteien des Konflikts das gleiche Attribut, aber oft nutzen alle Charaktere eigene Attribute, wie im Fall des Schurken (Beweglichkeit), der an den Wachen (Wahrnehmung) vorbei schleichen möchte.

BEISPIEL FÜR BESTRITTENE AKTIONEN

Während der namenlose Nekromant versucht, ein Portal zu öffnen, um den Schattendämon auf die Länder loszulassen, versucht Uldric der Beschützer, sein ganzes Maß magischen Willens aufzubringen, um das Portal zu schließen. Der GM bestimmt, dass es eine bestrittene Aktion zwischen den beiden Charakteren gibt. Der Nekromant macht einen Vergehenwurf und hat 25 als Ergebnis, während Uldric auf seinem Schutzwurf 20 hat. Zum Unglück für den Rest der Welt, wurde der Dämon freigelassen.

GRUPPENAKTIONSWÜRFE

In bestimmten Szenarien hängt der Erfolg einer Aktion von den Fähigkeiten mehrerer Charaktere ab, zum Beispiel wenn eine Gruppe von Schatzjägern versuchen, an Wachen vorbeizuschleichen, oder aber zwei Hacker beim Zugriff auf geschützte Daten zusammenarbeiten. In solchen Fällen beschreiben alle Charaktere, die zur Handlung beitragen, wie sie bei der Aktion mitwirken und führen dann einen Aktionswurf mit dem passenden Attribut aus. Zähle dann die Anzahl an Erfolgen und Fehlschlägen anhand des Herausforderungswertes der Aufgabe. Falls es mehr Fehlschläge als Erfolge gibt, schlägt die gesamte Handlung fehl. Ist dies nicht der Fall, hat die Gruppe Erfolg. Der GM interpretiert diesen Erfolg oder Fehlschlag, als wäre es ein einziger Aktionswurf, anstatt jeden einzelnen Wurf abzuhandeln.

Der GM hat immer das letzte Wort, ob und wann eine Gruppenaktion angebracht ist und wer wie dazu beitragen kann.

VORTEIL & NACHTEIL

Manchmal wirst du Handlungen unter Umständen versuchen, die dir gelegen kommen - zum Beispiel wenn du einen Feind von hinten angreifst - oder aber nachteilhaft sind - zum Beispiel wenn das Seil, dass du erklimmen willst, von einem Feind mit Fett eingeschmiert wurde-. In diesen Fällen passt der GM nicht den Herausforderungswert der Aktion an, sondern gibt dir einen **Vorteil** oder einen **Nachteil**.

Vorteil und Nachteil werden jeweils mit einem Zahlenwert dargestellt, also zum Beispiel "Vorteil 1" oder "Nachteil 3". Mehrere Einheiten von Vorteil oder Nachteil können zusammenwirken. Wenn du also Vorteil 1 auf eine Attacke hast, weil du einen Gegner von der Seite aus angreifst und du gleichzeitig eine Fertigkeit hast, die dir Vorteil 1 gibt, hast du insgesamt Vorteil 2.

Falls du dich in einer Situation findest, in der du sowohl Vorteil als auch Nachteil hast, nutze die Differenz der beiden als endgültigen Wert. Hast du Vorteil 1 und Nachteil 1, negieren sich beide Werte und dein Aktionswurf bleibt unverändert. Wenn du Vorteil 1 und Nachteil 2 hast, wirfst du deinen Wurf mit Nachteil 1.

AUSWIRKUNGEN VON VORTEIL & NACHTEIL

Wenn du Vorteil bei einer Aktion hast, würfle zusätzlich zu den normalen Würfeln eine Anzahl Attributwürfel gleich deinem Vorteilswert. Wenn du die Würfel aufaddierst, ignoriere die niedrigsten X Attributwürfel, wobei X dein Vorteilswert ist.

BEISPIEL VON VORTEIL

Vera springt 10 Fuß auf ihren Feind herunter. Der GM gibt ihr Vorteil 1 bei dem Angriff. Ihr Kraftwert ist 9, weshalb sie 3d10 als Attributwürfel erhält. Da sie Vorteil 1 hat, würfelt sie einen extra d10. Insgesamt wirft sie also 1d20 + 4d10. Der d20 rollt auf eine 16 und die 4d10 ergeben 3, 5, 7 und 9. Sie entfernt den niedrigsten d10, bevor sie ihren Endwert berechnet, $16 + 5 + 7 + 9 = 37$.

Nachteil funktioniert sehr ähnlich. Wenn du Nachteil hast, würfelst du auf die gleiche Weise wie bei Vorteil die Extraattributwürfel anhand deines Nachteilswertes. Anstatt aber die niedrigsten Werte zu ignorieren, nimmst du die *höchsten* heraus.

BEISPIEL VON NACHTEIL

Armand versucht, seinen Feind mit psychokinetischem Feuer zu verbrennen. Da er aber gerade von einer von einem gegnerischen Soldat geworfenen Rauchgranate abgelenkt ist, hat er Nachteil 1. Außerdem leidet er gerade unter dem Harm *Erschöpft*, wodurch er einen weiteren Nachteil 1 erhält. Armands Energiewert ist 5, sodass er 2d6 Attributwürfel nutzt. Er wirft 1d20 + 4d6. Nachdem die Würfel gefallen sind, entfernt er die beiden *höchsten* d6, bevor er das Ergebnis zusammenrechnet.

VORTEIL & NACHTEIL WERDEN NUR VOR EXPLOSIONEN ANGEWANDT

Vorteil und Nachteil werden nur bei deinem ursprünglichen Würfelpool angewandt. Sie gelten nicht für darauf folgende Würfe aufgrund von explodierenden Würfeln.

BEISPIEL VON VORTEIL MIT EXPLODIERENDEN WÜRFELN

Tommy "Two Guns" ballert mit seinen Pistolen auf einen feindlichen Gangster. Sein Beweglichkeitswert ist 3 und er hat Vorteil 2 auf den Wurf, also wirft er 1d20 + 3d8. Tommys d20 landet auf einer 10 und die d8 landen auf 8, 8, 3. Aufgrund seines Vorteils 2 ignoriert Tommy die niedrigsten zwei Würfel: die 3 und einen mit 8. Er würfelt die andere 8 erneut, da der Würfel beim Höchstwert explodiert und bekommt eine 5. Sein endgültiger Wurf ist also 23 ($10 + 8 + 5$).

VORTEIL & NACHTEIL OHNE ATTRIBUTWÜRFEL

Wenn man einen Aktionswurf ohne Attributwürfel macht, wirken Vorteil und Nachteil sich auf den d20 aus. Man wirft zum Beispiel 2d20 und behält den höchsten Wert. Bei Nachteil wirft man 2d20 und behält den niedrigeren Wert. Weiterhin kann man in solchen Situationen nicht mehr als Vorteil 1 oder Nachteil 1 haben. Der Charakter ist so ungeübt bei der Handlung, dass er zusammenfallende Vorzüge nicht ausnutzen und mehr Behinderung nicht weiter stören kann.

Diese Regeln gelten sowohl für Aktionen, die mit einem Attributwert von 0 ausgeführt werden, als auch für nicht-Aktionswürfe (wie ein d20 bei einem Widerstehenwurf[?]). Dazu kommt, dass man nicht absichtlich Nachteile für einen positiven Effekt bei einem Wurf ohne Attributwürfel sammeln kann. Also kann man mit einem Attributwert von 0 nicht Vielfachattacken verwenden (mehr dazu in Kapitel 7: Kampf).

VORTEIL & NACHTEIL ZUWEISEN

Vorteil und Nachteil können vom GM zugewiesen werden, oder aber durch Fertigkeiten, Harme oder Wohle erhalten werden. Wenn sie je nach Situation vom GM vergeben werden, sollte dieser nie mehr als Vor- oder Nachteil 1 anwenden. Fertigkeiten, Harme und Wohle auf der anderen Seite werden häufig mehrere Level an Vorteil oder Nachteil mit sich bringen. Die *Vorteil und Nachteil Beispiele*-Tabelle gibt eine Auflistung von typischen Situationen, in denen der GM eventuell Vorteil oder Nachteil zuweisen könnte, wobei die Liste natürlich nicht abschließend ist.

VORTEIL UND NACHTEIL BEISPIELE

VORTEILHAFT SITUATIONEN	NACHTEILIGE SITUATIONEN
Einen überraschten oder unaufmerksamen Feind angreifen	Angreifen, während man auf einem Balken balanciert
Einen Feind während einer akrobatischen Tat angreifen	In einem beengten Raum angreifen
Einen flankierten Feind angreifen	Angreifen, während man am Boden liegt
Mit jemand verhandeln, gegen den man etwas in der Hand hat	Mit jemand verhandeln, der gegen einen selbst etwas in der Hand hat
Einen arkanen Fokus beim Wirken eines Zaubers nutzen	Einen Zauber inmitten eines Sturms wirken
In einer gut bestückten Bibliothek forschen	Forschen, während man krank ist
Eine große Gruppe verfolgen	Eine Kreatur verfolgen, die kleiner als ein Kind ist

LEGENDENPUNKTE

Eine weitere Form an Tiefe beim Abhandeln von Aktionen gibt es in Form von Legendenpunkten, welche Spielern eine Chance erlauben, die Würfel in besonders legendären Taten in ihrem Sinne wirken zu lassen.

Charaktere starten mit 0 Legendenpunkten und können maximal 10 auf einmal haben. Der GM kann einen Spielercharakter mit einem Legendenpunkt belohnen, wenn dieser seine Charakterschwächen trotz negativer Konsequenz einsetzt oder aber für besonders starkes Rollenspiel.

BEISPIEL FÜR DAS ERHALTEN EINES LEGENDENPUNKTES

Zaax hat die Charakterschwäche *kurze Lunte*, wodurch er schnell in Wut verfällt. Mitten in den angespannten Verhandlungen seiner Gruppe mit den imperialen Wachen, verliert Zaax die Geduld vor dem Hochkommandanten und erschießt einen seiner Männer. Das ist ein klares Beispiel, wie Zaax seine Charakterschwäche trotz negativer Konsequenzen einsetzt, sodass der GM ihm einen Legendenpunkt gibt.

Der GM kann auch frei andere Regeln etablieren, nach denen Legendenpunkte verdient werden können. Beispielsweise mögen es manche GMs, dass ihre Spielenden sich gegenseitig jeweils einen Legendenpunkt pro Spielsitzung geben können. Ande-

re Tische haben vielleicht eine Wahl des MVP oder besten Rollenspielers am Ende jeder Sitzung, bei der der Gewinner einen Legendenpunkt bekommt.

LEGENDENPUNKTE EINSETZEN

Ein Charakter kann maximal die Anzahl an Legendenpunkten entsprechend seinem eigenen Level plus 1 einsetzen, um einen einzigen Aktionswurf zu verstärken.

Bevor er den Aktionswurf durchführt, gibt der Spieler an, wie viele Legendenpunkte er ausgibt und bekommt Vorteil 1 auf den Wurf pro eingesetztem Legendenpunkt. Zusätzlich wird auf das Ergebnis des Wurfs pro Legendenpunkt +1 aufgerechnet.

KAPITEL 3: HARME & WOHL

Harme und Wohle sind ein großer Teil dessen, was Open Legend so offen macht. Sie repräsentieren die unendlichen Möglichkeiten, wie dein Charakter andere jenseits von einfachem Schaden beeinflussen kann. Harme sind negative Zustände, mit denen du Feinde belegst, zum Beispiel indem du sie betäubst, demoralisierst oder in Flammen setzt. Wohle sind das Gegenteil: hilfreiche Effekte die deine Verbündeten beispielsweise fliegen, Schaden widerstehen oder sich mit übermenschlicher Geschwindigkeit bewegen lassen.

Harme und Wohle sind nicht an spezifische Zauber, Attacken oder Items gebunden. Jeder Charakter kann jeden Harm oder jedes Wohl wirken, solange er die vorausgesetzten Attributwerte hat. Attributvoraussetzungen sollen die Macht von Harmen und Wohlen einschränken, sodass sie in ihrer Stärke mit der Entwicklung deines Charakter mitsteigen. Deshalb kann ein Nekromant auf Level 1 zum Beispiel den Harm *erblinden* mit dem Vergehenswert 5 einsetzen, aber nicht das Wohl *unwirklich*[?] für sich oder seine Verbündeten, bis er durch genug Erfahrung seinen Vergehenswert auf 7 erhöht hat.

ERZÄHL DEINE GESCHICHTE MIT HARM UND WOHL

Weil Open Legend darauf bedacht ist, Spielmechaniken von der Geschichte zu trennen, kannst du selbst entscheiden, wie es aussieht, wenn du einen Harm oder ein Wohl einsetzt. Hast du zum Beispiel den Harm *niederwerfen* durch einen schnellen Tritt, einen Body-Check oder einen telekinetischen Stoß ausgeführt? Wenn du deinen Verbündeten das Wohl

Widerstand gibst, werden sie in Eistrüstung gekleidet oder von einem Schwarm Droiden gedeckt, der für sie Attacken abwehrt?

MIT GROßER MACHT KOMMT GROßE VERANTWORTUNG

Während du die folgenden Listen durchsiehst, wird dir auffallen, dass deine Attribute dir Zugang zu weit mehr Harmen und Wohlen geben, als du normalerweise im Kopf behalten könntest. Manchmal können die gleichen Attribute für unterschiedliche Charaktere verschiedene Bedeutungen haben. Stell dir zum Beispiel vor, mit dem Attribut Wandlung das Wohl *Gestaltwandel* zu nutzen - ein Druiden könnte sich so in einen großen Bär verwandeln, während ein genetisch modifizierter Spion vielleicht die Identität eines hohen gegnerischen Kommandanten annimmt. Diese Beispiele für *Gestaltwandel* ergeben Sinn und folgen unseren Erwartungen an diese Arten von Geschichten. Wandel ermöglicht aber auch das Wohl *unsichtbar*. Das kann verwirrend sein, weil der Zugang zu einem Wohl dich vielleicht denken lässt, dass du es auch benutzen solltest, was aber nicht unbedingt der Fall ist. Der beste Zeitpunkt, einen Harm oder ein Wohl zu nutzen, ist der, in dem er die Geschichte erweitert und das Spiel für alle besser macht.

In Open Legend werden die Regeln benutzt, um sicherzugehen, dass das Spiel fair ist und alle die gleiche Chance haben, die Handlung voranzutreiben - die Regeln stellen nicht sicher, dass das Spiel logisch ist. Ob eine Geschichte in sich sinnig oder unterhaltsam ist, ist eine persönliche Geschmacksache. Open Legend erwartet, dass Spielende und GM diese Details während des Spiels unter sich ausmachen. Manche Attribute erlauben Zugang zu einer riesigen Sammlung an nützlichen Harmen und Wohlen, aber es ist die Verantwortung aller am Tisch, die Wünsche der anderen auf eine gute Geschichte zu respektieren, auf die alle gespannt sind. Während dein Druiden also vielleicht keine gute Erklärung dafür hat, Zugang zu *unsichtbar* zu haben, erlauben es die Regeln für alle Fälle trotzdem. Gleichzeitig wird es so auch möglich, einen psychischen Alienkrieger zu spielen, der Wandel benutzt, um Lichtwellen um sich herum zu beugen und so *unsichtbar* zu werden.

HARME UND WOHL WIRKEN

Um einen Harm zu wirken, ist die primäre Methode, bei einem passenden Attributwurf mit einem Verteidigungswert deines Ziels als Herausforderungswert

des Wurfs (wie in der Beschreibung des Harms angegeben), Erfolg zu haben. Eine alternative Methode ist es, einen erfolgreichen Angriff durchzuführen, der die Verteidigung des Ziels um 10 oder mehr übertrifft. Wenn das passiert, kannst du einen Harm des Kraftlevels gleich oder kleiner des Attributs, das für die Attacke eingesetzt wurde, wirken. Damit der Harm wirkt, muss der ursprüngliche Angriffswurf, der mehr als 10 über der Verteidigung des Ziels lag, auch größer sein als die Verteidigung des Ziels, auf welche der Harm wirkt. Übertrifft ein Angriff mit Wert 21 die Deckung des Ziels um 11, der daraufhin gewählte Harm zielt aber auf die Verteidigung Entschlossenheit, in welcher das Ziel 22 hat, wirkt der Harm trotz herausragendem Erfolg beim Angriff nicht. Falls dein Angriff auf mehrere Feinde zielt, kannst du den Harm auf alle Ziele wirken lassen, bei denen die Verteidigung um 10 oder mehr überschritten wurde. Ziele können mehrere Harme auf sich liegen haben, aber niemals *gestapelte* Harme. Das bedeutet, ein Ziel kann von keinem Harm betroffen werden, unter dem es schon leidet, außer dies wird explizit im Effekt des Harmes erlaubt (z.B. *Erschöpft*).

Um ein Wohl zu wirken, musst du bei einem Attributwurf Erfolg haben, dessen Herausforderungswert anhand des Kraftlevels des Wohls bestimmt wird. Der HW entspricht $10 + 2 \times \text{Kraftlevel}$. Falls ein Wohl mit verschiedenen Kraftleveln genutzt werden kann, entscheidest du nach dem Attributwurf, auf welchem Kraftlevel du es tun möchtest. Während Ziele verschiedene Wohle auf sich liegen haben können, können auch Wohle nicht gestapelt werden. Falls ein zweites Wirken eines gleichen Wohls einen Charakter betreffen würde, entscheidet der Charakter welche Instanz des Wohls er behalten möchte und welche negiert wird.

Weitere Details zum Wirken von Harmen und Wohlen wie zum Beispiel Reichweite und das Zielen auf mehrere Kreaturen, können in Kapitel 7: Kampf gefunden werden.

DIE BESCHREIBUNG EINES HARMES LESEN

Die vollständige Liste an Harmen kann im Listenabschnitt gefunden werden.

Jede Beschreibung eines Harmes enthält die folgenden Elemente.

Kraftlevel. Diese Zahl zeigt den Attributwert an, der nötig ist, um diesen Harm zu wirken. Falls mehrere Kraftlevel aufgeführt sind (z.B. 2 / 4 / 6), kann

KAPITEL 4: FERTIGKEITEN

der Harm mit unterschiedlichen Kraftleveln gewirkt werden. Der Harm *Anhaltender Schaden* fügt auf ansteigenden Kraftleveln jeweils mehr Schaden zu.

Angriffsattribute. Dies ist eine Liste von Attributen, mit denen der Harm gewirkt werden kann. Solange du zumindest ein Attribut mit einem Attributwert gleich oder höher dem Kraftlevel hast, kannst du den Harm wirken.

Angriff. Diese Liste gibt an, was für ein Angriffswurf gemacht werden muss, um den Harm zu wirken. Jeder Eintrag besteht aus einem Attribut, welches der wirkende Spieler bei dem Angriffswurf gegen die jeweils genannte Verteidigung als Herausforderungswert nutzen muss. Falls der Wurf des Angreifers die Verteidigung des Ziels trifft oder übertrifft, so ist der Harm appliziert.

Dauer. Ein Harm bleibt typischerweise so lange bestehen, bis das Ziel ihm mit der Aktion *Harm widerstehen* widersteht, sodass die meisten Harme die Dauer *widerstehen beendet* haben. Falls ein Ziel bei drei Würfen zum Widerstehen des Harmes fehlschlägt, kann der Harm nicht widerstanden werden. In diesem Fall hält der Harm für die erweiterte Dauer an, die in den Klammern angegeben ist.

Beschreibung. Dieser Eintrag gibt einfach eine grundlegende Idee davon, wie der Harm im Kontext der Geschichte aussehen könnte.

Effekt. Dieser Eintrag führt den spielmechanischen Einfluss des Harmes nach den Regeln auf.

DIE BESCHREIBUNG EINES WOHLLES LESEN

Die vollständige Liste an Wohlen kann im Listenabschnitt gefunden werden.

Jede Beschreibung eines Wohls enthält die folgenden Elemente.

Kraftlevel. Diese Zahl zeigt den Attributwert an, der nötig ist, um dieses Wohl zu wirken. Falls mehrere Kraftlevel aufgeführt sind (z.B. 2 / 4 / 6), kann das Wohl mit unterschiedlichen Kraftleveln gewirkt werden. Das Wohl *Heilen* stellt auf ansteigenden Kraftleveln jeweils mehr Trefferpunkte wieder her. Das Kraftlevel eines Wohls bestimmt auch den Herausforderungswert des Attributwurfes, der nötig ist, um das Wohl zu wirken. Der HW ist $10 + 2 \times \text{Kraftlevel}$.

Attribute. Dies ist eine Liste von Attributen, mit denen das Wohl gewirkt werden kann. Solange du zumindest ein Attribut mit einem Attributwert gleich

oder höher dem Kraftlevel hast, kannst du das Wohl wirken.

Wirkzeit. Die Zeit, die benötigt wird, um das Wohl zu wirken. Die meisten Wohle haben eine Wirkzeit von 1 großen Aktion. Für Wohle, die eine längere Wirkzeit haben, musst du dich die gesamte Zeit nur darauf konzentrieren, das Wohl zu wirken. Falls du unterbrochen wirst, musst du neu beginnen.

Dauer. Die meisten Wohle haben eine Dauer von *Aufrechterhalten verlängert*, was bedeutet, dass der das Wohl wirkende Charakter jede Runde eine aufrechterhalten-Aktion benutzen muss, um das Wohl anhalten zu lassen. Falls du ein Wohl nicht aufrechterhältst, endet der Effekt des Wohls mit dem Ende der Runde. Weil das Aufrechterhalten eines Wohls eine kleine Aktion ist, die man nur einmal pro Runde nutzen kann, kann man generell nur ein Wohl auf einmal aktiv halten. Du musst ein Wohl nicht in der Runde aufrechterhalten, in dem er gewirkt wird, solange du keine anderen Wohle aktiv hältst.

Beschreibung. Dieser Eintrag gibt einfach eine grundlegende Idee davon, wie das Wohl im Kontext der Geschichte aussehen könnte.

Effekt. Dieser Eintrag führt den spielmechanischen Einfluss des Wohls nach den Regeln auf.

KAPITEL 4: FERTIGKEITEN

In diesem Kapitel findest du die Fertigkeiten, die verfügbar sind, um deinen Charakter in Open Legend weiter zu verfeinern[?]. Fertigkeiten sind dazu da, die Expertisen deines Charakters zu definieren - die Aktionen, Aufgaben und Fähigkeiten, in denen sie allen anderen überlegen sind. Manche Fertigkeiten werden deine großen Aktionen erweitern, zum Beispiel indem sie dich mehrere Ziele mit weniger Nachteil beim Wurf angreifen lassen, während andere dir komplett neue Kräfte geben, wie zum Beispiel die Fähigkeit, deine Gestalt zu verändern.

FERTIGKEITEN ERHALTEN

Während deiner Abenteurer wird der GM dich mit Erfahrungspunkten (EP) für das Erfüllen von Quests und Vorantreiben der Geschichte belohnen. Jedes Mal, wenn du einen EP erhältst, bekommst du auch einen Fertigkeitenpunkt, der wie bei der Charaktererstellung benutzt werden kann, um neue Fertigkeiten zu kaufen. Du musst diese Punkte nicht sofort ausgeben, wenn du sie erhältst. Du kannst unbenutz-

te Fertigkeitenpunkte aufheben, um sie später zu benutzen.

DIE BESCHREIBUNG EINER FERTIGKEIT LESEN

Die vollständige Liste an Fertigkeiten kann im Listenschnitt gefunden werden.

Jede Beschreibung einer Fertigkeit enthält die folgenden Elemente.

Titel. Der Name der Fertigkeit. Einige Fertigkeiten haben mehrere Ränge, die mit jedem neuen Grad in Kraft wachsen. Falls eine Fertigkeit mehrere Ränge hat, werden diese in Klammern nach dem Titel aufgeführt (z.B. *Alternative Gestalt (I - II)*).

Kosten. Dies ist die Anzahl an Fertigkeitenpunkten, die nötig sind, um die Fertigkeit zu kaufen. Falls die Fertigkeit mehrere Ränge hat, sind die Kosten für alle gleich und müssen jedes Mal bezahlt werden, wenn ein neuer Rang der Fertigkeit gekauft wird, *außer dies wird explizit in der Beschreibung der Fertigkeit anders geregelt*. Um also die Fähigkeit auf Rang 5 einer Fertigkeit zu haben, muss der Preis der Fertigkeit fünf Mal bezahlt werden. Falls eine Fertigkeit keine explizite andere Regelung hat, kann sie nur ein mal gekauft werden. Das Aufsteigen auf einen höheren Rang einer Fertigkeit bedeutet immer noch, die Fertigkeit insgesamt nur einmal zu haben.

Voraussetzungen. Viele Fertigkeiten haben bestimmte Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, bevor ein Charakter die Fertigkeit kaufen kann. Voraussetzungen können verschiedener Art sein, zum Beispiel einen Mindestwert in einem Attribut, eine andere Fertigkeit oder spezielle Bedingungen. Falls eine Fertigkeit mehrere Ränge mit unterschiedlichen Voraussetzungen hat, werden die Voraussetzungen der unterschiedlichen Ränge durch Schrägstriche voneinander getrennt.

Beschreibung. Dieser Eintrag gibt einfach eine grundlegende Idee davon, wie die Fertigkeit im Kontext der Geschichte aussehen könnte. Weil Fertigkeiten meist mechanische Vorteile geben, die nicht an spezifische Auslöser gebunden sind, kannst du das Auftreten deiner Fertigkeit auf eine Weise interpretieren, die dem Konzept deines Charakters und dem Setting der Kampagne entspricht. Ein Paladin in einem typischen Fantasysetting könnte die Fertigkeit *Gefährte* nutzen, um einen noblen Knappen anzuheuern, während ein Technokrat in einer futuristischen Kampagne die gleiche Fertigkeit für einen

Kampfautomaten benutzt. In beiden Fällen funktioniert die Fertigkeit gleich, obwohl sie unterschiedlich beschrieben wird.

Effekt. Dieser Eintrag führt den spielmechanischen Einfluss der Fertigkeit nach den Regeln auf.

KAPITEL 5: CHARAKTERSTÄRKEN UND -SCHWÄCHEN

In diesem Kapitel findest du detaillierte Beschreibungen der Charakterstärken und -schwächen, die du nutzen kannst, um die Persönlichkeit und die Stärken und Schwächen deines Charakters darzustellen. Weiterhin wirst du lernen, wie du deine Stärken und Schwächen aktivieren kannst, um dein Rollenspiel zu vertiefen und im Spiel mechanisch dazuzugewinnen.

DEINEN CHARAKTER MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN AUSARBEITEN

Charakterstärken sind Eigenschaften, die eine spezifische Fähigkeit, Einstellung, einen Lebenshintergrund oder Chancen beschreiben, die deinem Charakter in manchen Situationen die Oberhand geben. Zum Beispiel könntest du ein Adliger sein und so Gefallen von mächtigen politischen Akteuren erhalten, oder vielleicht hast du früher als Mechaniker auf einem Raumschiff gedient und diese technischen Fähigkeiten helfen dir auch heute noch in deinem Abenteuerleben.

Charakterschwächen sind deine Achillessehne. Sie sind Schwächen, die deine Gegner ausnutzen können oder aber Nachteile, die dich immer im falschen Moment zurückzuhalten scheinen. Vielleicht bist du so stur wie ein Esel und akzeptierst unter keinen Umständen Kompromisse. Vielleicht überwältigt dich oft deine Gier und die Liebe zum Geld trumpft sogar die Loyalität zu deinen Freunden. Deine Schwäche könnte auch körperlicher Natur sein: du bist blind, dir fehlt ein Arm oder du leidest unter einer Knieverletzung, die dich zurückhält.

CHARAKTERSTÄRKEN UND -SCHWÄCHEN ERHALTEN

Bei der Erstellung deines Charakters kannst du bis zu zwei Charakterstärken und -schwächen auswählen, musst es aber nicht. Während deiner Abenteuer kann der GM dir weitere Stärken und Schwächen als natürliches Resultat deiner Taten zuweisen. Wenn

deine Gruppe zum Beispiel mehrere Monate an Bord eines Schiffes verbringt, könnte der GM alle mit der Stärke *Beruf: Segler* belohnen. Auf die gleiche Weise könnte der GM dir die Schwäche *Körperliche Entstellung* als Repräsentation deines vernarbten Gesichts zuweisen, wenn du als Teil einer Laborexpllosion schreckliche chemische Verbrennung erhalten hast.

Auch du kannst entscheiden, mit der Zustimmung des GM neue Charakterstärken oder -schwächen als Teil der Entwicklung deiner Persönlichkeit und deines Hintergrunds im Spiel anzunehmen. Vielleicht führt eine Reihe von Begegnungen mit mächtigen Kräften dazu, dass du die Schwäche *feige* annimmst. Oder vielleicht verbringst du eine lange Zeit zwischen Abenteuern in der Ausbildung beim lokalen Schmied und erlangst so die Stärke *Handwerker*. Der GM ist die finale Instanz bei der Entscheidung, wann und unter welchen Umständen zu neue Charakterstärken und -schwächen wählen kannst.

EIGENE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN ENTWERFEN

Die hier zur Verfügung gestellten Listen sind in keiner Weise allumfassend und es ist eine gute Idee, mit deinem GM zu arbeiten um die Charakterstärken und -schwächen zusammenzustellen, die du brauchst, um deinen Charakter zu definieren.

Schwächen sind leicht zu erstellen, da sie einfach situationsabhängige Auslöser darstellen, die deinen Charakter zurückhalten. Weil der Spieler entscheidet, wann die Schwächen ihn beeinflussen, muss die Ausgewogenheit der Effekte beim Erstellen neuer Schwächen nicht beachtet werden.

Stärken geben dir allerdings oft komplexe Vorteile und spielmechanische Boni. Diese erfordern, dass du eng mit deinem GM zusammenarbeitest, um sicherzugehen, dass deine Stärken gegenüber den anderen Stärken, die Charakteren zur Verfügung stehen, ausgewogen sind. Die erste Regel, der man dabei folgen sollte, ist, dass Stärken nicht-kampfbezogene Vorteile geben sollten, da Fertigkeiten, Harme und Wohle die primären Wege sind, wie Charaktere ihr Effektivität im Kampf erhöhen. Als nächstes solltest du deine vorgeschlagene Stärke auf eine bestimmte Art der Handlung oder relativ seltene Situation beschränken. Beispielsweise bietet die *Handwerker*-Stärke Expertise in einem einzigen Handwerk und die *Attraktiv*-Stärke ist nur hilfreich in sozialen Situationen, die sich auf physische Attraktivität verlassen. Falls deine Stärke breiter ange-

wandt werden kann, dann sollte der Effekt eingeschränkter sein als der anderer Stärken. Beispielsweise macht die *Idol*-Stärke dich gegenüber fast jeder Person vertrauensvoll, kann aber nur ein Mal pro Spielsitzung genutzt werden.

CHARAKTERSTÄRKEN AKTIVIEREN

Charakterstärken geben dir in bestimmten Situationen spezifische Boni oder Effekte. Die Beschreibung deiner Stärke erklärt genau, was die Stärke tut und wie oft sie aktiviert werden kann. Manche Charakterstärken können aktiviert werden, wann immer die Situation es erlaubt, während andere mehr Einschränkungen haben. Falls das Benutzen einer Stärke davon abhängt, wie sehr die Situation zum Einflussbereich der Stärke passt, hat der GM das letzte Wort darüber, ob die Stärke aktiviert werden kann oder nicht. Beispielsweise gibt die *Beruf*-Stärke dir Vorteil 1 auf alle nicht-Kampf Handlungswürfe, die mit deinem gewählten Beruf zu tun haben. Wenn ein Charakter die Stärke *Beruf: Jäger* nutzen will, um Vorteil bei einem Wurf zum Verfolgen eines Orks zu bekommen, müsste der GM entscheiden, ob die Erfahrung des Charakters mit dem Jagen von Wild relevant genug ist, um auch beim Verfolgen eines Humanoiden hilfreich zu sein.

CHARAKTERSCHWÄCHEN AKTIVIEREN

Während Charakterstärken einen spezifischen Vorzug anhand ihrer Beschreibung bringen, werden Charakterschwächen aktiv von Spielenden genutzt, um das Handeln ihrer Charaktere zu behindern. Das würdest du aus zwei primären Gründen tun: Erstens, um deinem Charakter und der Geschichte Tiefe und Abwechslung zu geben, Zweitens, um Legendpunkte zu gewinnen, mit denen du deine Erfolgchancen in der Zukunft verbessern kannst (siehe Kapitel 2: Aktionen und Attribute). Auf diese Weise bilden Charakterschwächen und Legendpunkte eine Art karmische Balance. Deine Opfer in einer Situation belohnen dich in der Zukunft.

Um eine Schwäche zu aktivieren, solltest du bewusst eine nachteilhafte Entscheidung aufgrund deiner Charakterschwäche treffen, die zu einem interessanten oder spannenden Moment in der Handlung führt. Wenn du das tust, lass deinen GM wissen, dass du deine Schwäche aktivierst und beschreibe, wie sie dein Streben behindert oder deine Entscheidungen beeinflusst. Falls der GM zustimmt, dass die Schwäche einen relevanten Nachteil er-

zeugt und die Geschichte vorantreibt, erhältst du einen Legendenpunkt. Manchmal erkennt der GM vielleicht auch, dass du eine Schwäche im Rollenspiel anwendest, ohne, dass du sie explizit aktivieren musst. In solchen Fällen kann der GM dir auch so einen Legendenpunkt anerkennen.

Du kannst einen Legendenpunkt nicht mehr als einmal pro Spielsitzung durch das Anwenden der gleichen Charakterschwäche erhalten. Weiterhin hast du die volle Kontrolle darüber, wann und wie deine Charakterschwächen dich beeinflussen. Beispielsweise spielst du vielleicht einen blinden Samurai (der die Charakterschwäche *Behindert* hat), der normalerweise aufgrund von unglaublich ausgebildete Hör-, Geruchs- und Fühlsinne nicht negativ durch die Blindheit beeinflusst wird. Nur unter extremen Umständen wird die Blindheit zum Hindernis.

Das Hindernis durch eine aktivierte Charakterschwäche sollte mehr sein, als das einfache Reduzieren der Erfolgchancen bei einem Wurf. Gute Beispiele des Aktivierens einer Schwäche sind unter anderem sich selbst oder andere in Gefahr zu bringen, eine schlechte Entscheidung zu treffen, Ressourcen zu verschwenden oder eine Chance zu verpassen. Es ist auch wichtig anzumerken, dass eine gute Anwendung einer Schwäche etwas neues und interessantes passieren lässt, anstatt einfach den Erzählstrang zu beenden. Anstatt zum Beispiel eine Schwäche zu aktivieren, um eine Attacke zu verfehlen, könntest du vielleicht auf einen Verbündeten zielen. Oder, anstatt eine Schwäche zu aktivieren, um eine geheime Tür nicht zu finden, könntest du bei der Suche so viel Lärm machen, dass du ungewollte Aufmerksamkeit auf dich ziehst.

BEISPIELE FÜR DAS AKTIVIEREN EINER CHARAKTERSCHWÄCHE

Oxnar der Barbar war noch nie für seinen Geist bekannt. Er glaubte der Fee sofort, dass der goldene Pilz ihn so stark wie hundert Rösser machen würde, weshalb er ihn mit viel Genuss verspeiste. Eine Minute später lag er sabbernd in einer Pfütze seines eigenen Speichels, während der Kobold mit seiner Börse floh. Der GM belohnt Oxnar mit einem Legendenpunkt für das eindrucksvolle Rollenspiel der Schwäche *Unterbelichtet* zu seinem eigenen Nachteil.

Normalerweise hindert Celestes Blindheit sie nicht daran, eine der besten Schützzinnen der Badlands zu sein. Ihr ausgebildeter Gehörsinn und ihre überna-

türliche Wahrnehmung machen das Fehlen ihres Augenlichts mehr als wett. Das fürchterliche Kreischen der Zombie-Heuler aber hat ihre Sinne überwältigt. Die Spielerin, die Celeste spielt, entscheidet, dass die Situation kritisch genug ist, aus Versehen auf eine ihrer Verbündeten zu zielen. Sie lässt den GM wissen, dass sie ihre Charakterschwäche *Behindert* aktiviert und er stimmt zu, dass die Konsequenz groß genug ist, einen Legendenpunkt für das Vertiefen der Geschichte zu verdienen, die die Gruppe gemeinsam erzählt.

Die Psionikerin Madrina hat die Schwäche *Ehrgeizig*. Nachdem sie eine Gruppe Zivilisten der Minenkolonie vor einem Einbruch der Luftschleuse gerettet hat, darf sie vom Kanzler eine Belohnung erbitten. Sie bittet um die Hand seines Ältesten in Ehe, anstatt einer vernünftigeren Option wie dem Erhalten eines Schatzes aus seinem Besitz. Der Kanzler verfällt in Rage, aber der GM vergibt einen Legendenpunkt für das Rollenspielen einer Schwäche auf eine Weise, die die Geschichte vorantreibt.

KAPITEL 6: WOHLSTAND & AUSTRÜSTUNG

Keine Geschichte von Helden ist ohne ebenso heldenhafte Ausrüstung, Waffen und Rüstung vollständig. Indiana Jones hatte seine Peitsche, König Arthur hatte *Exkallibur* und Bilbo hatte das Mithrilkettenhemd. In diesem Kapitel lernst du alles, was du wissen musst, um deinen Charakter auf Level 1 und jenseits davon auszurüsten zu können. Ebenso wird behandelt, wie du deinen Wohlstand verwaltest, während du die Schätze von Weltraumpiraten plünderst oder Hand an die Schatzkammer eines Königs legst.

WOHLSTAND

Anstatt jedes einzelne Goldstück, jeden Kredit oder jedes Kunstwerk im Blick zu behalten, das du auf deinen Abenteuern erhältst, benutzt Open Legend ein vereinfachtes System des Wohlstands.

Jeder Charakter hat einen Wohlstandswert, welcher bei 2 beginnt und die Werte 0 bis 9 annehmen kann, wenn du Reichtum anhäufst oder ausgibst. Dein Wohlstandswert gibt dir eine grundlegende Idee davon, wie dein momentaner Lebensstandard ist und was für Güter und Dienstleistungen du dir leisten kannst. Die *Wohlstandsüberblick*-Tabelle beschreibt

den typischen Lifestyle und verfügbare Güter für jeden Wert.

WOHLSTANDSÜBERBLICK

WOHLSTANDSWERT	LIFESTYLE	BSP. AUSGABEN
0	Bettler, Straßenkind	3 Mahlzeiten und ein warmes Bett für die Nacht
1	Tagelöhner	eine Zechnacht, Lederrüstung, einfache Waffen
2	Handwerker, Stadtwache, Level 1 Charakter	Kriegswaffen[?], Allzweckfahrzeug, Kettenhemd, ein gutes Pferd
3	meisterhafter Handwerker, Dorfbürgermeister	gepanzierter Trenchcoat, Silberkugeln, ein kleines Boot, ein exzellentes Pferd, ein gutes Auto
4	Level 4 Charakter, Aristokrat, Stadtbürgermeister	elfischer Plattenpanzer, ein leichter Panzer, ein kleines Schiff, eine Belagerungswaffe
5	Herr über Ländereien[?], Mafiachef in einer großen Stadt	ein großes Frachtschiff, eine Stadtmauer, ein schwerer Kampfpanzer, Waffen für eine kleine Miliz
6	Level 7 Charakter, Föderationskanzler[?]	ein großes Kriegsschiff, ein bahnbrechender Prototyp, die Arbeiterschaft eines mittelgroßen Konzerns
7	König, Präsident	eine Festung, ein Kampfjet, eine verdeckte Spezialeinheit[?]
8	Intergalaktischer Herrscher, Level 10 Charakter	ein großes Landgut, eine große Konzernübernahme, eine Armee von 10.000
9	Imperator	ein Schloss, eine Raumstation, eine Armee von 50.000, eine Flotte Kriegsschiffe

GÜTER UND DIENSTLEISTUNGEN ERWERBEN

Egal, ob du neue Ausrüstung kaufen, ein Gebäude errichten oder einen Handwerker anheuern willst, dein Wohlstandswert gibt an, ob du dazu in der Lage bist. Alle Güter und Dienstleistungen haben ihren eigenen Wohlstandswert (entweder von den Regeln oder dem GM festgelegt). Dieser Wert wird mit dem deinen verglichen, um festzustellen, wie viel dich der Erwerb kostet:

Fallst die Güter, die du kaufen möchtest, einen Wohlstandswert **niedriger** als dein eigener haben, kannst du die Items ohne Probleme erwerben.

Fallst der Wohlstandswert des Items **gleich** deinem Wohlstandswert ist, kannst du es erwerben, aber es beansprucht deine Ressourcen signifikant, sodass du für zwei Wochen keine weiteren Items dieses

Wohlstandswertes oder höher beanspruchen kannst.

Falls der Gegenstand oder die Dienstleistung **einen Wert höher** als dein eigener Wohlstandswert ist und dein Wohlstandswert größer als 0 ist, kannst du es erwerben, aber die Kosten sind so enorm, dass dein Wohlstandswert permanent um 1 niedriger wird.

Du kannst nichts kaufen, was mehr als einen Wert über deinem eigenen Wohlstandswert liegt.

BEISPIEL FÜR DAS ERWERBEN VON GÜTERN UND DIENSTLEISTUNGEN

Dank eines kürzlich erfolgreich abgeschlossenen Bergungsjobs hat sich der Wohlstandswert von Shara auf 4 erhöht. Sie hat schon eine Weile mit einem neuen Transportschiff geliebäugelt, das vom GM als WW 5 eingestuft wurde. Weil es ein Level höher als ihr momentaner Wohlstandswert ist, reduziert sich ihr WW beim Erwerb um 1, sodass sie nun wieder einen Wohlstand von 3 hat.

Slade, Meister der örtlichen Diebesgilde, hat einen Wohlstandswert von 5. Er will all seine Männer mit neuen Waffen ausrüsten, was vom GM als WW 5 gleichwertig eingestuft wurde. Slade erwirbt die neue Ausrüstung, strapaziert seine Finanzen dadurch aber soweit, dass er für zwei Wochen nur noch Güter unterhalb seines WW kaufen kann.

Der verrückte Mac hat sich auf einen Wohlstandswert von 1 hochgearbeitet. Ab jetzt kann er sich jeden Tag drei Mahlzeiten und ein warmes Bett leisten, weil diese Güter auf WW 0 liegen.

GESUNDER MENSCHENVERSTAND

Dein Wohlstandswert gibt an, was für Ausgaben unter den jeweiligen Umständen angemessen sind. Falls du in einer Wüste feststeckst, kannst du natürlich trotz des Wohlstands eines Imperators kein Fass Wasser erwerben. Auf die gleiche Weise könnte zum Beispiel der GM entscheiden, dass du neben den finanziellen Mitteln zum Ausheben einer Armee auch noch die nötige Zeit, den nötigen Einsatz und das nötige Charisma brauchst, um die Soldaten zu überzeugen, dir zu folgen.

WOHLSTAND ERWEITERN

Während du durch die Sterne ziehst, mythische Bestien bezwingst und reiche Aristokraten für dich gewinnst, wird dein Wohlstand wachsen. Der GM ent-

scheidet, wann der Wohlstandswert eines Charakters erhöht wird und die *Wohlstandsüberblick*-Tabelle von oben gibt dir eine Idee, was für Wohlstandswerte Charaktere verschiedener Level generell haben.

Typischerweise könnte der GM Wohlstandswerte erhöhen, nachdem du den Schatz aus der Höhle eines Monsters geborgen, einen Käufer für ein mächtiges magisches Item gefunden hast oder durch einen Herrscher belohnt wirst.

TRAGELIMIT

Open Legend ist am Werfen von Würfeln, erzählen großer Geschichten und Spaß haben interessiert. Die Regeln, wie viel du tragen kannst sind daher absichtlich vereinfacht, damit du und deine Freunde euch auf das konzentrieren könnt, was zählt: das Spiel.

MAXIMAL ZWANZIG ITEMS

Du kannst bis zu 20 Ausrüstungsgegenstände tragen. Nicht eins mehr. Behalte dabei nur die Items im Blick, die tatsächlich das Spielgeschehen beeinflussen. Du musst also nicht die Hosen oder das Hemd deines Helden auf deinem Charakterbogen auflisten. Deine Rüstung zählt aber.

Mehrere ähnliche Items können zusammengruppiert werden, zum Beispiel zwanzig Pfeile in einem Köcher oder mehrere Heiltränke an deinem Gürtel, und werden für das Tragelimit nur als ein Item gezählt. Der GM kann anhand seiner eigenen Einschätzung weitere Einschränkungen einführen. Obwohl 1000 Magazine an Munition nach dieser Regeln theoretisch als ein Item gelten könnten, kann der GM entscheiden, dass ein Charakter so viel nicht tragen kann, oder dass diese Menge als *sperrig* zählt (siehe unten).

MAXIMALE ANZAHL SCHWERER ITEMS ANHAND DES KRAFTWERTES

Einige Items haben die Eigenschaft *schwer*. Du kannst maximal so viele *schwere* Items mit dir tragen, wie dein Kraftwert groß ist. Sobald du deine Maximalzahl an *schweren* Items trägst, wird deine Geschwindigkeit halbiert. Ein Charakter mit Kraftwert 0 kann keine schweren Items tragen.

EIN (ODER ZWEI) SPERRIGE ITEMS

Manche Items haben die *sperrig* Eigenschaft. Du kannst ein einziges *sperriges* Item ohne negative

Auswirkungen mit dir tragen. Ein zweites *sperriges* Item kannst du mitführen, aber deine Geschwindigkeit wird dann auf 5' reduziert.

WAFFEN & GERÄTE

Die *Waffen & Geräte*-Tabelle gibt Informationen über eine breite Auswahl an Ausrüstung an, die du im Kampf benutzen kannst. Sie enthält Beispiele verschiedener Genres und Settings und du kannst existierende Waffen an deine Kampagne anpassen, indem du einfach den Namen änderst aber die spielmechanischen Eigenschaften beibehältst. Ein Flammenwerfer zum Beispiel kann genauso gut ein alchemischer Säurespucker sein.

Beispiele führen eine oder mehrere Waffen auf, die spielmechanisch equivalent sind. Es handelt sich um keine abschließende Liste, aber es kann dir helfen, loszulegen. Besprich gerne mit deinem GM, was für Items in eurem Spiel Sinn ergeben.

Kategorie ist eine allgemeine Gruppe, in die die Waffe fällt. Manche Waffen fallen in mehrere Gruppen. Falls eine Waffe mehrere Kategorien hat, muss der sie führende Charakter für jede Attacke entscheiden, in welcher Kategorie die Waffe für diese Attacke spielmechanisch fällt, woraufhin sie die Vorteile dieser Kategorie erhält. Beispielsweise hat ein Dolch die Kategorien "direkte Reichweite" und "Einhand Nahkampf". Bei jeder Attacke muss der Charakter entscheiden, in welcher Kategorie er die Waffe gerade nutzt.

- **Nahkampf** - Waffen in dieser Kategorie werden in engen Umgebungen im Nahkampf benutzt.
 - **Einhand Nahkampf** - Diese Waffe nutzt eine Hand und erlaubt es so, in der anderen Hand ein Objekt oder eine zweite Waffe zu halten oder diese für andere Aufgaben freizuhalten. Wenn man eine einhändige Waffe in jeder Hand hält und keine der beiden die *defensiv*-Eigenschaft hat, bekommst du Vorteil 1 auf alle Nahkampfattacken. Falls beide Waffen, die du führst, passive Boni wie z.B. *defensiv* haben, nutze den besseren der beiden Boni; addiere sie nicht zusammen.
 - **Zweihand Nahkampf** - Die Waffe benötigt zwei Hände, um sie zu führen und kann nicht mit einem Schild oder einer anderen Waffe zusammen benutzt werden. Zweihand Nahkampfwaffen geben dir Vorteil 1 auf alle Angriffe.
 - **Vielfältig Nahkampf** - Diese Waffe kann sowohl ein- oder zweihändig geführt werden. Der

Charakter kann frei zwischen den Modi wechseln und erhält dabei jeweils die Vor- und Nachteile des momentanen Modus.

sem Fall kann das Attribut, welches für den Angriff genutzt wird, auch benutzt werden, um den Harm zu wirken.

- **Fernkampf** - Waffen in dieser Kategorie können genutzt werden, um Fernkampfangriffe bis zu ihrer Reichweite (in Fuß) auszuführen, ohne dabei ein Malus zu erhalten. Angriffe bis zu zweimal der normalen Reichweite werden mit Nachteil 1 ausgeführt und Angriffe bis zu dreimal der normalen Reichweite mit Nachteil 2. Noch weiter reichende Attacken können nicht ausgeführt werden. Munition wird generell nicht abgezählt, da davon ausgegangen wird, dass du genug mitgebracht hast.

- **Reichweiten**

- **Direkte Reichweite**[?] - Reichweite von 25'.
- **Kurze Reichweite** - Reichweite von 50'.
- **Mittlere Reichweite** - Reichweite von 75'.
- **Große Reichweite** - Reichweite von 125'.
- **Extreme Reichweite** - Reichweite von 300'.

- Waffen mit **direkter** und **kurzer** Reichweite sind konstruiert, um in engen Umgebungen effektiv genutzt werden zu können. Sie können mit einer Hand geführt werden, sodass die andere Hand frei bleibt.
- Waffen mit **mittlerer**, **großer** und **extremer** Reichweite haben unterschiedlich Stärken, sind aber generell nicht für den Kampf auf engem Raum gebaut. Sie benötigen zwei Hände, um sie zu führen und lassen so keine Hand frei.
- Waffen mit **extremer** Reichweite sind außerdem speziell für die und können nicht für Angriffe auf ein Ziel näher als 50' benutzt werden. **WW (Wohlstandswert)** ist eine Angabe dafür, wie teuer das Item ist. Siehe die Sektion **Wohlstand** oben in diesem Kapitel, um zu lernen, wie das funktioniert.

Eigenschaften sind Qualitäten, die jede Waffe einzigartig macht. Wie die Eigenschaften spielmechanisch funktionieren, ist unten beschrieben.

Harme[?] geben an, was für Harme von der Waffe besonders gut angewendet werden können. Wenn ein Angreifer die Waffe benutzt, um einen der aufgelisteten Harme zu wirken, kann er das Kraftlevel des Harmes für diese Attacke als eins niedriger ansehen, um zu prüfen, ob er den für den Harm nötigen Attributwert hat. Außerdem bekommst du bei einer Harmattacke mit dieser Waffe Vorteil 1 beim Wurf. Einige besondere Waffen führen Harme auf, die normalerweise nicht mit den Attributen Kraft oder Beweglichkeit gewirkt werden können. In die-

WAFFEN & GERÄTE

BEISPIELE	KATEGORIE	WW	EIGENSCHAFTEN	HARME
unbewaffneter Schlag	Einhand Nahkampf	0	kraftvoll, präzise, schnell	betäubt, niedergeschlagen
Bowiemesser, Shiv[?], Multitool	Einhand Nahkampf	2	präzise, schnell	anhaltender Schaden, entwaffnet
Krummsäbel, Kurzschwert, Machete, Sägeblatt	Einhand Nahkampf	2	kraftvoll, präzise	anhaltender Schaden, entwaffnet
Blasrohr, Dart[?]	Direkte Reichweite	1	präzise	immobilisiert
Beil, Dolch	Direkte Reichweite, Einhand Nahkampf	2	kraftvoll, präzise, schnell	anhaltender Schaden, entwaffnet
Langschwert, Katana, Falchion	Vielfältig Nahkampf	2	kraftvoll, präzise	anhaltender Schaden, entwaffnet
Baseballschläger, Knüppel, Improvisierte Waffe	Einhand Nahkampf	1	kraftvoll	niedergeschlagen, betäubt
Schlegel[?], Kriegshammer	Einhand Nahkampf	2	kraftvoll	niedergeschlagen, betäubt, erzwungene Bewegung
Großschwert, No-Dachi, Claymore, Bastardschwert	Zweihand Nahkampf	2	kraftvoll, präzise, schwer	erzwungene Bewegung, niedergeschlagen
Kettensäge	Zweihand Nahkampf	2	kraftvoll	anhaltender Schaden, demoralisiert, provoziert, Furcht
Kurzspeer	Vielfältig Nahkampf, Kurze Reichweite	1	kraftvoll, präzise	anhaltender Schaden, entwaffnet, immobilisiert
Vorschlaghammer,	Zweihand	2	kraftvoll, schwer	niedergeschlagen, erzwungene Be-

BEISPIELE	KATEGORIE	WW	EIGENSCHAFTEN	HARME
Maul[?], Kriegsaxt	Nah- kampf			wegung, be- täubt
Langspeer	Zwei- hand Nah- kampf, Direkte Reich- weite	2	kraftvoll, präzise, lang	anhaltender Schaden, ent- waffnet, im- mobilisiert
Mistgabel, Stab	Zwei- hand Nah- kampf	1	kraftvoll	niederge- schlagen, im- mobilisiert, erzwungene Bewegung
Glaive, Hel- lebarde, Naginata	Zwei- hand Nah- kampf	2	kraftvoll, lang	niederge- schlagen, im- mobilisiert, erzwungene Bewegung
Flammen- werfer	Zwei- hand Nah- kampf	3	Präzise, langsam, Gebiet (5' / 10' Ke- gel)	Furcht, anhal- tender Scha- den
Laserpisto- le, Revol- ver, Pistole	Kurze Reich- weite	2	präzise	anhaltender Schaden, ver- langsamt
Granate, Molotov Elixir	Direkte Reich- weite	2	präzise, Ver- brauchsgut, Gebiet (10' Würfel)	anhaltender Schaden, nie- dergeschla- gen, erzwun- gene Bewe- gung
Leichte Armbrust	Mittlere Reich- weite	2	präzise	anhaltender Schaden, im- mobilisiert
Abgesägte Schrotflin- te	Kurze Reich- weite	2	präzise, langsam, Gebiet (10' Kegel)	anhaltender Schaden, be- täubt, er- zwungene Be- wegung
Kurzbogen, Schrotflin- te[?]	Mittlere Reich- weite	2	präzise	verlangsamt, anhaltender Schaden, nie- dergeschlagen
Maschinen- pistole, M16	Mittlere Reich- weite	3	präzise, Gebiet (10' Würfel)	anhaltender Schaden, pro- voziert, demo- ralisiert
Schwere Armbrust, Langbogen, Gewehr	Große Reich- weite	2	präzise	anhaltender Schaden, ver- langsamt
Scharf- schützen-	Extreme Reich- weite	2	präzise	anhaltender Schaden, ver- langsamt

BEISPIELE	KATEGORIE	WW	EIGENSCHAFTEN	HARME
gewehr, La- sergewehr				
Kanone	Extreme Reich- weite	2	präzise, langsam, Gebiet (15' Rech- eck), Verzögert Be- reit, schwer, stati- onär	anhaltender Schaden, er- zwungene Be- wegung, be- täubt
Kleiner Schild	Einhand Nah- kampf	2	kraftvoll, defensiv 1	erzwungene Bewegung, betäubt, nie- dergeschlagen
Riot- Schild, Turmschild	Einhand Nah- kampf	3	kraftvoll, defensiv 2	erzwungene Bewegung, betäubt, nie- dergeschlagen

WAFFEN UND SPIELBALANCE

Open Legend legt meist mehr Wert auf eine gute Geschichte, als auf ein wahrliches ausgewogenes Spiel. Das ist besonders relevant für Waffen. Genauso wie in der Realität, werden nicht alle Waffen in Open Legend ausgewogen sein und manche werden über andere bevorzugt werden. Spielmechanisch hat ein Charakter keinen Anreiz, statt einem Langschwert ein Kurzsword zu nutzen, da sie bis auf die Möglichkeit, das Langschwert mit einer oder zwei Händen zu führen, mechanisch gleich sind. Das bedeutet aber nicht, dass die Geschichte nie Situationen hervorbringen kann, in denen ein Kurzsword einem Langschwert vorzuziehen wäre oder besser passen würde. Eine neu aufgestellte Diebesgilde könnte zu Beginn nicht die Mittel haben, alle Mitglieder mit Langschwertern auszurüsten, sodass die weniger prominenten Agenten zunächst mit Kurzschertern ausgerüstet werden könnten.

EIGENSCHAFTEN

Gebiet[?] - Eine Gebiet-Waffe führt immer Multi-ziel-Attacken der aufgeführten Größe und Form aus und kann nicht für einfache Attacken mit einem Ziel genutzt werden. Falls eine Waffe mehrere verschiedene Gebietsgrößen hat, kann der Angreifer für jede Attacke entscheiden, welche er nutzen will. Die Attacken dieser Waffen leiden nicht unter dem normalen Nachteil für das Ausführen von Multiziel-Attacken.

Verbrauchsgut - Ein Verbrauchsgegenstand kann nur einmal benutzt werden, um einen Angriff auszuführen. Danach ist das Item benutzt und kann nicht wieder verwendet werden.

Defensiv - Eine defensive Waffe gibt dem Nutzer Vorteil entsprechend des angegebenen Wertes, wenn er die *Verteidigen*-Aktion nutzt. Außerdem erhältst du +1 Rüstungsbonus wenn du eine defensive Waffe führst (unabhängig von dem Wert, der für *defensiv* aufgeführt ist). Während man ein *defensives* Item nutzt, bekommst du nicht den Vorteil 1, der normalerweise mit einhändigen oder zweihändigen Nahkampfwaffen assoziiert ist. Eine Waffe kann keinen *defensiv*-Wert größer als 3 haben.

Verzögert bereit - Diese Waffe kann nur einmal pro Runde benutzt werden. Außerdem muss der Nutzer vor einem Angriff eine Bewegungsaktion ausgeben, um die Waffe bereit zu machen.

Kraftvoll - Diese Waffe kann Angriffe mit dem Kraft-Attribut ausführen und Harme wirken, die über Kraft als Attribut genutzt werden.

Schwer - Diese Waffe ist besonders schwer zu tragen. Du kannst maximal eine Anzahl schwerer Items tragen, die gleich deinem Kraftwert ist.

Präzise - Diese Waffe kann Angriffe mit dem Beweglichkeit-Attribut ausführen und Harme wirken, die über Beweglichkeit als Attribut genutzt werden.

Lang - Diese Waffe erhöht die Nahkampfreichweite der Kreatur um 5'.

Langsam - Falls du diese Waffe zum Beginn eines Kampfes führst, erhältst du Nachteil 2 auf deinen Initiative-Wurf. Auch wenn du die Waffe noch nicht gezogen hast, wird der Nachteil angewandt, solange du sie in der ersten Runde benutzen wirst. Falls mehrere Waffen führst, wird deine Initiative-Wurf anhand des langsamsten Modifikators angepasst (langsam, schnell oder keiner).

Stationär - Die Größe und das Gewicht der Waffe sind enorm. Um sie zu bewegen, musst du eine Fokus-Aktion nutzen, mit der du sie bis zu 30 Fuß bewegen kannst.

Schnell - Falls du diese Waffe zum Beginn eines Kampfes führst, erhältst du Vorteil 2 auf deinen Initiative-Wurf. Auch wenn du die Waffe noch nicht gezogen hast, wird der Vorteil angewandt, solange du sie in der ersten Runde benutzen wirst. Falls mehrere Waffen führst, wird deine Initiative-Wurf anhand des langsamsten Modifikators angepasst (langsam, schnell oder keiner).

TECH-LEVEL

Tech-Level (TL) bieten einen vereinfachten Weg, die Technologien einer gegebenen Gesellschaft zu klassifizieren. Open Legend benutzt die folgenden vier Tech-Level um die technologischen Fortschritte grob einzuschätzen, die eine Gesellschaft machen kann:

- TL 0 - Steinzeit, Bronzezeit, Eisenzeit, Mittelalter
- TL 1 - Moderne, 20./21. Jahrhundert
- TL 2 - Nahe Zukunft (Mechs, Cyborgs, Laserwaffen)
- TL 3 - Ferne Zukunft (intergalaktische Raumfahrt, Nanotechnologie, Quantentechnik)

Während der GM eine Kampagne vorbereitet, kann er entscheiden, welches Level oder welche Level die Geschichte benutzen wird. Eine typische Sword & Sorcery-Kampagne würde zum Beispiel auf TL 0 spielen, während eine Steampunk Kampagne eine Mischung aus TL 0 und TL 1 benutzen könnte.

Tech-Level mischen Du wirst vielleicht Situationen begegnen, in denen eine Gruppe signifikant fortgeschrittenere Technologie benutzt, als eine andere Gruppe. Ein Beispiel wäre ein intergalaktisches Imperium (TL 3), welches Krieg gegen eine primitive Zivilisation (TL 0) führt. In solchen Fällen kann der GM grundsätzlich Vorteile und Nachteile für alle Würfe zwischen den Fraktionen geben, bei denen die Differenz der Technologie eine Rolle spielt, wobei der Wert des Vor- oder Nachteils der Differenz zwischen den Tech-Levels entspricht. Im oben genannten Beispiel würden Vertreter der primitiven Zivilisation also Nachteil 3 auf alle Würfe erhalten, die in irgendeiner Weise ihre Technologie im Konflikt mit der Technologie der anderen Fraktion involviert.

RÜSTUNG

Die *Rüstung*-Tabelle beschreibt verschiedene Arten an Rüstung, die du eventuell benutzt, um dich zu schützen. Wie die *Waffen & Geräte*-Tabelle auch, gibt sie Beispiele verschiedener Genres, die einfach für deine eigenen Kampagnen angepasst werden können. Rüstung gibt Boni auf die Verteidigung Decks und reduziert oder negiert so Schaden, den du sonst nehmen würdest.

Die *Rüstung*-Tabelle fasst die folgenden Eigenschaften jeder Art von Rüstung zusammen:

Beispiele gibt mehrere Arten von Rüstungen an, die spielmechanisch gleich funktionieren und so gruppiert werden können.

Typ gibt an, ob es sich um leichte, mittlere oder schwere Rüstung handelt. Normalerweise gibt leichte Rüstung einen defensiven Bonus von +1, mittlere von +2 und schwere von +3.

WW (Wohlstandswert) gibt an, wie teuer die Rüstung zu kaufen ist. Siehe die Sektion **Wohlstand** weiter oben in diesem Kapitel für Details.

Nötige Zähigkeit führt den Mindestwert des Zähigkeit-Attributs auf, den ein Charakter haben muss, um diese Rüstung tragen zu können. Ohne den nötigen Zähigkeitswert kann der Charakter nicht vom Schutz der Rüstung profitieren.

Verteidigungsbonus gibt den Bonus an, den der tragende Charakter auf Deckung erhält.

Geschwindigkeitsmalus gibt die Reduktion der Geschwindigkeit des tragenden Charakters durch das Gewicht und die Sperrigkeit der Rüstung an.

RÜSTUNG

BEISPIELE	TYP	WW	NÖTI-GE ZÄ-HIG-KEIT	VERTEI-DI-GUNGS-BONUS	GE-SCHWIN-DIGKEITS-MALUS
Lederrüstung, Stahlseide[?], Polsterrüstung	Leicht	1	0	1	0
Gepanzierter Trenchcoat, Elektropolymerüstung	Mittel	3	2	2	0
Kettenhemd, Kevlarweste, Brustplatte	Mittel	2	3	2	0
Yoroirüstung, Plattenpanzer, Riot-Suit[?]	Schwer	2	3	3	5'
Exo-Rüstung[?], Elfisher Plattenpanzer	Schwer	4	1	3	0

RÜSTUNG AN- UND ABLEGEN

Rüstung anzulegen oder abzulegen dauert für leichte Rüstung 1 Runde, für mittlere Rüstung 1 Minute und 10 Minuten für schwere Rüstung. In mittlerer oder schwerer Rüstung zu schlafen bedarf spezielles Training. Ohne die Fertigkeit *Rüstungsvertrautheit*[?] leidet dein Charakter nach dem Schlafen in mittlerer oder schwerer Rüstung unter einer Instanz des Harmes *erschöpft*[?]. Dieser gibt deinem Charakter Nachteil 1 auf alle nicht-Angriffswürfe, bis er eine volle Nacht Schlaf bekommen hat.

EIGENE WAFFEN ERSTELLEN

Zuvor haben wir die spielmechanischen Vorzüge verschiedener Waffen aufgeführt. Eventuell möchtest du aber auch deinen Charakter oder die Kampagne mit selbst erstellen Waffen ausstatten. Im Folgenden werden die vier Schritte vorgestellt, mit denen du eine Waffe zusammenstellst. Jede Waffe beginnt mit einem Wohlstandswert von 1, welcher an den verschiedenen Schritten des Prozesses erhöht oder verringert werden kann.

SCHRITT 1: WÄHLE EINE KATEGORIE

Typischerweise gehört eine Waffe in eine Kategorie. Manche Waffen, wie zum Beispiel ein Dolch oder ein Schwertgewehr können in zwei Kategorien fallen. Keine Waffe sollte mehr als zwei Kategorien haben, aber ob eine Waffe eine oder zwei Kategorien hat, kann vom Spieler und GM zusammen entschieden werden. Dieser Schritt hat keinen Einfluss auf den Wohlstandswert der Waffe.

SCHRITT 2: WÄHLE EIGENSCHAFTEN

Jede Waffe muss mindestens eine der Eigenschaften *Kraftvoll* oder *Präzise* haben. Eine Waffe kann auch beide haben. Wähle eine oder beide.

Wähle als nächstes eine beliebige Anzahl an weiteren Eigenschaften aus, die die Waffe haben soll. Eigenschaften beeinflussen den Wohlstandswert anhand der Angaben in der folgenden Tabelle.

EIGENSCHAFT	WW-MODIFIKATOR
Gebiet	+ Nachteilmalus anhand des Gebiets für Multiziel-Attacken (siehe Kapitel 7: Kampf)
Defensiv	+ defensiv-Wert
Verzögert bereit	-1
Verbrauchsgut	-1
Schwer	0
Lang	+1
Langsam	-1
Stationär	-1
Schnell	+1

SCHRITT 3: HARME AUSWÄHLEN

Waffen werden in ihrem Kampfstil durch die Harme differenziert, die sie wirken können. Harme haben keinen Einfluss auf den Wohlstandswert der Waffe und die meisten Waffen haben 2 oder 3 assoziierte Harme. Waffen mit 4 oder mehr Harmen müssen vom GM akzeptiert werden.

SCHRITT 4: WOHLSTANDSWERT BERECHNEN

Alle Waffen (mit Ausnahme von unbewaffneter Schlag), starten mit einem Wohlstandswert von 1. Von hier aus berechnest du den finalen Wohlstandswert anhand der Entscheidungen, die du in Schritt 2 und 3 gemacht hast. Vergleiche danach die Waffe mit Gegenständen ähnlicher Macht. Falls nötig, verändere den Wohlstandswert der Waffe noch leicht, damit der WW am Ende eine passende Repräsentation der Wichtigkeit der Waffe in der Geschichte und ihrer Macht im Vergleich zu anderen Items ist.

BEISPIEL WAFFEN ERSTELLEN: KUSARI-GAMA (KETTENSENSE)

Die Kusari-Gama ist eine einzigartige Waffe der japanischen Geschichte. Es ist eine Kombination aus einer Kette und einer Kama (einem traditionellen Farmwerkzeug).

Schritt 1 (Wähle eine Kategorie) Während die Kusari-Gama als eine Nahkampfwaffe mit kurzer Klinge genutzt werden kann, kann ihre Kette auch auf größere Distanzen benutzt werden. Daher geben wir ihr sowohl die *Einhand Nahkampf* als auch die *direkte Reichweite* Kategorie.

Schritt 2 (Wähle Eigenschaften) Da die Kusari-Gama entweder mit defter Präzision oder mit kräftigen Schwüngen benutzt werden kann, geben wir ihr die Eigenschaften *präzise* und *kraftvoll*. Um sie noch weiter auszuarbeiten, entscheiden wir außerdem, dass die Möglichkeiten, mit der Kette Angriffe abzuwehren, genügt, um ihr noch die Eigenschaft *defensiv 1* zu geben. Aufgrund der Länge der Kette bekommt sie auch noch *lang* und *langsam*, da das Schwingen Zeit beansprucht.

Schritt 3 (Harme auswählen) Die Kusari-Gama kann genutzt werden, um Feinde heranzuziehen, zu fangen und sie auf breitem Gebiet zu bedrohen. Aus diesen Gründen geben wir ihr die Harme *Erzwungene Bewegung*, *Immobilisiert*, *Niedergeworfen* und *Provoziert*.

Schritt 4 (Wohlstandswert berechnen) Die Modifikation des WW nach Schritt 2 ist +1 (*defensiv 1* =

+1, *lang* = +1, *langsam* = -1). Auf den Start-WW von 1 addiert, ergibt das einen finalen WW von 2 für die Kusari-Gama.

KAPITEL 7: KAMPF

Manchmal fliegt ihr wegen eurem gutherzigen und viel zu ehrlichen Paladin auf.

Manchmal ballert der Revolverheld einfach drauf los.

Manchmal gehen Verhandlungen den Bach runter.

In diesen Fällen beginnt der Kampf. In diesem Kapitel lernst du alle Regeln, die zum Ausfechten von strategischen und epischen Schlachten nötig sind.

WANN DER KAMPF BEGINNT

Als erstes musst du erkennen, dass nicht alle Vorkommnisse von Gewalt in deinem Spiel tatsächlich mit Schlag-für-Schlag Action nach den Regeln abgehandelt werden muss. Das Ergebnis einer einfachen Barschlägerei, die vielleicht für die Geschichte wichtig, aber nicht allzu interessant als Kampf ist, kann auch mit ein paar passenden Aktionswürfen abgehandelt werden, wie in Kapitel 2 erklärt. Ein letzter Showdown mit einem böartigen Nekromanten, ausgetragen auf Luftschiffen, die durch die Wolken kreuzen aber, ist interessant genug, dass eine Schlag-für-Schlag Abhandlung Spaß macht. Der GM ist der, der letztendlich entscheidet, wann ein Kampf beginnt. Seine Entscheidung macht er mit drei einfachen Worten bekannt: "Werft eure Initiative!"

DEN KAMPF BEGINNEN

Wenn der GM angibt, dass ein Kampf beginnt, wird das Spiel in Runden aufgeteilt. Jede Runde repräsentiert um die 6 Sekunden an Zeit und alle Charaktere und Kreaturen erhalten einen Zug pro Runde. Bevor der Kampf beginnt, müssen aber noch zwei Dinge getan werden: Überraschung feststellen und Initiative werfen.

ÜBERRASCHUNG FESTSTELLEN

In jedem Kampf können einer oder mehrere der Beteiligten überrascht sein, falls ihre Feinde sie unerwartet angreifen. Beispielsweise könnte eine Bande Banditen auf einem felsigen Pfad einen Hinterhalt für die Spielergruppe legen. Der GM lässt die Spielenden einen bestrittenen Wahrnehmungswurf gegen den Beweglichkeitswurf der Banditen machen.

Alle Spieler*innen, die ihren Wurf nicht bestehen, sind überrascht. Der GM kann auch entscheiden, ob einige oder alle Kämpfenden überrascht sind.

Überraschte Charaktere handeln immer nach nicht-überraschten Charakteren, wie in den Regeln zur Initiative erklärt wird. Weiterhin kann ein überraschter Charakter keine Unterbrechungsaktionen[?] ausführen und alle Angriffe gegen ihn haben Vorteil 1, bis er seinen ersten Zug hatte.

INITIATIVE WERFEN

Nachdem Überraschung festgestellt wurde, würfelt jeder Kampfbeteiligte einen Beweglichkeitswurf. Das Ergebnis des Wurfs ist der Initiativwert der Person. Der GM kann entscheiden, einen Wurf für eine Gruppe von Charakteren oder Kreaturen zu machen, anstatt für jeden einzelnen NPC individuell Initiative festzustellen.

Im Kampf führen Charaktere ihre Züge in der Reihenfolge vom höchsten Initiativwert zum niedrigsten aus. Wenn es Gleichstand gibt, handeln Charaktere mit höherem Beweglichkeitsattribut zuerst. Falls die Beweglichkeitswerte auch gleich sind, bestimmt man die Reihenfolge zufällig.

Anmerkung: Falls ein Charakter eine Waffe mit der Eigenschaft *schnell* zum Beginn des Kampfes führt, erhält er Vorteil 2 auf den Initiativwurf. Ein Charakter kann diesen Bonus auch erhalten, wenn er die Waffe noch nicht gezogen hat, aber dann muss er die Waffe im ersten Zug auch ziehen.

Falls Charaktere überrascht sind, werden zwei Reihenfolgen der Initiative geführt: überrascht und nicht-überrascht. Die nicht-überraschten Charaktere handeln alle, bevor die überraschten Charaktere ihre Reihenfolge durchgehen und handeln können.

BEISPIEL FÜR INITIATIVE UND ÜBERRASCHUNG

Zak und Jalani erkunden die Absturzstelle eines Armada-Sternenkreuzers nach Bergungsgütern, als sie von einem Pack Schwerkraftwürmern aus dem Hinterhalt angegriffen werden.

Zak und Jalani werfen auf ihre Beweglichkeit, um ihre Initiative festzustellen und der GM wirft einmal für die ganze Gruppe Würmer. Jalani legt fest, dass sie ihre Las-Pistole ziehen wird, die die *schnell*-Eigenschaft hat, sodass sie Vorteil 2 auf ihren Initiativwurf erhält. Zak im Moment des An-

griffs dabei, durch einen Schrank zu wühlen, sodass der GM entscheidet, dass er überrascht ist.

Zak (Beweglichkeit 2) wirft 1d20 + 1d6 und erhält 14.

Jalani (Beweglichkeit 4) wirft 1d20 + 3d10 (wobei sie den höchsten d10 behält) und bekommt 25.

Die Schwerkraftwürmer (Beweglichkeit 3) rollen 1d20 + 1d8 und haben als Ergebnis 11.

Die Reihenfolge der Initiative ist wie folgt:

NICHT ÜBERRASCHTE KÄMPFENDE

1. *Jalani 25 (muss im ersten Zug ihre Las-Pistole ziehen)*

2. *Schwerkraftwürmer 11*

ÜBERRASCHTE KÄMPFENDE

1. *Zak 14*

AUF HANDLUNG WARTEN

Wenn du nicht im Moment deines Zuges handeln willst, kannst du dich entscheiden, deinen Zug für später aufzuheben. Dazu kannst du entweder einfach warten oder aber eine Reaktion auf eine kommende Situation vorbereiten. Falls du wartest, kannst du deinen Zug beginnen, wann immer ein anderer Charakter seinen Zug beendet hat, aber bevor ein weiterer Charakter seinen Zug begonnen hat.

Für eine Reaktion solltest du eine grobe Beschreibung dessen geben, worauf du reagieren willst, zum Beispiel "Ich werde handeln, sobald eine Gefahr durch die Tür kommt", oder "Ich bereite mich vor, mit meinem Bogen auf einen Gegner zu schießen, der sich dem Altar nähert". Wenn die auslösende Handlung stattfindet, kannst du deinen Zug beginnen, selbst wenn dies den Zug eines anderen Kämpfenden unterbricht (z.B. falls dieser gerade in seiner Bewegungsaktion war). Sobald dein Zug beendet ist, machen von dir unterbrochene Kämpfende mit ihren jeweiligen Zügen weiter.

Falls die auslösende Situation bis zum Ende der Runde nicht eingetreten ist, kannst du deinen Zug normal ausführen.

DEINEN ZUG AUSFÜHREN

Sobald dein Zug in der Reihenfolge der Initiative dran ist, kannst du eine große Aktion, eine Bewegungsaktion und eine beliebige Anzahl an kleinen Aktionen (aber nicht mehr als ein Mal die gleiche) ausführen. Anstatt all dieser Aktionen kannst du auch eine Fokusaktion in deiner Runde nutzen.

PRO RUNDE KANNST DU AUSFÜHREN ...	ODER ...
1 große Aktion* 1 Bewegungsaktion beliebige Anzahl kleine Aktionen	1 Fokusaktion

*Eine große Aktion kann für eine Bewegungsaktion eingetauscht werden.

GROSSE AKTIONEN

Große Aktionen sind die Handlungen, die das Kampfgeschehen stark beeinflussen. Deine große Aktion kann für eine der folgenden Handlungen benutzt werden:

- Einen Angriff mit Schaden ausführen
- Mit einem Harm angreifen
- Ein Wohl wirken
- Einem Verbündeten helfen
- Eine zusätzliche Bewegungsaktion bekommen

Jede dieser Handlungen wird unten näher erklärt.

EINEN ANGRIFF MIT SCHADEN AUSFÜHREN

Ein Angriff mit Schaden ist eine Attacke, mit der du nur versuchst, die Trefferpunkte deines Gegners zu reduzieren. Wenn du ein Ziel angreifen willst, musst du die folgenden Schritte befolgen:

1. **Attribut vs. Verteidigung feststellen.** Jeder Angriff besteht aus einem Attributwurf, welcher gegen eine bestimmte Verteidigung eines Feindes als HW verglichen wird.
2. **Ziel auswählen.** Die Reichweite deiner Attacke hängt von ihrer Art ab, Nahkampf, Fernkampf oder nicht-körperlicher Angriff.
3. **Wirf deinen Angriffswurf.** Mach einen Attributwurf. Du richtest so viel Schaden wie an, wie dein Wurfergebnis die Verteidigung deines Gegners übertrifft. Falls du gleich der Verteidigung deines Gegners oder höher wirfst, teilst du immer mindestens 3 Schaden aus. Diese drei Schritte werden noch in größerem Detail erklärt.

ANGRIFF MIT SCHADEN

Wurfergebnis des Angriffswurfes - Verteidigung des Ziels = zugefügter Schaden (mindestens 3 bei Erfolg)
Herausragender Erfolg: Falls du die Verteidigung um 10 oder mehr übertriffst, wirke einen Harm oder breche die Konzentration des Gegners.

ATTRIBUT VS. VERTEIDIGUNG FESTSTELLEN

Als erstes musst du das sinnvollste Attribut für die Art deines Angriffs feststellen. Jede Attacke ist entweder körperlich oder außergewöhnlich.

Körperliche Angriffe verwenden Waffen, Klauen, Zähne oder jede andere Art an natürlichem Weg, Schaden anzurichten, die sich generell auf die Beweglichkeit oder Kraft eines Angreifers verlassen. Wenn man mit einer Waffe angreift, bestimmt die Eigenschaft *kraftvoll* oder *präzise*, welches Attribut genutzt werden kann.

Nicht-körperliche Angriffe sind solche, die Attribute abgesehen von Kraft und Beweglichkeit nutzen, zum Beispiel durch das Beschwören einer Flammenkugel mit Energie oder dem Auslösen einer Falle mit Logik. Ein Charakter kann einen Angriff mit einem außergewöhnlichen Attribut machen, wenn er mindestens einen Wert von 1 im jeweiligen Attribut hat.

Sobald du das Attribut gewählt hast, mit dem du angreifst, musst du die passende Verteidigung (Deckung, Zähigkeit, Entschlossenheit) wählen, gegen die der Angriff als HW gemessen wird.

Körperliche Angriffe zielen immer auf Deckung.

Nicht-körperliche Angriffe können verschiedene Arten von Verteidigung betreffen, sodass häufig der GM nach den folgenden Leitlinien entscheiden muss, welche Verteidigung genutzt wird:

- **Deckung** schützt von Angriffen, denen man ausweichen kann, die abgewandt werden können oder vor denen Deckung schützt. Beispiele wären eine Flammenkugel, eine magische Wand aus Klingen oder ein Laserstrahl.
- **Zähigkeit** verteidigt gegen Angriffe, die körperliche Fitness, Gesundheit oder Resilienz angreifen. Beispiel wären Gift oder nekrotische Energie.
- **Entschlossenheit** schützt vor mentalen Attacken und Täuschung, zum Beispiel Angriffen einer Phasenbestie oder eine illusorischen Falle.

EIN ATTRIBUT WÄHLEN, MIT DEM MAN SCHADEN ZUFÜGT

Kampf in Open Legend ist ein Getümmel aus Aktionswürfen, während die Klingen blitzen, Fallen aktiviert werden und Laser herumfliegen. Aufgrund der freien Natur der Geschichtserzählung, kann es aber vorkommen, dass du nicht weißt, welches Attribut du für einen Angriff nutzen kannst.

IMMER

Einige Attribute kann man so gut wie immer benutzen, um Schaden zuzufügen. Darunter sind Kraft, Beweglichkeit, Energie und Vergehen. Sie sind der Normalfall für das Schwingen von Waffen, schießen

von Gewehren, wirken von Zaubern, entziehen von Lebenskraft, usw. ...

MANCHMAL

Manche Attribute können unter bestimmten Umständen benutzt werden, um Angriffe auszuführen, die Schaden zufügen. Hier sollte aus der Geschichte hervorgehen, wie das Können in einem Attribut dazu beiträgt, den Schaden anzurichten. Diese Attribute umfassen Logik, Schutz, Wandlung, Einfluss und Bewegung. Obwohl die Gelegenheiten zum Zufügen von Schaden mit diesen Attributen selten sein können, sind sie verfügbar, wenn die Story es erlaubt. Einige Beispiele für Umstände, in denen diese Attribute für Attacken benutzt werden können, sind folgend aufgeführt:

- **Logik.** Eine Falle auslösen, in die Feinde getappt sind.
- **Schutz.** Sich mit einer Wand magischer Klingen schützen.
- **Wandlung.** Einen Feind mit einem belebten Ast erwürgen.
- **Einfluss.** Im Fall einer Illusion gibt es viele Möglichkeiten, dem Feind vorzugaukeln, dass er verletzt wird, bis dieser den Trick durchschaut. Im Fall mentaler Unterwerfung, zum Beispiel einen Feind zu zwingen, sich selbst zu erstechen.
- **Bewegung.** Telekinese benutzen, um einen Fels auf einen Feind zu werfen.

WAHRSCHEINLICH NIE

Die restlichen Attribute passen nicht gut zum Zufügen von Schaden. Ohne eine *sehr* gute Erklärung können sie nicht für Angriffe benutzt werden: Zähigkeit, Lernen, Wahrnehmung, Willenskraft, Täuschung, Überzeugung, Präsenz, Schöpfung, Vorwissen

WÄHLE DEIN ZIEL

Du musst ein Ziel in Reichweite wählen:

Körperliche Nahkampfattacken zielen auf Feinde, die du berühren kannst.

Körperliche Fernkampfattacken können ohne Malus auf Feinde zielen, die sich in ihrer Reichweite befinden. Bis zu doppelter Reichweite können Feinde mit Nachteil 1 angegriffen werden, bis zu dreifacher Reichweite mit Nachteil 2. Weiter entfernte Feinde können nicht als Ziel genutzt werden.

Nicht-körperliche Angriffe haben eine Reichweite, die durch den Wert des benutzten Attributs bestimmt wird und in der Tabelle *Nicht-körperliche Angriffsreichweite* gefunden werden kann. Anders als

Fernkampfwaffen, können mit nicht-körperlichen Angriffen keine Attacken über der gegebenen Reichweite gemacht werden.

NICHT-KÖRPERLICHE ANGRIFFSREICHWEITE

ATTRIBUTWERT	REICHWEITE
1 - 3	25 Fuß
4 - 6	50 Fuß
7 - 9	75 Fuß

FERNKAMPFATTACKEN IM NAHKAMPF

Wann immer du einen Fernkampfangriff ausführst, während ein Feind in Nahkampfreichweite zu dir ist, hast du Nachteil 1 auf deinen Angriffswurf. Gebietsattacken zählen in diesem Fall als Fernkampfangriffe, solange das Zielgebiet nicht mindestens ein Feld direkt angrenzend zu dir hat.

WIRF DEINEN ANGRIFFSWURF

Führe einen Attributwurf mit dem in Schritt 1 festgestellten Attribut aus. Du fügst Schaden gleich der Differenz aus deinem Wurf Ergebnis und der Verteidigung deines Ziels zu, wobei negative Ergebnisse ignoriert werden. Dieser Schaden wird von den Trefferpunkten deines Ziels subtrahiert. Wann immer du den HW des Wurfes triffst oder darüber liegst, fügst du **mindestens 3 Schaden zu**.

HERAUSRAGENDER ERFOLG

Falls dein Angriffswurf die Verteidigung deines Ziels um 10 oder mehr übertrifft, kannst du einen Harm mit Kraftlevel gleich oder kleiner deinem Wert im für den Angriff genutzten Attribut wirken. Damit der Harm tatsächlich erfolgreich gewirkt wird, muss das Ergebnis deines Angriffswurfes auch die für den Harm genutzte Verteidigung übertreffen. Falls dein Angriff mehrere Ziele hatte, kannst du den Harm auf alle Ziele wirken, deren Verteidigung um 10 oder mehr übertroffen wurde und bei denen auch die Verteidigung gegen den Harm übertroffen wurde.

Alternativ dazu, einen Harm zu wirken, kannst du auch die Konzentration deines Ziels brechen. Dadurch brichst du einen Harm, der vom Ziel deines Angriffs aufrechterhalten wird. Falls dein Angriff mehrere Ziele hatte, kannst du einen Harm pro Ziel brechen.

KAMPF AUF EINEM RASTER

Viele Spielende ziehen es vor, Kampf auf einem Raster mit Miniaturen oder Tokens als Beteiligte abzuhandeln. In diesem Vorgehen repräsentiert jedes Feld des Rasters eine Fläche von 5 mal 5 Fuß.

Bewegung wird dann nur in Schritten von 5 Fuß ausgeführt und du musst mindestens 5' zur Verfügung haben, um ein neues Feld zu betreten. Kämpfende können sich hier nur dann diagonal über Felder bewegen, wenn keines der an die Diagonale angrenzenden Felder ein Hindernis enthält, welches Bewegung erschwert. Beispiele solcher Hindernisse wären etwa Bäume, Gebäude oder Felsen.

MULTI-ZIELEN

Grundsätzlich zielen deine Angriffe jeweils auf einen einzelnen Feind. Du kannst dich aber auch entscheiden, mit einem Angriff mehrere Feinde ins Visier zu nehmen oder auf ein Gebiet zu zielen, das mehrere Feinde enthält.

Auf mehrere Feinde zu zielen, fügt deinem Angriffswurf wie unten ausgeführt Nachteil hinzu.

NAHKAMPF MULTI-ZIELEN

Du kannst auf eine beliebige Anzahl an Feinden in Nahkampfreichweite zielen. Wenn du auf mehr als einen Feind zielst, leidet dein Angriffswurf unter einem Grad an Nachteil gleich der Anzahl an Feinden, auf die du zielst (2 Ziele = Nachteil 2, 3 Ziele = Nachteil 3, usw. ...).

FERNKAMPF MULTI-ZIELEN

Du kannst auf bis zu fünf Ziele innerhalb eines Rechtecks von 25' Länge und Breite zielen. Wenn du auf mehrere Feinde zielst, leidest du unter Nachteil gleich der Anzahl an Zielen, genauso wie bei Nahkampf Multi-Zielen.

GEBIET MULTI-ZIELEN

Gebietsattacken sind grundsätzlich nur mit außergewöhnlichen Attributen möglich, außer eine bestimmte Waffeneigenschaft oder andere Regel erlaubt explizit Gebietsattacken ohne ein außergewöhnliches Attribut. Sowohl Feind als auch Freund werden von Gebietsattacken getroffen, wenn sie sich im Zielgebiet befinden.

Würfel. Du zielst auf ein Würfelgebiet mit gleicher Länge, Breite und Höhe, wie von dir angegeben. Der Angriff leidet unter Nachteil 1 pro 5' Länge der Würfelseiten, außer es handelt sich um einen Würfel von nur 5', der nicht unter Nachteil leidet. Ein Würfel von 10' zum Beispiel erhält Nachteil 2, ein 15' Würfel Nachteil 3 und so weiter.

Linie. Du zielst auf eine 5' breite Linie, die 10' lang und hoch ist. Du kannst mehrere Linien als Ziele aneinanderhängen, solange sie jeweils verbunden sind. Pro Linie leidet die Attacke unter Nachteil 1.

Kegel. Du zielst auf einen Kegel, der sich von deinem Standort bis zu einer vor dir gewählten Länge erstreckt. An jedem Punkt ist der Kegel so breit, wie seine Distanz von dir. Dein Angriff leidet pro 5' Länge des Kegels unter Nachteil 1. Ausnahme ist ein Kegel mit der Länge 5', welcher nicht unter Nachteil leidet.

MULTI-ZIELEN ÜBERSICHT

NAHKAMPFANGRIFFE	Nachteil = Anzahl an Zielen
FERNKAMPFANGRIFFE	Nachteil = Anzahl an Zielen Max. 5 Ziele innerhalb 25' Rechteck
WÜRFEL	Nachteil = 1 pro 5' Länge des Würfels
LINIE	Nachteil = 1 pro 5'x10'x10' Linie
KEGEL	Nachteil = 1 pro 5' Länge des Kegels

MIT EINEM HARM ANGREIFEN

Anstatt zu versuchen, einem Ziel Schaden zuzufügen, kannst du dich stattdessen entscheiden, einen Harm auf einen Feind zu wirken. Um einen Harm zu wirken, musst du ein passendes Attribut mit einem Wert gleich des Kraftlevels des Harmen haben, wie in der Harmbeschreibung aufgeführt. Ziele können unter mehreren Harmen leiden, aber der gleiche Harm kann nicht mehrmals auf einem Ziel liegen, außer dies ist im Effekt des Harmes explizit angegeben (z.B. *Erschöpft*).

Einen Harmangriff abzuhandeln funktioniert ähnlich, wie einen Angriff mit Schaden auszuführen:

- Attribut vs. Verteidigung feststellen.** Die Harmbeschreibung gibt an, welche Attribute für den Harm benutzt werden können und gegen welche Verteidigung sie gehen.
- Ziel auswählen.** Ein Ziel für einen Harm auszuwählen funktioniert genauso, wie bei einem Angriff mit Schaden, auch im Fall von Multi-Ziel-Angriffen. Harme mit Beweglichkeit oder Kraft als Attribut benötigen zum Ausführen eine Waffe oder natürliche Angriffsmöglichkeit, sodass ihre Reichweite auf die der genutzten Angriffsmethode beschränkt ist.
- Wirf deinen Angriffswurf.** Wirf einen Aktionswurf mit dem passenden Attribut. Falls das Ergebnis die Verteidigung deines Ziels trifft oder überschreitet, leidet das Ziel unter dem Harm.

BEISPIELHAFTE HARMATTACKEN

Takeo ist schwer verwundet und braucht eine Chance, dem Samurai zu entfliehen, der ihn gnadenlos bedrängt. Mit einem clever platzierten Schlangenschlag versucht der Mönch, den gepanzerten Ritter

zu blenden. Takeo wirkt den Harm über eine Nahkampfattacke, die auf einen einzelnen Feind zielt, sodass er einen Attributwurf auf Beweglichkeit 5 gegen die Deckung des Samurais von 18 wirft. Der Mönch rollt $1d20 + 2d6$ und erhält als Ergebnis 20, sodass der Gegner nun unter *geblendet* leidet.

Von einer schnell wachsenden Horde Zombies umzingelt, lädt Selene ihre abgesägte Schrotflinte nach und bereitet sich vor, sich ihren Weg freizuschießen und um ihr Leben zu rennen. Ihre Waffe gibt ihr in dieser Situation drei Vorzüge: die Option, eine 10' Kegel-Attacke ohne Nachteil zu nutzen, Vorteil 1 auf den Harm *Erzwungene Bewegung* und die Möglichkeit, *Erzwungene Bewegung* auf einem Kraftlevel um eins höher als ihren Attributwert zu nutzen. Da sie die Zombies nur aus dem Weg schaffen will, greift sie 3 von ihnen (die Anzahl Ziele mit einem 10' Kegel) mit der Harmattacke *Erzwungene Bewegung* an. Selenes Beweglichkeit hat den Wert 5, sodass sie normalerweise $1d20 + 2d6$ werfen würde, aber aufgrund ihrer Schrotflinte hat sie Vorteil 1 auf den Wurf. Sie nutzt also $1d20 + 3d6$ (den niedrigsten Würfel entfernend) und erhält ein Ergebnis von 23, womit sie mit Leichtigkeit die Deckung der Zombies von 15 übertrifft. Da die Schrotflinte sie den Harm außerdem auf einem Kraftlevel eins höher wirken lässt, als ihr Attribut normalerweise zulassen würde, kann sie den Harm *Erzwungene Bewegung* auf Kraftlevel 6 anwenden (eins über ihrem Beweglichkeitswert 5). Selene fegt die Zombies vor sich 15' von sich und fängt an, um ihr Leben zu laufen.

Zarthakis, der große Wurm, wird von 4 Abenteurern umringt. Er entfaltet seine mächtigen Schwingen und gibt ein schreckliches Brüllen von sich, mit dem er den Harm *Demoralisiert* mit seinem Präsenz-Attribut zufügen will. Die Präsenz des Drachen ist 8, sodass er eine Reichweite von 75' hat, was ohne Probleme für alle Abenteurer reicht. Weil Zarthakis 4 Gegner durch Multi-Zielen angreift, erhält er Nachteil 4 auf seinen Wurf. Normalerweise würde er $1d20 + 3d8$ werfen, aber aufgrund des Nachteils wirft er $1d20 + 7d8$ (wobei die vier höchsten Würfel verfallen). Sein Endwert ist 22, was er jeweils mit der Entschlossenheit-Verteidigung der Helden vergleicht. Die Charaktere haben Entschlossenheit von 14, 17, 22 und 25. Der Drache fügt drei der vier Abenteurer *Demoralisiert* zu.

Ein Wohl wirken

Du kannst ein Wohl wirken, um dir oder Verbündeten zu helfen. Um ein Wohl zu wirken, musst du ein

passendes Attribut mit mindestens einem Wert gleich dem Kraftlevel des Wohls besitzen, so wie in der Beschreibung des Wohls angegeben. Befolge diese Schritte, um das Wohl anzuwenden:

- Wähle ein Ziel.** Ein Ziel für ein Wohl zu wählen und die Reichweite eines Wohls festzustellen ist identisch zum Prozess, ein Ziel für einen Angriff mit Schaden auszuwählen, auch in Bezug auf Multi-Zielen. Wenn du das Wohl später aufrechterhältst, gilt dies für alle Ziele, die von der ursprünglichen Anwendung des Wohls betroffen wurden.
- Wirf zum Wirken.** Mache einen Aktionswurf mit den gewählten Attribut, wie in der Beschreibung des Wohls aufgeführt.
- Ermittle das Kraftlevel.** Manche Wohle haben nur ein einziges Kraftlevel, während andere mit verschieden viel Macht gewirkt werden können. Nutze die *Wohl Herausforderungswert*-Tabelle, um zu ermitteln, mit welchem Kraftlevel du das Wohl mit deinem Wurf maximal wirken kannst. Unabhängig vom Kraftlevel, kannst du ein Wohl nie auf einem Kraftlevel über dem Attributwert wirken, mit dem du das Wohl anwendest. Falls du den Herausforderungswert des niedrigsten Kraftlevels des Wohls nicht erreichst, schlägst du im Wirken des Wohls fehl.

WOHL HERAUSFORDERUNGSWERT

KRAFTLEVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
HW	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28

BEISPIELHAFTE WOHLWIRKUNG

Jade versucht, ihren Realitätswarper zu nutzen, um sich und ihren Verbündeten *unsichtbar* zu machen. Das Wandlung-Attribut von Jade ist 6, aber sie hat Nachteil 2, weil sich zwei Ziele hat. Sie wirft $1d20 + 4d8$ (wobei sie die zwei höchsten Würfel verwirft) und bekommt eine 20. *Unsichtbar* hat Kraftlevel 6, sodass Jade den Herausforderungswert von 22 verfehlt hat. Das Wohl hat keinen Effekt.

Stitch ist dabei, die Wunde eines Verbündeten zu verpflegen und möchte das *Heilen*-Wohl nutzen. Sein Lernen-Attribut hat den Wert 5, also wirft er $1d20 + 2d6$ mit einem Ergebnis von 24. Anhand der *Wohl Herausforderungswert*-Tabelle kann er das Wohl so mit Kraftlevel 7 wirken. Weil sein Lernen-Attribut aber nur 5 hat, kann auch das Wohl maximal auf diesem Level gewirkt werden. Er heilt seinem Kamerad anhand der Beschreibung des Wohls um 2d6 Trefferpunkte.

EINEM VERBÜNDETEN HELFEN

Du kannst eine große Aktion nutzen, um einem Verbündeten mit einem Aktionswurf zu helfen, falls er ein Attribut benutzt, in dem du einen Wert von 1 oder höher hast. Der Verbündete erhält automatisch Vorteil 1 auf den Wurf.

EINE ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSAKTION BEKOMMEN

In jedem Zug kannst du statt einer großen Aktion eine weitere Bewegungsaktion benutzen.

BEWEGUNGSAKTIONEN

Bewegungsaktionen werden generell benutzt, um durch das Schlachtfeld zu maneuvrieren, allerdings kannst du sie auch für einige andere Zwecke nutzen. Bewegungsaktionen können wie folgt genutzt werden:

- Bewege dich um deine Geschwindigkeit
- Spezielle Bewegungen ausführen
- Harmen widerstehen

BEWEGE DICH UM DEINE GESCHWINDIGKEIT

Du kannst dich um eine Distanz gleich deinem Geschwindigkeitswert bewegen. Die normale Geschwindigkeit eines Charakters ist 30'. Diese Bewegung kann durch andere Handlungen unterbrochen werden. Du kannst dich also zum Beispiel um 10' bewegen, eine kleine Aktion benutzen um eine Tür zu öffnen, dich um weitere 10 Fuß bewegen und danach eine große Aktion nutzen, um einen Feind anzugreifen.

SPEZIELLE BEWEGUNGEN AUSFÜHREN

Spezielle Bewegungen umfassen Klettern, Springen, Schwimmen und andere Bewegungsarten, die restriktiver sind, als einfach über das Kampffeld zu rennen.

Springen. Wirf einen Kraftwurf. Du kannst dich bis zu 10' als Anlauf bewegen, bevor du springst. Falls du dies tust, erhältst du Vorteil 1 für jede 10', die deine Geschwindigkeit 30' übertrifft.

- **Bei einem Weitsprung** springst du eine Distanz gleich deinem Wurfergebnis in Fuß.
- **Bei einem Hochsprung** springst du eine Höhe gleich deinem Wurfergebnis geteilt durch 2 in Fuß.

Klettern. Du kletterst mit der Hälfte deiner normalen Geschwindigkeit. Der GM kann nach eigener Erwägung Kraft- oder Beweglichkeitswürfe fordern, falls die Situation ausreichend gefährlich ist.

Schwimmen. Du schwimmst mit der Hälfte deiner normalen Geschwindigkeit. Der GM kann nach eigener Erwägung Kraft- oder Zähigkeitswürfe fordern, falls du eine weite Distanz, gegen den Strom oder in anderen gefährlichen Umständen schwimmst.

HARMEN WIDERSTEHEN

Du kannst eine Bewegungsaktion nutzen, um dich von einem Harm zu erholen. Die Bewegungsaktion ist dabei eine vereinfachte Repräsentation vieler verschiedener Wege, wie du die Effekte eines Harmes abschütteln könntest. Wirf 1d20 (ohne Attributwürfel). Falls dein Wurf 10 oder höher ergibt, ist der Harm aufgehoben. Manche Harmen haben andere Regeln, wie ihnen widerstanden werden kann.

Manche Harmen halten für längere Zeit an, wenn drei Versuche, dem Harm zu widerstehen, fehlschlagen. Du solltest also alle nicht bestandenen Versuche, einen Harm abzuschütteln, im Auge behalten.

BEISPIEL FÜR HARM WIDERSTEHEN

Nachdem Garcon sechs Runden lang mit einem Ikorus-Dämon im Ring stand, leidet er unter drei Harmen: *Anhaltender Schaden*, *Verlangsamung* und *Geblendet*. Er benutzt seine Bewegungsaktion um zu versuchen, die Harmen aufzuheben, also wirft er einen d20 für jeden der Harmen. Die Ergebnisse sind 8, 16 und 9. Garcon schafft es, *Verlangsamung* abzuschütteln, aber er leidet weiter unter *Anhaltender Schaden* und *Geblendet*. Er notiert auf seinem Charakterblatt, dass er beide Harmen einmal nicht widerstehen konnte.

KLEINE AKTIONEN

Kleine Aktionen sind Handlungen, die nicht viel Zeit oder Einsatz erfordern, aber oft große Aktionen vorbereiten. Du kannst eine beliebige Anzahl an kleinen Aktionen in deinem Zug nutzen, aber du kannst nie die gleiche Art kleine Aktion mehrmals pro Zug nutzen. Kleine Aktionen umfassen die folgenden:

- Eine Gelegenheitsattacke nutzen
- Ein Wohl aufrechterhalten
- Ziehen oder Wegstecken einer Waffe
- Ein Item am eigenen Körper hervorholen
- Einen Wahrnehmungswurf ausführen, um die Umgebung zu betrachten
- Einen Lernenwurf nutzen, um sich an nützliche Informationen zu erinnern
- Eine Tür, Kiste, einen Schrank usw. ... öffnen

EINE GELEGENHEITSATTACKE NUTZEN

Eine Gelegenheitsattacke ist eine besondere Art kleine Aktion, weil sie nicht in deinem Zug stattfindet. Falls du eine Nahkampfwaffe führst und ein Gegner sich von einem Feld in deiner Reichweite in ein Feld nicht in deiner Reichweite bewegt, kannst du einen kostenlosen Angriff gegen ihn ausführen. (Als kleine Aktion kannst du nur eine Attacke dieser Art pro Runde nutzen.)

Nur willentliche Bewegung eines Kämpfenden kann eine Gelegenheitsattacke auslösen. Bewegung durch die *Erzwungene Bewegung* eines Feindes oder *Telekinese* eines Freundes unter anderem lösen keine Gelegenheitsattacken aus.

BEISPIEL FÜR GELEGENHEITSATTACKEN

Tommy hat keine Wahl, als vor den drei Orks zu fliehen, die sich ihm nähern. Er bewegt sich so weit er kann von ihnen weg. Da er aber aus einem Feld anliegend an den Orks auf ein Feld nicht neben den Orks getreten ist, können alle drei Orks eine Gelegenheitsattacke nutzen.

Vera steht dräuhend über den zwei Schnupflingen, die in Panik fliehen, als sie in ihre Berserkerwut verfällt. Beide Schupflinge lösen eine Gelegenheitsattacke aus. Da Vera aber nur einen solchen Angriff pro Runde benutzen kann, kann sie nur einen der beiden attackieren.

Sergeant Rage führt eine Schrotflinte. Ein Rattenmann flitzt zu ihm hinüber, greift mit einem Dolch an und schnell wieder fort. Weil Sarge keine Nahkampfwaffe gezogen hat, kann er keine Gelegenheitsattacke gegen den Rattenmann ausführen.

EIN WOHL AUFRECHTERHALTEN

Viele Wohle haben eine grundlegende Dauer von *Aufrechterhalten verlängert*, was bedeutet, dass sie jedes Mal eine weitere Runde länger anhalten, wenn ein Charakter die kleine Aktion *ein Wohl aufrechterhalten* benutzt. Falls du ein Wohl aktiv hast und diesen nicht aufrechterhältst, endet das Wohl, sobald dein Zug zu Ende ist. Weil das Aufrechterhalten eines Wohles eine kleine Aktion ist, kannst du normalerweise nur ein Wohl pro Runde aufrechterhalten und kannst dies gar nicht tun, falls du eine Fokusaktion benutzt. Solange du keine anderen Wohle aktiv hast, musst du in der Runde, in der du ein Wohl wirkst, diesen nicht aufrechterhalten. Jedes Mal, wenn du ein Wohl aufrechterhältst, bleibt er für alle

Ziele aktiv, die beim ersten Wirken betroffen waren. Bei einem Wohl mit Multi-Zielen hält der Effekt des Wohls also bei allen ursprünglichen Zielen an.

BEISPIEL FÜR DAS AUFRECHTERHALTEN EINES WOHL-LES

Ruby wirkt das *Fliegen*-Wohl und erhebt sich in die Luft. In ihrem nächsten Zug will sie *Fliegen* aktiv halten, also benutzt sie eine kleine Aktion dazu. Ein Gegner trifft sie danach mit dem Harm *Betäubt*, sodass sie im nächsten Zug nur noch eine große, kleine oder Bewegungsaktion ausführen kann. Sie benutzt eine einzige Bewegungsaktion, um zu einem sicheren Landepunkt zu kommen. Weil sie *Betäubt* ist, hat sie danach keine kleine Aktion zur Verfügung, um das Wohl aufrechtzuerhalten, sodass es mit dem Ende ihres Zuges vergeht.

Doktor van Strankenklöff hat das Wohl *Dunkelheit* mit seinem patentierten Lichtschlucker Mark IV benutzt. In seinem nächsten Zug aktiviert er im Schutz der Schatten seinen persönlichen Transmog-Gürtel, um das Wohl *Gestaltwandel* zu aktivieren und sich in eine Maus zu verwandeln. Weil beide Wohle eine Dauer von *Aufrechterhalten verlängert* haben und der Doktor nur ein Wohl auf einmal aktiv halten kann, wählt er dafür *Gestaltwandel*. Am Ende seines Zuges ist die *Dunkelheit* aufgelöst und *Gestaltwandel* hält an.

FOKUSAKTIONEN

Eine Fokusaktion zu nutzen bedarf all einer Konzentration und Aufmerksamkeit in einer Runde. Wenn du dich entscheidest, all deine anderen Aktionen aufzugeben, kannst du eine Fokusaktion ausführen. Wähle einer der beiden möglichen Fokusaktionen:

- Überraschende Aktion
- Stürmen

ÜBERRAGENDE AKTION

Wirf einen beliebigen Aktionswurf mit Vorteil 1.

STÜRMEN

Bewege dich bis zu zwei Mal deiner Geschwindigkeit und führe eine Nahkampfatacke mit Nachteil 1 aus.

UNTERBRECHUNGSAKTIONEN[?]

In manchen Situationen würdest du vielleicht gerne eine Aktion im Zug eines anderen Charakters nutzen. In diesen Fällen kannst du eine Unterbrechungsaktion nehmen. Tust du dies, verlierst du

aber deine große Aktion in deinem nächsten regulären Zug in der Initiativereihenfolge.

Du kannst eine Unterbrechungsaktion nutzen, um die folgenden zwei Dinge zu tun:

- Verteidigen
- Improvisieren

VERTEIDIGEN

Du kannst eine Verteidigungsaktion nutzen, nachdem ein Gegner einen erfolgreichen Angriffswurf gegen dich oder einen Verbündeten geworfen hat, um zu versuchen, dagegen zu verteidigen. Beschreibe, wie du verteidigen willst und mache dann einen Aktionswurf mit einem passenden Attribut (Schutz, Beweglichkeit und Kraft sind typische Beispiele für Attribute, mit denen man verteidigen kann). Eine einzige Verteidigungsaktion kann nur ein Ziel verteidigen.

Falls dein Attributwurf ein höheres Ergebnis hat als der Verteidigungswert, gegen den der Angriffswurf des Gegners ging, ersetzt den Verteidigungswert für diesen Angriff durch dein Ergebnis. (**Merke:** Charaktere, die eine Waffe mit der *Defensiv*-Eigenschaft führen, haben Vorteil anhand des *Defensiv*-Wertes beim Aktionswurf zum Verteidigen).

Einmal pro Runde kannst du dich als Teil deiner Verteidigen-Aktion bis zur Hälfte deiner Geschwindigkeit bewegen. Falls du einen Verbündeten verteidigst und neben ihm stehst, kann der Verbündete sich auch entscheiden, sich bis zur Hälfte seiner Geschwindigkeit zu bewegen. Weder du noch dein Verbündeter lösen Gelegenheitsattacken mit dieser Bewegung aus. Diese Bewegung kann den ursprünglichen Angriff nicht negieren, selbst wenn sie das Ziel aus der Reichweite des Angriffs oder dem Gebiet bewegt.

BEISPIEL FÜR VERTEIDIGEN

Vera ist dem Tod nahe, als der Flusstroll auf sie zuspringt. Der Troll wirft eine 23 gegen Veras Deckung von 17, also benutzt sie eine Verteidigungsaktion, um den Arm des Trolls aufzuhalten, bevor er sie zerfleischt. Vera wirft auf Kraft und erhält 20, sodass ihr Wurf ihren Verteidigungswert ersetzt. Sie erleidet 3 Schaden, anstatt von 6. Weil Verteidigen eine Unterbrechungsaktion ist, kann Vera in ihrem nächsten normalen Zug keine große Aktion nutzen.

Eine Granate landet zwischen Zak und Tomlinson. Der Angriff mit der Granate hat als Wurfergebnis 25 gegen die Deckung der beiden von 12 und 18, so-

dass sie 13 und 7 Schaden zufügen könnte. Tomlinson benutzt eine Verteidigungsaktion um sich um die Hälfte seiner Geschwindigkeit zu bewegen (15 Fuß) und nimmt Zak dabei mit. Daraufhin führt er einen Beweglichkeitswurf aus, um seinen Verbündeten zu schützen. Tomlinson führt einen Riot-Schild, sodass er auf den Wurf Vorteil 2 hat und bekommt am Ende 26 als Ergebnis. Zak nimmt keinen Schaden. Weil die Verteidigungsaktion aber nur eine Person schützen kann, nimmt Tomlinson trotzdem 7 Schaden. Aufgrund der Unterbrechungsaktion wird Tomlinson in seinem nächsten Zug keine große Aktion haben.

IMPROVISIEREN

Du kannst eine Unterbrechungsaktion auch benutzen, um eine improvisierte Reaktion auf eine Situation im Kampf zu machen. Falls eine Verbündete zum Beispiel von einer Klippe fällt, kannst du eine Unterbrechungsaktion nutzen, um das Wohl *Fliegen* zu wirken um sie zu retten oder ihr hinterherzuspringen und gerade noch ihre Hand zu greifen. Improvisierte Unterbrechungsaktionen sollten normalerweise nicht-offensive Handlungen sein, die Verbündeten helfen. Sie sollten die Geschichte unterstützen, sodass ein GM entscheiden kann, eine Improvisation, die nicht zur Handlung passt, nicht zuzulassen.

KOSTENLOSE AKTIONEN

Falls eine Fertigkeit, eine Charakterstärke, ein Wohl oder eine andere Quelle dir kostenlose Aktionen gibt, werden diese genutzt, ohne dein normales Repertoire aus Aktionen pro Zug zu verringern.

SCHADEN UND HEILUNG

Deine Trefferpunkte (TP) sind eine abstrakte Repräsentation deiner Fähigkeit, Schmerzen zu ignorieren, tödlichen Angriffen zu entgehen und deine Präsenz auf dem Schlachtfeld trotz Wunden und Erschöpfung aufrechtzuerhalten. Wann immer du Schaden erleidest, werden deine TP reduziert und wann immer du geheilt wirst, werden sie erhöht.

GNADENSTÖßE[?]/TODESSTÖßE/LETZTER

SCHLAG

Wenn du von einer Attacke mit Schaden getroffen wirst, während du ohnmächtig, unbeweglich oder sonst nicht in der Lage bist, dich zu verteidigen, zählt der Angriff als *Gnadenstoß* und kann sofortigen Tod bedeuten. Deine Verteidigung gegen einen

Gnadenstoß enthält keinerlei Boni durch deine Attribute. Weiterhin musst du, wann immer ein Gnadenstoß dir Schaden zufügt, einen Zähigkeitswurf gegen HW 10 + den zugefügten Schaden machen. Falls der Wurf fehlschlägt, stirbst du.

BEISPIEL GNADENSTOß

Ulrics normale Deckung ist 20 (+3 Plattenpanzer, +5 Kraft, +2 Beweglichkeit). Da er aber Ohnmächtig ist, während ein Assassine seine Kehle durchschlitzt, zählt dessen Angriff als *Gnadenstoß*. Gegen diese Attacke kann Ulric seine Verteidigung nicht nutzen, sodass seine Deckung auf 13 reduziert ist (+3 Plattenpanzer zählt weiterhin). Der Assassine wirft eine 22 und fügt Ulric damit 9 Schaden zu. Weiterhin muss Ulric einen Zähigkeitswurf mit HW 19 erfolgreich bestehen, oder er stirbt.

NULL TREFFERPUNKTE ERREICHEN

Wenn deine TP auf 0 sinken, fällst du in Ohnmacht. Deine TP können nicht unter 0 fallen. Während du ohnmächtig bist, bist du hilflos und alle Angriffe gegen dich zählen als Gnadenstöße. Jede Art von Heilung, die deine TP auf über 0 anhebt, bringt dich auch wieder zu Bewusstsein.

NACH EINEM KAMPF HEILEN

Bist du zum Ende eines Kampes bei Bewusstsein und hast zumindest 10 Minuten, um dich auszuruhen und zu sammeln, werden deine TP vollständig geheilt. Wenn du zum Ende eines Kampfes ohnmächtig bist, erlangst du dein Bewusstsein und all deine TP nach 2d4 Stunden zurück.

TÖDLICHER SCHADEN[?]/FATALER SCHADEN

Tödlicher Schaden wird in Open Legend nur mit Bedacht eingesetzt, um vom GM die Konsequenzen von Verletzungen darzustellen. Dieses Konzept ist besonders in dunklen Settings mit ernsten Geschichten effektiv, in denen jede Wunde auch nach einem Kampf weiter relevant bleiben soll. Tödlicher Schaden passt auch gut zu Fallen oder Gefahren der Umgebung, die häufig außerhalb eines Kampfes ins Spiel kommen und nach den normalen Regeln der Heilung nach einem Kampf keine Konsequenz hätten.

Erleidet ein Charakter tödlichen Schaden, wird neben dem normalen Schaden auch sein Trefferpunktemaximum um die Anzahl an Schaden reduziert. Ein Charakter kann maximal soviel tödlichen Schaden erleiden, wie seine ursprünglichen maximalen

Trefferpunkte. Erleidet eine Kreatur mehr tödlichen Schaden als ihre maximalen Trefferpunkte erleidet, bleibt die Kreatur ohnmächtig, bis sie zumindest einen Punkt an tödlichem Schaden heilt.

Beispiel Tödlicher Schaden Trish hat ihre vollen 22 TP, als sie auf eine Landmine tritt, die ihr 8 Punkte tödlichen Schaden zufügt. Ihre momentanen TP sind nun 14 und auch ihr TP-Maximum wurde darauf reduziert, bis sie den tödlichen Schaden heilen kann.

TÖDLICHEN SCHADEN HEILEN

Tödlicher Schaden ist schwieriger zu heilen, als normalen Formen von Schaden. Ohne andere Methoden wird 1 TP pro Tag pro Wert in Zähigkeit natürlich geheilt (mindestens 1 TP pro Tag). Mit der vollen Fürsorge eines talentierten Heilers, werden alle Charaktere in dessen Umgebung, die anstrengende Taten meiden, außerdem mit 1 TP pro Tag pro Wert des Heilers in Schöpfung, Präsenz oder Lernen geheilt. Mehrere Heilende wirken sich nicht weiter positiv auf die Heilung aus (der angewandte Bonus ist der höchste unter den sich kümmernden Heilenden).

Ein Krieger mit Zähigkeit 4 zum Beispiel heilt natürlicherweise 4 TP tödlichen Schaden pro Tag. Mit der Hilfe eines Heilers mit Lernen 8 heilt der Krieger insgesamt 12 TP tödlichen Schaden pro Tag.

KRITISCHE TREFFER (OPTIONALE REGEL)

Um einem Spiel mehr Realismus zu geben, kann der GM diese optionale Regel für kritische Treffer nutzen.

Mit dieser Regel wird bei einer natürlichen 20 des d20 bei einem Angriffswurf ein Teil des Schadens als tödlicher Schaden zugefügt. Der tödliche Schaden ist gleich der Summe explodierender d20 Würfel nach dem ersten normalen d20, wobei maximal der gesamte Schaden der Attacke tödlich sein kann.

DIE KERNMECHANIK IM KAMPF

Die Kernmechanik von Open Legend ist dazu da, die Kreativität der Spielenden und des GM anzuregen, sodass die Geschichte sich immer weiterentwickelt und kein Würfelwurf sich nutzlos anfühlt. Im Kampf wird aber meistens generell schon deutlich mehr mit Würfeln geworfen als sonst, sodass der GM eventuell davon überwältigt werden könnte, für jeden Wurf individuelle Szenarien beim Fehlschlag zu finden.

Manche GMs mögen dieses Maß an Anspruch eventuell, sodass **sie die Kernmechanik im Kampf genauso wie außerhalb anwenden können**. GMs, die ein etwas vereinfachtes System für den Kampf wollen, können **die folgende Modifikation der Kernmechanik im Kampf benutzen**:

AKTIONSWURF IM KAMPF WÜRFLE 1D20 + ATTRIBUTWÜRFEL (ALLE WÜRFEL EXPLODIEREN)	
FALLS DER AKTIONSWURF ...	DANN IST DAS ERGEBNIS ...
gleich oder größer dem Herausforderungswert ist	der Charakter hat Erfolg.
kleiner als der Herausforderungswert ist	<p>der GM und Spieler wählen beide jeweils 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> Füge 3 Schaden zu Wirke einen Harm von Kraftlevel ≤ 3 10' bewegen ohne Gelegenheitsattacken

Mit dieser modifizierten Regel bedeutet eine fehlgeschlagene Attacke zwar, dass ein Spieler nicht erreicht hat, was er wollte, aber trotzdem bedeutet sie etwas. Gleichzeitig hat dies aber auch einen Preis, da der GM auch eine der Optionen für den angegriffenen Charakter wählen darf. Denkt dabei daran, dass die Regeln zum interpretieren von Fehlschlägen nur für Spielercharaktere gilt. Für den GM ist ein Erfolg ein Erfolg und ein Fehlschlag ein Fehlschlag.

BEISPIEL MODIFIZIERTER KERNMECHANIK IM KAMPF

Vera wirft sich auf den roten Drachen und versucht, seinen Schuppenpanzer zu durchstoßen. Ihr Angriffswurf verfehlt die 25 Deckung des Drachen. Vera entscheidet sich, 3 Schaden zuzufügen, doch auch der GM kann wählen.

Er entscheidet sich, den Harm *Niedergeschlagen* zu wirken: Der Schwanz des Drachen zuckt und Vera wird zu Boden geworfen.

WARUM BEI EINEM FEHLSCHLAG TROTZDEM ERFOLG HABEN?

Manche Spielende fragen sich vielleicht, warum ein Spielercharakter bei einem fehlgeschlagenen Wurf trotzdem einen Tropfen Erfolg schmecken sollte. Wenn man an Filme oder Bücher denkt, erscheint dies unrealistisch, da dort dauernd Schüsse verfeh-

len oder Schwerter Rüstung nicht durchschlagen. In Open Legend stellt die Regel "Erfolg mit einem Haken" sicher, dass ein Kampf nie stillsteht. Selbst wenn die Würfel sich gegen die Spielenden wenden, baut der Kampf trotzdem einen epischen Abschluss auf, während Kämpfende sich über das Schlachtfeld bewegen und gegenseitig zermürben. Trefferpunkte repräsentieren nicht einfach physische Unversehrtheit und die Verteidigung eines Feindes zu verfehlen heißt nicht, dass eine Attacke völlig umsonst war. Selbst wenn ein Kugelhagel die Kevlarweste eines Feindes nicht durchdringt, kann er ihm trotzdem den Atem stehlen (3 Schaden zufügen), zwingen in Deckung zu springen (*Niedergeschlagen wirken*) oder dem Angreifer ein Zeitfenster zum Manoevrieren geben (10' bewegen).

HAKEN UND FEHLSCHLÄGE IM KAMPF INTERPRETIEREN

Wer als GM auch im Kampf den normalen Weg zum interpretieren von Fehlschlägen nutzen möchte, hat vielleicht Schwierigkeiten, schnell interessante Konsequenzen zu erfinden, vor allem wenn man Vorerfahrung mit mehr binären Regelsystemen hat. Diese Sektion soll GMs mit mehreren Beispielen inspirieren, wie man *Erfolg mit einem Haken* und *Fehlschlag, aber die Handlung schreitet voran* im Kampf einsetzen kann.

HAKEN ODER FEHLSCHLAG?

Eine häufige Frage als neuer GM ist - vor allem im Kampf-, wann man *Erfolg mit einem Haken* und wann *Fehlschlag, aber die Handlung schreitet voran* einsetzen sollte. Es gibt keine feste Regel dafür, welche Option besser ist. Der GM hat die volle Entscheidungskraft, damit er die Geschichte in jeder Situation in die interessanteste Richtung bewegen kann. Wenn ein Spieler bei einem Wurf fehlschlägt, könntest du dir als GM die folgenden Fragen stellen:

- *War der Kampf bisher zu einfach?* Falls ja kann ein kompletter Fehlschlag die Gefahr erhöhen.
- *War der Kampf bisher zu schwer?* In diesem Fall kann ein Erfolg mit einem Haken die Situation besser ausgleichen.
- *Sind die Würfel bisher sehr einseitig gefallen?* Hier kann Erfolg mit einem Haken oder Fehlschlag, aber die Handlung schreitet voran den Extremfällen von Glück oder Unglück entgegenwirken.
- *Läuft der Kampf schon zu lange?* Wähle die Option, die den Kampf schneller beendet.

- Was wäre die dramatischste Konsequenz in dieser Situation? Open Legend will grandiose Geschichten erzählen. Denke darüber nach, welche Option in den Köpfen deiner Spielenden in mehreren Wochen noch hängengeblieben sein wird.

ERFOLG MIT EINEM HAKEN IM KAMPF

Kapitel 2 hat die folgenden Arten von Konsequenz für Erfolg mit einem Haken angegeben:

- Versetze einen Charakter in Gefahr.
- Verschwende eine Ressource.
- Gewinne einen Feind oder verliere einen Freund.
- Übersehe ein wichtiges Detail.
- Verschwende Zeit.
- Zieh Aufmerksamkeit auf dich.
- Finde etwas, womit du nicht gerechnet hast. In den folgenden Beispielen findest du Möglichkeiten, wie diese Konzepte im Kampf umgesetzt werden können.

VERSETZE EINEN CHARAKTER IN GEFAHR

Hilfsscheriff Grey verfällt inmitten des tobenden Überfalls durch die Kannibalen in Panik. Er ballert mit seiner Schrotflinte auf einen auf ihn zustürmenden Feind, ohne zu merken, dass sein Verbündeter Doc direkt hinter seinem Ziel steht. Der GM interpretiert den fehlgeschlagenen Wurf von Grey als Erfolg mit einem Haken und lässt ihn dem Kannibalen 5 Schaden zufügen. Doc aber muss aus dem Weg hechten, um nicht Kollateralschaden zu werden. Jetzt liegt er zwei weiteren hungrigen Kannibalen zu Füßen.

VERSCHWENDE EINE RESSOURCE

Slade kämpft mit seinem Plasmaskwert gegen zwei riesige Spinnen, während er mit der anderen Hand das Seil umklammert, an dem er hängt. Als er eine der Spinnen tödlich treffen will, verlässt ihn sein Glück mit den Würfeln. Der Erfolg mit einem Haken durch den GM erlaubt ihm einen harten Deal: "Du kannst die Spinne erschlagen, aber dein Schwert wird in ihrer Leiche steckenbleiben, während sie in die Dunkelheit hinabfällt. Oder du kannst einfach verfehlen. Was wählst du?"

GEWINNE EINEN FEIND

Zwei Psi-Mech-Gangs rasen über den Dächern von New Tokyo dahin, während sie ihren Streit auf die einzige Weise lösen, die sie kennen: Plasmasküsse und Schrapnelraketen. Trish schießt einen wärme-suchenden Sprengkopf auf einen der Feinde, aber die Würfel sind ihr nicht gewogen. Der GM entschei-

det, dass die Rakete trifft, sodass der gegnerische Psi-Mech zerstört wird und in die Fenster des Dentsu-Gebäudes einschlägt. Sekunden später sind die Dentsu-Sicherheitsdrohnen mitten im Kampfgetümmel und schießen mit ihren Ionenkanonen auf alles, was sich bewegt.

VERLIERE EINEN FREUND

Das taktische Sturmteam kommt in den gähnenden Tunneln der Bogan-Heimatwelt unter schweren Beschuss, als Jaaxy ihre Granate wirft, um die Feinde zu dezimieren. Leider war sie nie besonders gründlich in ihren Ausrüstungschecks und zwei Pins ihrer Granaten waren verhakt. Mit beiden Granaten aktiv wirft sie die eine auf die Gegner, doch die andere fällt auf den Boden. Ihr Team ist gezwungen, aus dem Weg zu hechten und die Explosion lässt den Tunnel einstürzen. Als der Staub sich wieder legt wird klar, dass beide Gruppen voneinander getrennt sind und es immer noch genug Bogans für beide Seiten zum Erledigen gibt.

ÜBERSEHE EIN WICHTIGES DETAIL

Die Gruppe drängt gerade einen bösen Geist zurück, den sie in den alten Gemäuern von Harden-Manor entfesselt haben, als Jade versucht, ihre psychokinetischen Kräfte zu sammeln um den Harm *Dominiert* zu nutzen um den Geist zu zwingen, das Landgut zu verlassen. Ihr Wurf schlägt fehl, doch der GM erlaubt ihr, den Geist trotzdem zu bannen. Was sie nicht hat kommen sehen, war, dass der Geist seit Jahrhunderten versuchte, dem Gebäude zu entfliehen. Jade hat aus Versehen den Fluch gebrochen, der ihn gefangen hielt.

VERSCHWENDE ZEIT

Melchior ist dabei, einen mächtigen Zauber zu wirken, um den Harm *Verlangsam* auf eine Horde riesenzähniger Nager zu legen, doch sein Wurf schlägt fehl. Der GM interpretiert ihn als Erfolg mit einem Haken, indem er erklärt, dass der Zauber mehr Zeit beansprucht, als der Zauberer zunächst dachte. Wenn er ihn erfolgreich wirken will, muss er ihn noch länger weben, sodass er auch die große Aktion seiner nächsten Runde dafür aufwenden muss.

ZIEH AUFMERKSAMKEIT AUF DICH

Cooks Gewehr qualmt, während er Bandit nach Bandit von seinem Nest auf Hoss General Store niederstreckt. Endlich erspäht er El Hombre, den Anführer der Bande, doch sein Wurf will nicht wie er will. Der GM erlaubt ihm, 3 Schaden anzurichten, aber es hat einen Preis. Cooks Position ist aufgedeckt und der

erzürnte Banditenanführer schickt fünf seiner besten Männer auf das Dach des Ladens.

FINDE ETWAS, WOMIT DU NICHT GERECHNET HAST

Im wahrscheinlich mutigsten Moment ihres Lebens schleicht Snitch in Armeslänge des Giftwyvern und versucht, das ruhende Biest mit einem Überraschungsangriff mit dem Harm *Betäubt* zu belegen. Ihr Wurf schlägt fehl und der GM bietet ihr einen Erfolg mit einem Haken an. Der Wyvern bemerkt Snitch im letzten Moment und schafft es, die Schurkin im gleichen Moment mit seinem Schwanz wegzufegen, in dem ihr Dolch seine Haut durchdringt. Der Wyvern ist *betäubt*, doch Snitch wurde in eine Grube hinuntergeworfen, in der sie eine Brut hungrierer Wyvernsäuglinge entdeckt, die auf ihr nächstes Mahl warten.

FEHLSCHLAG, ABER DIE GESCHICHTE SCHREITET VORAN IM KAMPF

Kapitel 2 macht klar, dass Fehlschlag in Open Legend nie einfach Fehlschlag ist. Ein niedriger Angriffswurf ist mehr als Verfehlen. Ein fehlgeschlagener Versuch, ein Wohl zu wirken bedeutet mehr, als dass die Macht verpufft. Stattdessen sollte jeder Fehlschlag die Geschichte bedeutsam vorantreiben. Kapitel 2 hat die folgenden Möglichkeiten zur Interpretation von *Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran* angeboten:

- Der Spieler findet eine Chance auf Erfolg.
- Die Gefahr eskaliert.
- Die Informationen waren falsch. In den folgenden Szenarios werden Beispiele angeboten, wie diese Interpretationen im Kampf angewandt werden können.

DER SPIELER FINDET EINE CHANCE AUF ERFOLG

Durgin beschwört einen Kugelblitz, um ein Rudel Wölfe zu braten, die auf ihn zustürmen. Sein Energiewurf reicht nicht aus, um die Deckung der Wölfe zu treffen. Da der GM ihn nicht mit einem einfachen "Du verfehlst" abfrühstücken will, lässt der GM den Blitz zur Seite schleifen und einen nahen Baum treffen, der umfällt und nun eine kleine Barriere zwischen den Zwergen und Wölfen bildet.

Axel entleert das Magazin seiner Gatling Gun in Richtung der Sicherheitsbots, die zwischen seinem Team und dem Terminal stehen, dass die Gruppe anzapfen muss. Leider sind die Würfel nicht für Alex da. Der GM entscheidet, dass der Angriff die Bots nicht trifft, sie aber ihre Formation auflösen müssen,

um keinen Schaden zu nehmen. Obwohl die Bots nicht beeinträchtigt wurden, kann Axels Team nun besser an das Terminal herankommen.

DIE GEFAHR ESKALIERT

Raz wehrt einen intelligenten Schleimpool ab, als er versucht, ihn mit einem Plasmastreich zu zerteilen. Die Würfel sind ihm nicht gewogen und Raz sieht entgeistert, wie die zwei Hälften einfach weiter agieren und er jetzt zwei motivierte Feinde vor sich glibbern hat.

Drustina wirkt einen Zauber, um den Boden mit Eis zu bedecken, um dem auf sie zukommenden Troll den Harm *Niedergeschlagen* zuzufügen. Da ihr Wurf fehlschlägt, entscheidet der GM, dass der Troll nicht hinfällt, sondern durch das rutschige Eis sogar Geschwindigkeit gewinnt und er fast sofort die Distanz zwischen sich und der Zauberin überwunden hat.

DIE INFORMATIONEN WAREN FALSCH

Sergeant O'Dell versucht, das Wohl *Heilen* zu wirken, um eine Schusswunde ihres Kameraden zu schließen. Leider hat sie die Verletzung falsch eingeschätzt und sucht nach einer Kugel, die sauber durch den Körper geflogen ist. Der Patient wird von den Schmerzen ohnmächtig, da O'Dell in seinem Fleisch nach einer nicht existierenden Kugel gegraben hat.

Inspektor Bell will einen der Werwölfe, die ihre Gruppe angreifen, mit ihrem Silberschrot aus der Flinte niederstrecken. Furcht macht sich auf ihrem Gesicht breit, als das Silber den Schurken nicht weiter stört. Ihre Untersuchungen waren falsch, es handelt sich nicht um einfache Lycanthropen.

KAPITEL 8: DAS SPIEL LEITEN

DER RUF ZUM GAMEMASTER

Liest du dieses Kapitel, hast du dich eventuell dazu entschieden, die wichtigste aller Rollen im Rollenspiel zu übernehmen: die des Gamemasters. Dieser Mantel ist nicht immer leicht zu tragen, aber deine Spielenden werden dir danken, denn eine gut geleitete Kampagne ist wahrscheinlich das schönste Gut im ganzen Hobby. Die Spielenden erschlagen Drachen, horden Reichtümer und prahlen mit ihren Taten - der GM aber kann sich aber immer gewiss sein, dass nichts davon ohne ihn möglich gewesen wäre. Der Kick einer gut laufenden Kampagne kann süchtig machen. Wir hoffen, du nimmst die Herausforderung an.

In diesem Kapitel lernst du alles, was du wissen musst, um legendäre Abenteuer mit dem Open Legend-System zu planen und umzusetzen. Du lernst, aufregende aber faire Herausforderungen zu gestalten, als auch die Helden danach zu belohnen, sodass sie immer weiter wachsen wollen.

Bevor wir uns all diese schönen Sachen anschauen, lass uns kurz überlegen, was einen guten GM ausmacht (und vielleicht wichtiger, was einen schlechten GM ausmacht).

Ein guter GM mag es, Geschichten zu erzählen. Wenn du dir als Kind stundenlang komplexe Welten im Hinterhof ausgemalt, Abenteuergeschichten geschrieben oder epische Szenen gemalt hast, bist du auf dem richtigen Weg. Eine Geschichte nach deiner Inspiration Form annehmen zu sehen ist eine der wunderbarsten Aspekte dessen, ein Spiel zu leiten.

Ein guter GM schränkt Spielende nicht ein. Es ist wichtig, eine gute Geschichte vorbereitet zu haben (oder gut im Improvisieren zu sein), aber gleichzeitig musst du daran denken, dass die Spielenden die treibende Kraft in der Entfaltung der Handlung sein sollten. Sie werden sich schnell wie auf Bahnschienen eingeschränkt fühlen, wenn zum Beispiel das Kind gekidnapped, der Planet zerstört oder das Artefakt gestohlen wird, egal was sie tun.

Ein guter GM kennt die Regeln. Als GM kann es gut sein, dass du der einzige am Tisch sein wirst, der dieses Regelwerk gelesen hat. Das bedeutet, dass du zugleich Lehrer, Manager und Schiedsrichter sein musst. Besonders wichtig könnte es sein, dass du in der Lage bist, zu erklären, wofür die vielen Attribute genutzt werden können und welche Harme und Wohle deine Spielenden vielleicht am ehesten nutzen wollen könnten.

Ein guter GM lässt die Regeln nicht das Spiel aufhalten. Regeln sind wichtig, aber wichtiger noch ist es, dass alle am Tisch Spaß haben. Vor allem wenn ihr gerade erst in Open Legend startet, könntest du geneigt sein, häufig das Spiel zu pausieren und Regeln nachzuschlagen. Ignoriere diesen Drang. Epische Geschichten können allein mit der Kernmechanik entstehen. Arbeite in euren ersten paar Sitzungen zunächst so gut es geht aus dem Gedächtnis und mach dir Notizen, was du später noch einmal nachschlagen solltest. Falls es Unstimmigkeiten zwischen den Beteiligten gibt, gib einer Person die Aufgabe, die Regel nachzuschlagen, während alle anderen weiterspielen.

Ein guter GM weiß, wenn die Spielenden Spaß haben. GM zu sein ist ein wichtiger Job. Es ist ähnlich, wie Gastgeber einer Hausparty zu sein. Für rund 2 bis 6 Stunden bist du dafür verantwortlich, dass alle Spaß haben. Während du das Spiel leitest, schau dich im Raum um und frag dich: "Haben hier gerade alle Spaß?"

Ein guter GM denkt nicht, dass alle auf die gleiche Weise Spaß haben. Wenn du dich am Spieltisch umschaust und überlegst, wer gerade Spaß hat, ist es auch wichtig zu beachten, dass die Spielenden aus unterschiedlichen Gründen zum Rollenspiel gezogen werden. Manch einer will einfach nur das Böse bezwingen, andere mögen die schachartige Taktiknatur der Kämpfe, andere möchten epische Geschichten erzählen und wieder andere wollen in ihre realistischen Charaktere eintauchen und diese wachsen sehen. Manche Spieler sind auch gar nicht so am Rollenspiel selbst interessiert, mögen aber den sozialen Aspekt des Zusammenkommens für das Spiel. Ein guter GM weiß, dass alle diese Arten von Spaß legitim sind. Meistens wirst du nicht allen Spielenden gleichzeitig ihre Art von Spaß bieten können, aber du solltest anstreben, dass alle Spielenden an unterschiedlichen Punkten in einer Sitzung ihren Spaß finden.

ABENTEUER ERSTELLEN

Das Abenteuer steht im Mittelpunkt jeder Sitzung von Open Legend. Sind die Spielenden gerade nicht dabei, Ruinen zu erkunden, in angespannten politischen Situationen zu verhandeln oder epische Monster zu bezwingen, braucht dein Spiel mehr Abenteuer.

Diese Sektion gibt dir die Informationen, die du brauchst, um eine breite Anzahl von anregenden Abenteuer zu erschaffen.

WAS JEDES ABENTEUER BRAUCHT

Um zu beginnen, epische Quests zu planen, brauchst du drei wichtige Zutaten:

- **Gefahr**
- **Motivation**
- **Twist**

Die **Gefahr** sind die schlechten Konsequenzen, die eintreten, falls die Spielenden im Geschehen nicht eingreifen:

- *Fünf Kinder wurden durch eine Hexe entführt, die sie zum Sonnenuntergang in einem Kessel kochen will.*

- *Das Librim Protectis ist aus der Universität ihrer Majestät verschwunden und in ihm sind die Wörter eines Rituals, das unerdenkliches Böse aus einer anderen Dimension beschwören kann.*
- *Eine Flotte boganischer Zerstörer fegt durch die Galaxis und das Sternensystem der Spielenden liegt direkt auf ihrem Kurs.*

Alle diese Beispiele bieten eine reale Bedrohung, die von Helden abgewendet werden muss.

Die **Motivation** ist der Grund, warum die Spielenden sich in einem Problem involvieren. Manchmal sind Gefahr und Motivation fast das gleiche, etwa weil das Sternensystem der Spielercharaktere selbst von den Bogans bedroht wird. Eine andere Weise, wie Gefahr und Motivation verwoben werden können, ist durch persönliche Involvierung der Spielenden. Falls eines der verschleppten Kinder der Neffe eines Spielercharakters wäre oder das Librim Protectis auf der Wache der Spielergruppe gestohlen wurde, haben die Charaktere direkt klare Gründe, am Lösen der Probleme interessiert zu sein.

Der **Twist** in einem Abenteuer ist ein Überraschung, die die Gruppe aus der Bahn wirft oder ihre vorsichtig ausgearbeiteten Pläne über den Haufen wirft. Es kann aber auch einfach eine aufregende Wendung in der Story sein, die der Geschichte eine vorher nicht geglaubte Tiefe verleiht. Vielleicht ist die Hexe die Bürgermeisterin der Stadt. Stell dir vor, die Spielenden finden das Librim Protectis am Ende in einem kleinen Buchladen, dessen Besitzer schwört, nicht zu wissen, woher es kommt. Was, wenn in der Nacht vor der Bogan-Attacke plötzlich die Planetenverteidigungsmatrix einen Schwarm interdimensionaler Raumkäfer entdeckt, der in die Realität eingedrungen ist.

Zum Anfang ist es generell okay, erst mal mit einer Gefahr und einer Motivation anzufangen, die die Gruppe bewegt, einzugreifen. Du kannst dir direkt zu Anfang einen Twist ausdenken, aber einige der besten Twists entstehen dynamisch aus den Handlungen der Spielenden heraus.

Sobald du die groben Teile eines Abenteuers gefunden hast, kannst du dir überlegen, wie du das Abenteuer organisieren willst. Zwei gern benutzte Wege werden nun beschrieben: Das Sequenzabenteuer und das Sandkastenabenteuer.

DAS SEQUENZABENTEUER

In dieser Art Quest plant der GM eine logische Reihe von Kämpfen und Szenen, durch die die Gruppe

sich bewegen wird. Diese Ereignisse könnten anhand eines Ortes geordnet werden (z.B. erkundet die Gruppe Raum für Raum die Türme des Königs) oder aber durch die Zeit gereiht sein (z.B. Verhandlungen eines Friedens zwischen zwei Überlebendencamps in der Zombie-Apokalypse). Ein Abenteuer enthält oft eine gesunde Mischung aus ortsbasierten und zeitbasierten Szenen, wie in der Beispielskizze eines Abenteuers *The System is Down* zu sehen ist.

BEISPIELSKIZZE SEQUENZABENTEUER: THE SYSTEM IS DOWN

Gefahr: Eine Cyberattacke hat die Lebenserhaltung an Bord der Iota-1 Raumstation ins Wanken gebracht, sodass die Bewohner nur noch 48 Stunden Notversorgung haben.

Motivation: Die Spielercharaktere leben auf Iota-1 und zumindest einer von ihnen hat dort Familie.

Ereignisse

1. *Das Cybersicherheitsteam der Iota-1 hat den Angriff zu einem kleinen Krater auf einem nahen Mond zurückverfolgt. Die Gruppe wird angeheuert, das Signal zu untersuchen und die Gefahr zu eliminieren, während das Cyberteam weiter versucht, die Attacke elektronisch abzuwenden.*
2. *Die Gruppe findet im Krater einen kleinen Außenposten. Ein Kampf mit automatisierten Verteidigungsbots entsteht und das Team entdeckt das Terminal, welches die Cyberattacke steuert und schaltet es aus.*
3. *Nachdem die Gruppe auf die Iota-1 zurückgekehrt ist, erfährt sie von einem Offizier der Cybersektion, dass während der Attacke auf die Lebenserhaltung ein weiterer Hack ausgeführt wurde. Die Position der geheimen Waffenlaboratorien der Allianz wurde dabei geleakt, die Cybersicherheit konnte aber feststellen, dass die Informationen intern abgezogen wurden und die Iota-1 noch nicht verlassen haben.*
4. *Die Gruppe findet heraus, dass der zweite Hack von Kommandant Zaps Terminal kam, haben aber nicht genug Beweise, um ihn direkt zu stellen.*
5. *Nachdem die Gruppe Zap einige Tage beschattet hat, lernen die Spielenden, dass der Kommandant ein Transportschiff zum nahen Planet Dagaan genommen hat. Sie folgen ihm zu einem geheimen Treffen mit mehreren feindlichen Bogans und ein Kampf entsteht, als die Spielenden versuchen, Zap davon abzuhalten, den Bogans die Informationen zu übergeben.*

Um ein Sequenzabenteuer zu schreiben, musst du einfach die logischste Reihenfolge von Ereignissen ausführen, die nach den Handlungen der Spielergruppe wahrscheinlich eintreten werden. Fang wie oben zunächst einfach an. Mach es nicht zu kompliziert, um nicht später ausversehen deine Spielenden in eine bestimmte Richtung zu drängen. Lass deinem Plan stattdessen genug Luft, damit du ihn im Fall einer Abweichung durch Spielerhandlung einfach verändern kannst. Was passiert zum Beispiel, wenn die Spielenden von *The System is Down* es für zu gefährlich halten, Zap zu verfolgen? In diesem Fall könnte das geheime Treffen auch an Bord der Iota-1 stattfinden, wobei die Bogans sich mit Hologram-Tarnungen als Bewohner ausgeben.

DAS SANDKASTENABENTEUER

Ein Sandkastenabenteuer heißt so, weil die Spielenden - ähnlich wie Kinder in einem Sandkasten - in ihrem eigenen Tempo und mit ihren eigenen Vorstellungen vorgehen. In dieser Art Abenteuer gibt es keine einfach vorherzusagende Reihe von Ereignissen. Stattdessen denkt der GM sich für ein Gebiet eine Fülle an Chancen aus, Abenteuer zu erleben und lässt die Geschichte sich dann nach den Handlungen der Spielenden und Reaktionen der Umwelt darauf natürlich entfalten. Genau wie in einem Sequenzabenteuer auch enthält ein Sandkastenabenteuer häufig sowohl zeit- als auch ortsbasierte Ereignisse. Das Abenteuer *The Scattered Souls* gibt ein Beispiel für ein Sandkastenabenteuer, welches sich um ein wildes Tal dreht, in dem ein Barbarenstamm immer wieder mit engelhaften Besuchern aus einer anderen Realitätsebene in Konflikt kommt.

BEISPIELSKIZZE SANDKASTENABENTEUER: THE SCATTERED SOULS

Gefahr: Eine raue Wildniss, als Tal der Seelen bekannt, beheimatet eine große Menge an Kristallen, die die verlorenen Seelen aus einem verheerenden Krieg vor hunderten von Jahren enthalten. Eine Gruppe engelhafter Kollektoren wurde beauftragt, die Seelen wo immer sie im Kosmos auftauchen wiederzuerlangen und an ihren Ruheort zurückzubringen. Zwei Mächte stellen sich ihnen entgegen: ein Barbarenstamm, unter deren heiligen Friedhöfen die Seelenkristalle liegen und ein Dämon namens Vargax, der die Seelen verzehren will, um seine Macht zu mehren.

Motivation: Die Gruppe reist zufällig durch das Tal der Seelen und wird in den Konflikt verwickelt, als

sowohl der Barbarenstamm als auch die Kollektoren sie für Feinde halten und angreifen.

Orte:

- Das Lager des Barbarenstamms
- Die Friedhöfe der Barbaren
- Die Höhlen des Chaos
- Das Lager der Kollektoren

Ereignisse um Vargax:

1. *Vargax schickt einen Boten zu den Barbaren und gewinnt das Vertrauen des Stamms, indem er ihn den Kopf eines Kollektors als Gabe präsentieren lässt.*
2. *Vargax konvertiert die Schamanen des Stamms, ihn zu verehren. Unter dem Einfluss des Dämons beginnt der gesamte Stamm eine langsame Transformation.*
3. *Vargax nimmt die Position des Stammesführers ein und kontrolliert nun den gesamten Stamm.*

Ereignisse um Kollektoren:

1. *Die Kollektoren vermehren Spähmissionen rund um das Barbarenlager.*
2. *Mit ihren neuen Erkenntnissen entführen die Kollektoren den Sohn des Barbarenhäuptlings und verlangen als Lösung Zugang zu den Friedhöfen des Stamms.*
3. *Ein Bruderkrieg entflammt im Lager der Barbaren. Die Hälfte unterstützt den Häuptling in seiner Entscheidung, die Lösung zu zahlen, die andere Hälfte widerspricht.*
4. *Der interne Konflikt schwächt den Stamm signifikant, sodass die Kollektoren sich ihren Weg auf die Friedhöfe erzwingen können.*

Ein Sandkastenabenteuer zu schreiben, funktioniert ähnlich wie bei einem Sequenzabenteuer, da du auch hier die wahrscheinlichste Reihenfolge von Ereignissen vorplanst. Der Unterschied besteht darin, dass aufgrund der großen Freiheit der Spielenden eine andere Art Aufteilung braucht. Der GM plant alle wahrscheinlich relevanten Orte im Abenteuer, wobei er sie falls nötig zeichnet oder sich Charaktere für sie ausdenkt. Weiterhin schreibt er eine Liste der wichtigsten Beteiligten in der Region. Für jede Fraktion gibt es dann eine Liste an Ereignissen, die passieren, falls die Gruppe sich nicht einmischt.

In diesem Beispiel infiltriert Vargax langsam die Barbaren, während die Kollektoren ein Pfand erringen wollen, um einen offenen Krieg zu verhindern. Wenn ihr das Abenteuer tatsächlich spielt, wird der GM aber wahrscheinlich nicht alle diese Ereignisse nutzen, da die Spielendengruppe in das Geschehen eingreifen wird.

Wenn du dein eigenes Sandkastenabenteuer planst, hilft es oft, die verschiedenen Fraktionen in zwei Gruppen einzuteilen: aktiv und passiv. Du musst nur Listen mit den Handlungen der aktiven Fraktionen erstellen. In diesem Beispiel sind die Barbaren eine passive Fraktion, da sie selbst das Geschehen nicht gestalten, sondern nur in den Handlungen anderer mitgezogen werden. Sie brauchen keine eigene Liste, da die Geschichte des Abenteuers nicht von ihren Handlungen abhängt, sondern denen der zwei antagonistischen Fraktionen: Vargax und den Kollektoren.

EINE KAMPAGNE SCHREIBEN

Einfach gesagt ist eine Kampagne einfach eine Reihe von Abenteuern, die durch einen gemeinsamen roten Faden verbunden werden. Dieser rote Faden könnte einfach sein, dass die Spielendengruppe Abenteurer sind. In dieser episodischen Art Kampagne gibt es dann vielleicht keine alles überspannende Story. Solange alle am Tisch Spaß haben, ist das auch völlig okay.

Häufig wollen aber Spielende (und vor allem der GM) eine größere Tiefe des Narrativs in einer Kampagne. Diese Sektion enthält Informationen dazu, wie du anhaltende Geschichten in Open Legend erzählen kannst.

PLANE EIN GROßES GEHEIMNIS

Einer der besten Wege, die Geschichte interessant zu halten und dich weiter zu inspirieren, ist es, ein oder mehrere große Geheimnisse zu planen, die durch die Kampagne hinweg langsam aufgedeckt werden. Hier sind einige Beispiele von Geheimnissen in Kampagnen:

- *Der weise Universitätsprofessor, der die Gruppe während ihrer Ermittlungen in der Kampagne berät, ist in Wirklichkeit ein eingesperrter Dämon, der sie manipuliert, um seine Freiheit zu gewinnen.*
- *Die Welt liegt nicht in ewiger Dunkelheit, weil ein uralter Fluch die Sonne hat erlischen lassen, sondern weil menschliche Zivilisationen vor tausenden Jahren gezwungen waren, in den Erduntergrund zu fliehen. Niemand hat seitdem je die "Decke" der Welt entdeckt, sodass sie annehmen, die Sonne wäre verdunkelt.*
- *Ein Weltenbaum ist die Quelle des Lebens für den Planet. Wenn der Baum stirbt, wird die Welt selbst nicht sterben, sondern stattdessen in neuer Form neugeboren werden. Jedes intelligente Wesen ist an*

einen unsichtbaren Geist gebunden und einige grausame Magier haben entdeckt, wie sie die Geister sehen und mit ihnen feilschen können. Jetzt manipulieren sie ungesehen die Welt zu ihrem Vorteil.

- *Die Imperatorin der Galaxis hat eine Zwillingsschwester, die bei ihrer Geburt ausgesetzt wurde, weil eine Prophezeiung besagte, sie würde die Galaxis in den Ruin führen. Die Zwillingsschwester überlebte und wurde von einem bössartigen Alien erzogen. Bald wird sie sich zur Kenntniss geben und ihre Hälfte des Imperiums einfordern.*

Das große Geheimnis ist ein idealer Weg, anzufangen, eine Kampagne zu , weil es dir einen roten Faden an die Hand gibt, mit dem du die einzelnen Abenteuer in der Kampagne verbinden kannst. Denk an deine Lieblingsbücher, -filme oder -spiele, wenn du dich schwer tust, ein gutes Geheimnis zu finden. Es kann auch gut sein, dass du am Ende mehrere verschiedene Geheimnisse in die Geschichte verwebst, aber mit einem zentralen anzufangen, kann dabei helfen, dass alle Sitzungen miteinander verbunden sind.

PLANE DIE KAMPAGNENBÖGEN[?]

Sobald du dein Geheimnis (oder Geheimnisse) hast, kannst du anfangen, die Kampagne in einzelne Storybögen zu unterteilen oder dir Narrative zu überlegen, die den Handlungsstrang vorantreiben und langsam die Geheimnisse aufdecken. Du kannst diese Planung von Anfang bis Ende machen, oder aber zunächst nur die ersten Abschnitte ausarbeiten. Das Beispiel *Thank You, Dr. Livingston* zeigt, wie man eine Kampagne aus einem der zuvor genannten Geheimnisse spinnen könnte.

BEISPIELKAMPAGNENSKIZZE: THANK YOU, DR. LIVINGSTON

Geheimnis: Der weise Universitätsprofessor Dr. Livingston, der die Spielergruppe bei ihren Ermittlungen berät, ist in Wirklichkeit ein interdimensionaler Dämon, der sie manipuliert, um seine Freiheit zu gewinnen.

Kampagnenbögen:

- **1. Teil:** Die Ermittler freunden sich mit Dr. Livingston an, während sie die Folge von Ritualmorden untersuchen, die sich gerade durch London zieht.
- **2. Teil:** Die Spielenden assistieren Dr. Livingston dabei, verschiedene Artefakte der Macht zu repara-

trieren, die in der ländlichen Umgebung verstreut sind.

- **3. Teil:** Die Ermittler befreien unabsichtlich den Doktor, der seine wahre Gestalt enthüllt und London in Schutt und Asche legt. Die Spielenden sammeln so schnell sie können Ritualmaterialien, um den Dämon ein für alle mal von der Erde zu verbannen.
- **4. Teil:** Die Spielenden finden Livingstons Nest im Untergrund der Stadt und versuchen, das Ritual auszuführen.

Wie so viel in diesen Tipps sollten die Kampagnenbögen in deiner Geschichte zunächst locker genug geplant sein, um sich leicht an die Handlungen und Entscheidungen der Spielenden anzupassen.

PLANE GENUG, UM LOSZULEGEN

Sobald du das Geheimnis und die Bögen zu Papier gebracht hast, ist der letzte Schritt, genug vorzuplanen, um starten zu können. Überlege dir Karten, NPCs, Fraktionen und andere Elemente, die du brauchst, um die Gruppe durch die ersten paar Abenteuer zu führen. Widerstehe dabei dem Drang, alles perfektionieren zu wollen und jeden möglichen Schritt der Gruppe vorausszusehen.

Fang dort an, wo dein eigener Elan liegt. GM zu sein ist ein großer Job, also bleib zunächst bei dem, was dir am meisten gefällt. Manche GMs verbringen Nachmittage damit, ganze Weltkarten zu zeichnen, die ihnen wiederum unzählige Ideen für Dungeons, Geschichten und Abenteuer geben. Andere GMs fangen mit einer Liste NPCs oder Fraktionen an und überlegen sich ihre Motivationen und Persönlichkeiten. Zunächst die Besetzung zu erstellen erlaubt es ihnen, sich eine Vielzahl Konflikte, Verschwörungen und Winkelzüge zu erdenken, die sie für ihre Spielenden in aufregende Ereignisse verwandeln können. Manch anderer GM fängt bei Kampfszenarien an, die den Spielenden noch lange im Gedächtnis bleiben werden und verbindet diese dann mit einer organischen Geschichte und glaubhaften Welt. Egal, was dich als GM am meisten interessiert, da solltest du beginnen.

Sobald du genug Material hast, um loszulegen, sammelst du deine Freunde ein, krierst mit ihnen Charaktere und führst sie in deine neue Welt ein. Nach den ersten paar Sitzungen kannst du dann deine ersten Pläne weiterdenken, je nachdem wie deine Spielgruppe bisher mit deiner Welt interagiert und die Geschichte sich entwickelt hat. Nutze die Zeit

zwischen den Sitzungen, um die Kampagnenbögen anzupassen, neue Abenteuer zu erstellen und zu planen, wie das nächste große Geheimnis gelüftet werden könnte.

DIE SPIELENDE BELOHNEN

Der Kitzel des Abenteurers, die Befriedigung bei der Entwicklung des eigenen Charakters und die Freude, wenn ein Abenteuer erfolgreich beendet wurde, sind alle intrinsische Belohnungen, die Spielende an den Tisch zurücklocken. Trotz dieser Gründe werden deine Spielenden auch ganz normale extrinsische Motivation wertschätzen. In Open Legend gibt es diese Belohnungen normalerweise in zwei Formen: Wohlstand und Macht.

EP VERGEBEN

In Open Legend ist der normale Weg, wie Spielende mächtiger werden, das Erlangen von EP und Aufsteigen von Leveln, wodurch sie ihre Attributwerte erhöhen und neue Fertigkeiten, Harme und Wohle erlangen können. Jeder Punkt EP, den Spielende erhalten, gibt 1 Fertigkeitenpunkt und 3 Attributpunkte. Alle 3 EP steigen Charaktere ein Level auf.

Anstatt andauernd verschiedene EP anhand von Gegnertyp oder Art einer Herausforderung zu vergeben, benutzt Open Legend eine simple Methode um festzustellen, wann Spielende aufleveln sollten: der GM. Fertig. Du kannst entscheiden, wann deine Spielenden mehr Macht erlangen. Hier sind einige Methoden zu entscheiden, wann man EP vergeben könnte:

Große Meilensteine. Du könntest ein Level Up als Belohnung vergeben, wenn Spielende eine große Quest abschließen, einen mächtigen Feind besiegen oder eine finstere Bedrohung bannen. Mit dieser Methode solltest du vielleicht planen, was für Meilensteine in deiner Kampagne auftreten könnten. Wann immer die Gruppe einen dieser Meilensteine erreicht, gibst du allen 3 EP und so ein Level Up. Eine Liste an Meilensteinen könnte zum Beispiel wie folgt aussehen:

- **Level 2:** Die Helden bezwingen einen der drei Feinde, die Woodshold bedrohen.
- **Level 3:** Die Helden decken den Kult des Drachen auf.
- **Level 4:** Die Helden halten den Kult auf, bevor er das Ritual der Drei vollenden kann.
- **Level 5:** Die Helden bergen den Schatz am Grund des gesunkenen Sterns.

- **Level 6:** Die Helden beenden den Konflikt zwischen den Barbaren und Kollektoren.
- **Level 7:** Die Helden befreien das Dorf auf dem Hügel aus den Klauen der Vampirin Tessa.
- **Level 8:** Die Helden entdecken das Geheimnis der Ruinen von Mastika.
- **Level 9:** Die Helden finden einen Weg, Dezzer Kais Einfluss über das Land zu schmälern.
- **Level 10:** Die Helden besiegen Dezzer Kai.

Gespielte Zeit. Ein einfacher Weg, Belohnungen zu organisieren, ist es, Spieler*innen am Ende jeder Sitzung 1 EP zu geben. Auf diese Weise freuen sie sich jedes Mal auf das Ansammeln von Macht, Schritt für Schritt. Manchmal möchtest du vielleicht auch ein besonders wichtiges Ziel mit 2 oder 3 EP belohnen. Mit dieser Methode musst du nicht die Meilensteine der Kampagne im Voraus planen, aber gleichzeitig musst du eventuell spontan auf die wachsende Macht deiner Gruppe reagieren.

JENSEITS LEVEL 10

Obwohl Open Legend mit einem maximalen Level von 10 erdacht wurde, gibt es keinen Grund, eine Kampagne nicht über diese Grenze hinaus fortzusetzen, wenn du dich dem gewachsen fühlst (Charaktere höherer Level können so mächtig sein, dass es schwierig wird, für sie ausgewogene Herausforderungen zu erdenken). Spielt die Kampagne so lange weiter, wie alle am Tisch auch weiter Spaß haben. Dazu kannst du einfach mit der gleichen Systematik fortführen, bei der 3 EP ein Level bedeuten und jeder EP 1 Fertigkeitenpunkt und 3 Attributpunkte gibt.

WOHLSTAND VERGEBEN

Neben Belohnungen in Form von Macht mögen die meisten Spieler*innen es auch, die Spielwelt durch ihre wachsenden Reichtümer beeinflussen zu können. Mit Geld kommt die Chance, bessere Ausrüstung zu kaufen, Bedienstete einzustellen, Festungen zu errichten und Armeen auszuheben.

Kapitel 6 erklärt das vereinfachte Wohlstandssystem von Open Legend und die *Wohlstandsüberblick*-Tabelle gibt an, wie viel Wohlstand Charaktere typischerweise auf unterschiedlichen Leveln haben könnten. Spieler*innen starten mit einem Wohlstandswert von 2, der sich erhöhen kann, wann immer der GM es für angemessen hält. Genauso wie Level Ups einen großen Sprung in der Macht der Charaktere darstellen, so erhöht gewachsener Reichtum signifikant die Möglichkeiten der Charak-

tere, Güter oder Dienstleistungen zu erwerben. Ein Charakter, der von WW 3 auf WW 4 aufsteigt, kann sich nun nicht mehr einfach ein gutes Pferd leisten, sondern eine Belagerungsmaschine.

WOHLSTANDSÜBERBLICK

WOHLSTANDSWERT	LIFESTYLE	BSP. AUSGABEN
0	Bettler, Straßenkind	3 Mahlzeiten und ein warmes Bett für die Nacht
1	Tagelöhner	eine Zechnacht, Lederrüstung, einfache Waffen
2	Handwerker, Stadtwache, Level 1 Charakter	Kriegswaffen[?], Allzweckfahrzeug, Kettenhemd, ein gutes Pferd
3	meisterhafter Handwerker, Dorfbürgermeister	gepanzelter Trenchcoat, Silberkugeln, ein kleines Boot, ein exzellentes Pferd, ein gutes Auto
4	Level 4 Charakter, Aristokrat, Stadtbürgermeister	elfischer Plattenpanzer, ein leichter Panzer, ein kleines Schiff, eine Belagerungswaffe
5	Herr über Ländereien[?], Mafiachef in einer großen Stadt	ein großes Frachtschiff, eine Stadtmauer, ein schwerer Kampfpanzer, Waffen für eine kleine Miliz
6	Level 7 Charakter, Föderationskanzler[?]	ein großes Kriegsschiff, ein bahnbrechender Prototyp, die Arbeiterschaft eines mittelgroßen Konzerns
7	König, Präsident	eine Festung, ein Kampffjet, eine verdeckte Spezialeinheit[?]
8	Intergalaktischer Herrscher, Level 10 Charakter	ein großes Landgut, eine große Konzernübernahme, eine Armee von 10.000
9	Imperator	ein Schloss, eine Raumstation, eine Armee von 50.000, eine Flotte Kriegsschiffe

Du kannst diese Tabelle als grobe Richtlinie dafür sehen, wann du Spieler*innen mehr Wohlstand geben solltest, vor allem, wenn du auch mit einem Meilensteinsystem für EP arbeitest. Ein Charakter auf Level 4 zum Beispiel sollte nach der Tabelle generell auch einen WW von 4 haben. Wenn wir uns am Plan der Meilensteine von vorher orientieren, könnten wir auch festmachen, dass die Helden nach der Befreiung von Woodshold vom Dorf belohnt werden und der Kult des Drachen einen Hort an Schätzen birgt, der auch den Reichtum der Spieler*innen mehrt.

Egal wie du planst, Wohlstand zu vergeben, kannst du anhand der Tabelle erkennen, dass die generelle

Empfehlung ist, dass Charaktere für jede 3 Level 2 Erhöhungen ihres Wohlstands erfahren.

DAS WOHLSTANDSSYSTEM VOM OPEN LEGEND VERSTEHEN

Wenn deine Spielenden andere Rollenspielsysteme schon kennen, sind sie es vielleicht gewohnt, jeden Gegner zu looten, alle Kisten aufzumachen und alle Goldstücke einzeln aufzuführen. In diesem Fall könnte das vereinfachte Vorgehen von Open Legend sich zunächst sperrig anfühlen. Falls dies der Fall ist, kannst du die folgenden Tipps nutzen:

NPCs haben trotzdem Items. Nur weil du nicht stundenlang die Items von jedem einzelnen Goblin oder jeden Pfeil im Kopf behalten musst, heißt das nicht, dass diese Werte nicht existieren. Sie treten nur in den Hintergrund, damit ihr euch auf die Geschichte konzentrieren könnt. Denk an Filme oder Bücher. Wie oft wühlen die Helden im Keller der Burg, die sie gerade stürmen, in Kisten herum? Selten. Wenn sie von besiegten Feinden etwas erhalten, sind es eigentlich immer Gegenstände, die für die Geschichte wichtig sind.

Wenn ein Kampf endet, musst du also nicht jeden Pfeil abzählen, den die Gruppe bei den besiegten Banditen findet. Stattdessen kannst du der Gruppe einfach sagen, dass sie einige Wertgegenstände finden, die langsam dazu beitragen, später ihren Wohlstandswert zu erhöhen. Falls ein Spieler tatsächlich mehr Munition oder einen neuen Dolch braucht, kannst du überlegen, ob es narrativ Sinn ergibt, dass die NPCs diese Items haben, oder nicht.

Wohlstand heißt Einfluss. Da Spielende nicht einzelne Goldmünzen oder Dollarscheine notieren, könnte es zunächst schwierig wirken, Situationen wie Bestechung oder ähnliches abzubilden. Eine gute Leitlinie, die man hier anwenden kann, ist, dass Charaktere ihr Geld auf die gleiche Weise nutzen können, um jemand zu beeinflussen, wie sie es sonst benutzen würden, um Güter zu kaufen (wie in Kapitel 6: Wohlstand und Ausrüstung dargestellt):

- Charaktere können ohne Probleme NPCs eines **niedrigeren Wohlstandswertes** bestechen, als sie selbst haben.
- Falls ein NPC den **gleichen Wohlstandswert** wie ein Charakter hat, dann zählt eine Bestechung als "signifikante Ausgabe", was bedeutet, dass es getan werden kann, aber der Charakter keine weiteren Güter oder Bestechungen dieser Ausmaße in den nächsten zwei Wochen erwerben kann.

- Hat der NPC einen **höheren Wohlstandswert** als der bestechende Charakter, dann sind die Kosten so gravierend, dass der Wohlstandswert des Charakters permanent um 1 reduziert wird. Jemand zu bestechen, der mehr als einen Wohlstandswert über dem des Charakters liegt, ist nicht möglich, ohne dass erweiternde Umstände im Spiel sind.

Ein Charakter von Wohlstandswert 2 muss also viel von seinem Geld aufwenden, um eine Stadtwache zu bestechen. Um eine wichtige Persönlichkeit in der Politik ohne Probleme zu bestechen, wie einen Stadtbürgermeister oder dergleichen, braucht ein Charakter etwa WW 5. Behalt diese Leitlinien im Kopf, um in ähnlichen Situationen das Spiel zu leiten, zum Beispiel wenn die Gruppe jemand anheuern, Aristokraten um den Finger wickeln oder eine Menge mit ihrem Reichtum beeindrucken möchte.

NON-PLAYER CHARACTERS (NPCs)

Keine Kampagne ist ohne Monster zum Besiegen und Feinde zum Überlisten komplett. Gleichzeitig müssen diese Gefahren nicht allein bezwungen werden und häufig wird der Gruppe von Personen auch geholfen, denen sie auf ihrem Weg begegnen. Allgemein werden sowohl Freunde als auch Feinde dieser Art als "NPCs" bezeichnet (non-player character, dt.: nicht-Spielercharaktere). Während du deine Kampagne planst, werden deine NPCs wahrscheinlich grob in drei Kategorien fallen:

- Handlanger
- Feinde
- Verbündete

HANDLANGER

Handlanger ist ein allgemeiner Begriff, der jegliche Antagonisten beschreibt, die einfach als kleiner Teil einer größeren Bedrohung oder Herausforderung im Weg der Pläne der Gruppe steht. Beispiele für Handlanger sind eine Gruppe von Raumpiraten, die der Gruppe auflauern, ein riesiger Schleim, der in einem Dungeon umherkriecht oder eine Einheit Assassinen, die vom örtlichen Mob angeheuert wurde, den Eingriffen der Gruppe ein Ende zu bereiten. Handlanger haben generell realistische Motive, aber ihr Einfluss auf die Geschichte ist so gering, dass du nicht viel Zeit darauf verwenden musst, ihnen Tiefe zu verleihen. Die Piraten sind gierig, der Schleim hat Hunger und die Assassinen befolgen die Order ihrer Gilde.

FEINDE

Der Feind in einem Geschichtsstrang ist der primäre Antagonist, wobei deine Gruppe sich in ihren Abenteuern wahrscheinlich mit mehreren verschiedenen Bösewichten auseinandersetzen muss. Ein Nekromant, der sich in einem Friedhof eingenistet hat, eine AI, die die Entscheidungen des galaktischen Senats aus den Schatten kontrolliert oder ein Banditenkönig, der die streitenden Stämme unter sich vereint hat. Anders als Handlanger sollten Feinde durchdachte Motivationen und Persönlichkeiten haben. Um gute Feinde zu konzipieren, kannst du dir die folgenden Elemente für sie überlegen.

Motiv. Jeder Feind sollte ein realistisches Motiv haben, auf den dunklen Pfad ihrer Missetaten zu treten. Anstatt dass der Nekromant einfach von Natur aus böse ist, könnte er sich den dunklen Künsten zugewandt haben, nachdem sein Geliebter bei einem Unglück verstorben ist.

Plan. Der Plan Feindes gibt an, was er finsternes verbrechen wird, wenn die Gruppe ihn nicht stoppt. Der Plan eines Feindes ist oft direkt an seine Motive gebunden. Der Nekromant zum Beispiel könnte die Leben der Dorfbewohner nicht einfach so bedrohen, sondern weil ihm zehn geopfert Menschen erlauben würden, seine Frau wiederzubeleben.

Manko. Ein Manko ist eine Eigenschaft, die einen Feind menschlicher macht (auch wenn es sich um einen uralten Drachen handelt). Ein Manko könnte eine körperliche Schwäche sein, wie die verwundbare Stelle auf Smaugs linker Brust, oder aber es kann eine soziale, mentale oder emotionale Kerbe sein. Unser Nekromant fällt eventuell in blinde Rage, wann immer jemand schlecht über seine Geliebte spricht.

VERBÜNDETE

NPCs müssen natürlich nicht immer feindlich gesinnt sein. Viele der wichtigsten Charaktere in deinen Geschichten werden die Verbündeten der Helden sein. Vielleicht wird die Gruppe von einem weisen Erimiten beraten, der in seinem abgelegenen Turm lebt und nur den Spielenden Audienz gewährt. Oder aber eine Einheit Elfen, die die Gruppe sicher durch einen verwunschenen Wald führen.

Egal, was für Verbündete der Gruppe beistehen, der GM sollte bei ihnen immer einige Konzept im Kopf haben, damit sie das Spiel bereichern, nicht schmälern.

Verbündete sollten Helden unterstützen, nicht überflügeln. Gute Verbündete geben den Spielenden die Chance, größere Heldentaten zu vollbringen. Anders gesagt sollten die Verbündeten die Helden glänzen lassen, nicht selbst in den Mittelpunkt treten. Spielende wollen Protagonisten sein, weshalb es wichtig ist, die eigenen NPCs nicht zu viel Platz im Rampenlicht einnehmen zu lassen. Auch wenn die folgenden Beispiele in manchen Situationen funktionieren können, solltest du sie meistens eher vermeiden:

- Ein NPC rettet die Gruppe aus einer verlorenen Kampf und rettet den Tag.
- Ein NPC teilt den meisten Schaden in einem Kampf aus.
- Ein NPC ist in einer Position, in der die Spielenden sich gezwungen fühlen, seine Befehle zu befolgen.

Wenn NPCs in deinen Geschichten häufig diese Rollen einnehmen, kann es leicht passieren, dass deine Spielenden frustriert werden.

Manchmal ergibt es in deiner Geschichte auch Sinn, dass ein NPC etwas beitragen kann, was die Spielenden nicht tun können, aber in diesem Fall sollten auch die Spielenden etwas beitragen können, was der NPC nicht erreichen kann. Ein Beispiel: Ein verrückter Wissenschaftler hat ein Giftgas benutzt, dass eine Soldateneinheit zwingt, ihre eigenen Kameraden anzugreifen. Ein mächtiger NPC-Heiler ist in der Lage, das Toxin für die Gruppe und einen Teil der Männer zu neutralisieren, doch es reicht nicht für alle. Die Spielenden haben nun die zentrale Rolle, die verbleibenden rasenden Soldaten zu neutralisieren (am besten, ohne sie zu töten), damit sie keinen Schaden anrichten können.

Das obige Beispiel wird für eine spannende Szene sorgen, die alle gerne spielen, weil der verbündete NPC trotz großer Macht nicht ohne die Hilfe der Spielenden auskommt.

Verbündete können Informationen geben. Neben ihren eigenen Fähigkeiten, können NPCs auch eingesetzt werden, um Informationen weiterzugeben. Ein cleverer Händler weiß, wie man die dunklen Geheimnisse der Handelsgilde herausfindet. Ein ärmlicher Reinigungsarbeiter, der gegen seinen Willen zur Werratte geworden ist, hat die einzige Karte des Kanalisationssystems. Ein weiser Gelehrter, der der Gruppe beisteht, hat das Universumsportal gefunden. Indem du NPCs benutzt, um der Gruppe In-

formationen zukommen zu lassen, belässt du die Entscheidung, was mit diesem Wissen zu tun ist, bei den Spieler*innen.

Verbündete sollten Schwächen haben. Die besten Verbündeten sind die, die genau wie die Spielenden auch persönliche Fehler haben. Sie haben körperliche Schwachstellen, moralische Blindpunkte und Bedürfnisse, die sie nicht selbst erfüllen können. Falls Verbündete so mächtig sind, dass ihnen nichts etwas anhaben kann, wundern sich Spieler*innen wahrscheinlich, warum der NPC sich überhaupt mit ihnen abgibt. Abgesehen davon helfen solche vermenschlichenden Eigenschaften auch, deine Spielenden weiter in die Welt eintauchen zu lassen.

NPC CHARAKTERAUFBAU

Viele NPCs auf euren Reisen werden nur zum Rollenspiel in Gesprächen oder zum Auffüllen einer Szene da sein. Diese Art Hintergrundcharakter braucht meistens keine volle Liste an Attributen, Fertigkeiten und bevorzugten Angriffen, weil du mit ihnen wahrscheinlich nie einen Aktionswurf machen wirst. Angus der Schmied sorgt mit seinem schottischen Akzent und geflunkerten Heldengeschichten vielleicht im Dorf für die richtige Stimmung, aber die Gruppe wird ihm nie im Kampf begegnen.

Viele andere NPCs brauchen aber Werte ihrer Charaktereigenschaften, damit sie im Kampf oder sozialen Situationen benutzt werden können. Dieser Abschnitt wird dir helfen, diese Werte mit zwei verschiedenen Methoden zusammenzusetzen: der komplizierte Aufbau und der einfache Aufbau.

KOMPLIZIERTER AUFBAU

Um einen NPC auf dem komplizierten Weg aufzubauen, erstellst du den NPC einfach, als wäre es ein Spielercharakter. Wähle ein passendes Level aus und nutze die Anweisungen aus Kapitel 1, um Attribute, Fertigkeiten und andere wichtige Eigenschaften festzulegen.

Der komplexe Aufbau eignet sich sehr gut für wichtige Feinde oder Verbündete, die eine große Rolle in der Story spielen. Dieser Vorgang dauert aber eine Weile, sodass er nicht für jeden Handlinger oder jese Biest geeignet ist, dem die Spielenden nur in einer Szene begegnen.

EINFACHER AUFBAU

Der einfache Aufbau ist nützlich, wenn du schnell Werte für einen NPC brauchst. Stell dir vor, die Gruppe verfehlt einen Wurf zum Schleichen durch einen Sumpf. Du entscheidest, dass sie die Aufmerksamkeit einiger Giftschlange auf sich gezogen haben, die ihr Nest dort haben, aber du hast keine Charakterbögen für sie. In dieser Situation kannst du den einfachen Aufbau nutzen, um schnell in den Kampf einsteigen zu können.

Nutze die Tabelle *NPC Einfacher Aufbau*, um die wichtigsten Werte des NPCs festzustellen. Für Trefferpunkte und Verteidigungen, wähle Werte aus den angegebenen Werteräumen, die die Stärken und Schwächen der NPCs widerspiegeln. Wähle 1 bis 3 primäre Attribute, die die Grundlage der Aktionen und Angriffe der NPCs bilden werden und dann so viele sekundäre Attribute, wie du brauchst, um die Fähigkeiten der NPCs genügend abzubilden. Diese Werte bilden eine grobe Basis, bei der wir empfehlen würden, sie nicht zu überschreiten. Falls du keine Gründe hast, kannst du aber natürlich auch höhere oder niedrigere Werte vergeben. Nicht alle Attribute sind gleich geschaffen.

NPC EINFACHER AUFBAU

NPC LEVEL	TREFFER-PUNKTE	VERTEIDIGUNGEN	PRIMÄRATTRIBUTWERTE	SEKUNDÄRATTRIBUTWERTE
1	10 - 22	10 - 16	4	3
2	12 - 24	11 - 17	5	3
3	14 - 26	12 - 18	5	4
4	16 - 28	13 - 19	6	4
5	18 - 30	14 - 20	6	5
6	20 - 32	15 - 21	7	5
7	22 - 34	16 - 22	7	6
8	24 - 36	17 - 23	8	6
9	26 - 38	18 - 24	8	7
10	28 - 40	19 - 25	9	7
11	30 - 42	19 - 25	9	8
12	32 - 44	20 - 26	10	8
13	34 - 46	20 - 26	10	9
14	36 - 48	21 - 27	10	9
15	38 - 50	21 - 27	10	9
16	40 - 52	22 - 28	10	9
17	42 - 54	22 - 28	10	9
18	44 - 56	23 - 29	10	9
19	46 - 58	23 - 29	10	9
20	48 - 60	24 - 30	10	9

Sobald du die grundlegenden Werte notiert hast, wähle ein paar der folgenden Fertigkeiten, um de-

nem NPC Angriffe und besondere Fähigkeiten zu geben. Diese Fertigkeitenbeschreibungen sind vereinfachte Versionen aus der Liste, die du über Kapitel 4 findest. Du kannst auch jede Fertigkeit aus Kapitel 4 wählen, wenn sie für die Handlung passt, die der NPC erzählt. Einige der Einträge hier sind nur für NPCs verfügbar, die vom GM kontrolliert werden, nicht für Spielercharaktere.

- **Angriffsspezialisierung (Grad anhand des NPC-Levels, max. 9):** Du hast Vorteil 1 pro Grad für eine Art Attacke. Dieser Bonus zählt nicht für Harmattacken und Wohlwirken.
- **Harmfokus:** Wähle einen Harm, den du wirken kannst. Wann immer ein Angriff mit Schaden 5 oder mehr Schaden zufügt, kannst du automatisch diesen Harm wirken. Wenn du den Harm mit einer normalen Harmattacke wirkst, hast du Vorteil 2 auf den Wurf.
- **Überragender Harmfokus (nur für GM verfügbar):** Wähle einen Harm, den du wirken kannst. Wann immer ein Angriff mit Schaden irgendwelchen Schaden zufügt, kannst du automatisch den Harm wirken. Wenn du den Harm mit einer normalen Harmattacke wirkst, hast du Vorteil 3 auf den Wurf.
- **Harmresistenz (Grad 1 - 2, deine Wahl, nur für GM verfügbar):** Wähle einen Harm und erhalte die folgenden Effekte:
 - **Grad 1:** Erhalte +5 auf deine Verteidigung gegen den gewählten Harm.
 - **Grad 2:** Du hast Immunität gegen den gewählten Harm.
- **Wohlfokus (Grad 1 - 3, deine Wahl):** Wähle ein Wohl, das du wirken kannst und erhalte die folgenden Effekte:
 - **Grad 1:** Wenn du das gewählte Wohl auf ein einziges Ziel wirkst, hast du automatisch Erfolg und musst keinen Aktionswurf dafür machen. Du kannst das Wohl auf jedem Kraftlevel nutzen, das du maximal mit deinen Attributen nutzen kannst. Falls du nicht ein einziges Ziel hast, sondern mehrere, dann musst du den Aktionswurf machen, hast aber Vorteil 2.
 - **Grad 2:** Du erhältst Vorteil 3 auf deinen Aktionswurf, wenn du mehrere Ziele hast. Zusätzlich kannst du das Wohl um eine Einheit schneller oder einfacher wirken, als normal. Im folgenden

wird dargestellt, welche normale Wirkzeit mit dieser Fertigkeit wie verringert wird:

- 1 große Aktion => 1 kleine Aktion
- 1 Fokusaktion => 1 große Aktion
- 1 Minute => 1 Fokusaktion
- 10 Minuten => 1 Minute
- 1 Stunde => 10 Minuten
- 8 Stunden => 1 Stunde
- 1 kleine Aktion => Wohl kann einmal als kleine Aktion gewirkt werden und wenn gewünscht noch einmal mit einer Bewegungs- oder großen Aktion
- **Grad 3:** Der Effekt auf Grad 3 basiert auf der Dauer des Wohles:
 - **Wenn das Wohl eine Dauer von “Aufrechterhalten verlängert” hat,** erhältst du Vorteil 4 auf deinen Aktionswurf wenn du nicht ein einziges Ziel hast. Zusätzlich ist das Wohl für den Charakter selbst immer automatisch aktiv und ihn aufrechtzuhalten nutzt eine kostenlose Aktion statt einer kleinen Aktion. Falls das Wohl irgendwie gebrochen wird, kannst du es ohne andere Regeln, die dem widersprechen, mit einer kostenlosen Aktion neu wirken.
 - **Wenn das Wohl eine andere Dauer hat,** erhältst du Vorteil 5 auf deinen Aktionswurf, wenn du kein einzelnes Ziel hast.
- **Schadenresistenz (Grad 1 - 4, deine Wahl, nur für GM verfügbar):** Wähle entweder *kraftvoll* oder *präzise* und erhalte die folgenden Vorzüge:
 - **Grad 1:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Schadenstyp sind um 3 erhöht.
 - **Grad 2:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Schadenstyp sind um 6 erhöht.
 - **Grad 3:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Schadenstyp sind um 9 erhöht.
 - **Grad 4:** Du bist immun gegen Schaden und negative Effekte durch den gewählten Schadentyp.
- **Energieresistenz (Grad 1 - 4, deine Wahl):** Wähle einen Energietyp und erhalte die folgenden Vorzüge:
 - **Grad 1:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Energietyp sind um 3 erhöht.
 - **Grad 2:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Energietyp sind um 6 erhöht.
 - **Grad 3:** Deine Verteidigungen gegen den gewählten Energietyp sind um 9 erhöht.

- **Grad 4:** Du bist immun gegen Schaden und negative Effekte durch den gewählten Energietyp.
- **Flinkfuß:** Wenn du dich von einem Feld neben einem Feind zu einem Feld nicht neben einem Feind bewegst, provoziert du nicht die normale Gelegenheitsattacke.
- **Fataler Angriff (Grad anhand des NPC-Level, max. 9):** Deine Angriffe zählen als fatale Angriffe, wann immer mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - Dein Ziel ist sich der kommenden Attacke nicht bewusst, zum Beispiel wenn du vor ihnen verborgen bist, dich verkleidest oder sie erfolgreich getäuscht hast.
 - Dein Ziel ist in Nahkampfreichweite eines Verbündeten.

Du hast auf alle fatalen Angriffe Vorteil mit Wert anhand des Grades dieser Fertigkeit. Zusätzlich wird ein Teil des Schadens bei fatalen Angriffen als tödlicher Schaden (siehe Kapitel 7: Kampf) zugefügt (maximal der gesamte Schaden).

- **Grad 1** - Vorteil 1, bis zu 5 tödlicher Schaden
- **Grad 2** - Vorteil 2, bis zu 5 tödlicher Schaden
- **Grad 3** - Vorteil 3, bis zu 10 tödlicher Schaden
- **Grad 4** - Vorteil 4, bis zu 10 tödlicher Schaden
- **Grad 5** - Vorteil 5, bis zu 15 tödlicher Schaden
- **Grad 6** - Vorteil 6, bis zu 20 tödlicher Schaden
- **Grad 7** - Vorteil 7, bis zu 20 tödlicher Schaden
- **Grad 8** - Vorteil 8, bis zu 25 tödlicher Schaden
- **Grad 9** - Vorteil 9, bis zu 25 tödlicher Schaden
- **Multi-Attackenspezialisierung (Grad anhand des NPC-Levels, max. 6):** Bevor du angreifst, kannst du ansagen, dass du eine Multi-Attacke ausführst und wie viele extra-Angriffe du machen möchtest. **Alle** deine Angriffe in dieser Runde leiden unter Nachteil gleich 3 Mal der Anzahl **zusätzlicher** Angriffe (bei 2 Attacken hast du also Nachteil 3, bei 3 Attacken Nachteil 6). Für jeden Grad dieser Fertigkeit, reduziere den totalen Nachteil für eine Multi-Attacke um 1.

Du kannst deine Angriffe für eine beliebige Kombination aus Angriffen mit Schaden und Harmattacken nutzen, aber du kannst sie nicht zum Wirken von Wohlen nutzen. Führe jede Attacke einzeln aus, wobei du Multi-Zielen weiterhin normal nutzen kannst. Du kannst dich zwischen den einzelnen Angriffen bewegen oder auch mehrfach das gleiche Ziel angreifen.

Die Anzahl an extra-Attacken, die du mit dieser Fertigkeit deklarieren kannst ist auf 1 + Hälfte deines Levels limitiert, wobei aufgerundet wird. So ist das Limit 2 extra-Attacken auf Level 1, 3 extra-Attacken auf Level 3 und 6 extra-Attacken auf Level 9.

- **Multi-Harmspezialisierung:** Wähle zwei Harme, die du wirken kannst und die das gleiche Attribut nutzen. Du kannst beide Harme mit einer einzigen Attacke wirken. Der nötige Attributwert um die beiden Harme zu kombinieren ist gleich der Summe ihrer Kraftlevel (um z.B. *niedergeschlagen* und *verlangsamt* zu kombinieren die beide Kraftlevel 1 haben, bräuchtest du einen passenden Attributwert von 2). Falls die Harme jeweils gegen unterschiedliche Verteidigungen gehen, dann wählst du aus, welche Verteidigung die kombinierte Attacke nutzt. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel beide Harme. Beide sind unabhängig voneinander aufrechterhalten und gegen sie muss separat widerstanden werden.
- **Multi-Ziel Angriffsspezialisierung (Grad anhand des NPC-Levels, max. 5):** Wähle eine der drei folgenden Angriffsarten als Fokus für diese Fertigkeit: Nahkampf, Fernkampf, Fläche. Für jeden Grad ist dein Nachteil beim Nutzen von Multi-Ziel Attacken in dieser Art Angriff um 1 reduziert.
- **Verstärkter Harm:** Wähle einen Harm, den du wirken kannst und der die Dauer "Widerstehen beendet" hat. Wenn ein Ziel einen Widerstandswurf gegen diesen Harm macht, hat es Nachteil 1.
- **Resilient:** Wann immer du einen Widerstandswurf machst, hast du Vorteil 1 darauf.
- **Fähigkeitsspezialisierung (Grad anhand des NPC-Levels, max. 9):** Du hast mit einem gewählten Attribut Vorteil 1 pro Grad dieser Fertigkeit auf Würfe außer Angriffswürfe oder Würfe um Harm oder Wohle zu wirken.
- **Überragende Konzentration (Grad 1 - 3, deine Wahl):** Wann immer du die kleine Aktion *Wohl aufrechterhalten* nutzt, kannst du ein weiteres Wohl pro Grad dieser Fertigkeit aufrechterhalten.

BEISPIEL EINFACHER NPC AUFBAU: SUMPF-SCHLANGEN

Lass uns zum Beispiel von vorhin zurückkehren und mit dem einfachen Aufbau die giftigen Schlangen im Sumpf erstellen. Die Spielergruppe ist zum Bei-

spiel Level 3, sodass wir die Zeile der Tabelle für NPC auf Level 3 nutzen. Wir entscheiden, dass die Schlangen nicht besonders schwer zu töten sein sollten, also schauen wir in die Tabelle und entscheiden uns für das untere Ende der möglichen TP-Spanne, spezifisch 14 TP für die Schlangen. Schlangen sind schnell, mäßig zäh und haben keinen starken Willen. Wir entscheiden uns für hohe Deckung: 18, mittlere Zähigkeit: 15 und niedrige Entschlossenheit: 12. Wir geben den Schlangen ein primäres Attribut, in diesem Fall Beweglichkeit 5 und als sekundäre Attribute mit Wert 4 entscheiden wir uns für Wahrnehmung, Konstitution und Täuschung.

Für die Fertigkeiten wollen wir die Gefahr des Gifts der Schlangen hervorheben, also wählen wir *Multi-Harmspezialisierung* und *Harmfokus*, damit sie sowohl *Betäubt* als auch *Anhaltender Schaden* zufügen können, wann immer sie erfolgreich einen Angriff mit Schaden mit 5 oder mehr Schaden durchführen.

Boss-NPCs

Ein Boss ist ein einzelner gegnerischer NPC, der aufgrund außergewöhnlicher Kampffertigkeit in der Lage ist, die ganze Spielergruppe alleine zu bekämpfen. Bosse können epische Feinde sein, die von der Gruppe die gesamte Kampagne verfolgt wurden, wie der Lich-König Akrakus, oder aber monströse Bies-ter ohne viel Hintergrundgeschichte, die aber als dramatischer Punkt in einem größeren Abenteuer dienen, zum Beispiel ein Brückentroll, der der Gruppe ihren Weg versperrt. Andere Beispiele umfassen Kraken, legendäre Revolverschurken, Drachen oder Generäle feindlicher Armadas.

Wenn du dich dazu entscheidest, dass ein bestimmter NPC ein Boss sein sollte, kannst du die *Boss NPC Aufbau*-Tabelle nutzen, um auf die gleiche Weise Charaktereigenschaften zu finden, wie du es in der *NPC Einfacher Aufbau*-Tabelle gemacht hast. Bosse haben hierbei mehr Trefferpunkte, stärkere Verteidigungen und ausgebildete Attribute, damit sie sich alleine der gesamten Spielergruppe entgegenstellen können. Nutzt du den komplexen Aufbau für NPCs, so kannst du diese Tabelle als Referenz für deine Entscheidungen benutzen, um dem NPC die passende Stärke als Boss zu verleihen.

Boss NPC AUFBAU

BOSS LEVEL	TREFFER-PUNKTE	VERTEIDI-GUNGEN	PRIMÄRAT-TRIBUTE	SEKUNDÄ-RATTRIBUTE	BOSS EDGE
1	40	12 - 17	6	4	1
2	50	13 - 18	6	4	1
3	60	14 - 19	7	5	2
4	70	15 - 20	7	5	2
5	75	16 - 21	8	6	2
6	80	17 - 22	8	6	3
7	85	18 - 23	9	7	3
8	90	19 - 24	9	7	3
9	95	20 - 25	10	8	4
10	100	21 - 26	10	8	4
11	100	21 - 26	10	9	4
12	105	22 - 27	10	9	5
13	105	22 - 27	10	9	5
14	110	23 - 28	10	9	5
15	110	23 - 28	10	9	6
16	115	24 - 29	10	9	6
17	115	24 - 29	10	9	6
18	120	25 - 30	10	9	7
19	120	25 - 30	10	9	7
20	125	26 - 31	10	9	7

BOSS EDGE

Ein Boss ist eine besondere Art Gegner und ist so in mehrerer Art stärker als andere. Ein Boss kann keinen Gnadenstoß erhalten, außer dessen TP sind 0. Weiterhin hat ein Boss Vorteil auf alle Angriffswürfe mit Wert anhand seines Boss Edge-Wertes.

OPTIONALE REGEL: BOSS FINALE

Manche GMs mögen die Chance, dass ein Boss durch eine extrem starke Attacke besiegt werden könnte (vielleicht sogar bevor der Boss gekämpft hat) nicht, weil dies der Geschichtserzählung einen Höhepunkt und dem Boss die gebührende Ehrfurcht nehmen kann. Um Bosse davor zu bewahren, so abgefrühstückt zu werden, kann ein GM die folgende Regel einführen: *Das erste Mal, dass ein Boss im Kampf auf 0 TP fällt, erhält er sofort eine Anzahl Boss-Aktionen anhand seines Boss Edge-Wertes + 1. Während dieser Boss-Aktionen können andere Charaktere keine Unterbrechungsaktionen benutzen. Falls es zuvor der Zug eines anderen Charakters war, wird dieser vom Boss unterbrochen und erst fortgesetzt, wenn die Boss-Aktionen abgehandelt sind.*

Zusätzlich zu ihren normalen Aktionen erhalten Bosse außerdem eine Anzahl spezieller Boss-Aktionen in ihrem Zug anhand ihres Boss Edge-Wertes. Jede Boss-Aktion ist eine einzige große Aktion, die

nicht gegen die normalen Aktionslimits des Bosses zählt. Jede Boss-Aktion geschieht zu einem anderen Punkt in der Initiativereihenfolge. Beginne mit den normalen Aktionen des Bosses. Die erste Boss-Aktion ist fällig, wenn der erste Charakter in der Reihenfolge nach dem Boss seinen Zug beendet hat. Wechsle danach weiter jeweils normale Züge von Charakteren in der Initiativereihenfolge mit Boss-Aktionen ab, bis es keine weiteren Boss-Aktionen mehr gibt oder keine Charaktere mehr in der Reihenfolge sind. Alle verbleibenden Boss-Aktionen werden am Ende der Runde abgehandelt.

BEISPIEL INITIATIVEREIHENFOLGE MIT BOSS-AKTIONEN

Die folgende Initiativereihenfolge stellt sich eine Gruppe von 4 Spieler*innen vor, die einen Boss mit Boss Edge 4 bekämpfen. Nur einer der Spieler hat eine höhere Initiative als der Boss geworfen.

1. Spieler 1
2. Boss (normaler Zug)
3. Spielerin 2
4. Boss-Aktion 1
5. Spieler 3
6. Boss-Aktion 2
7. Spielerin 4
8. Boss-Aktion 3
9. Boss-Aktion 4

KAMPFSZENARIEN PLANEN

Die Aufbauregeln haben gerade erklärt, wie du einzelne gegnerische NPCs für den Kampf erstellst. Dieser Abschnitt hilft dir, spannende Kampfszenarien für diese Kämpfe zu gestalten.

SZENARIOSCHWIERIGKEIT

Wenn du ein Kampfszenario planst, musst du entscheiden, ob es einfach, moderat oder schwierig sein soll. Ein **einfaches Szenario** sollte für die Gruppe kein großes Hindernis darstellen, außer das Glück ist überhaupt nicht auf ihrer Seite oder sie treffen eine Reihe schlechter Entscheidungen. Ein **moderates Szenario** sollte die Gruppe herausfordern, aber nicht so sehr, dass sie nicht wahrscheinlich siegreich sind. Ein **schwieriges Szenario** treibt die Gruppe an ihre Grenzen und könnte in einer Niederlage oder im Tod einer oder mehrerer Charaktere enden.

Benutze die Tabelle *Szenarioschwierigkeit*, um zu bestimmen, wie viele Level die NPCs im Kampf insgesamt gegenüber der Gruppe haben sollten.

SZENARIOSCHWIERIGKEIT

SCHWIERIGKEIT	GESAMTE NPC LEVEL
Einfach	Gesamtlevel der Gruppe x 0,5
Moderat	Gesamtlevel der Gruppe x 1
Schwierig	Gesamtlevel der Gruppe x 2

Ein Beispiel: Ein moderates Szenario für eine Gruppe aus 4 Spieler*innen, die alle auf Level 5 sind, hätte ein totales NPC-Level von 20. Ein einfaches Szenario für die gleiche Gruppe hätte ein totales NPC-Level von 10, während ein schweres ein totales Level von 40 hätte.

Egal, ob du die einfache oder komplexe Aufbaumethode nutzt, kannst du NPCs für das Szenario erstellen, bis du etwa dieses totale NPC-Level erreicht hast.

BOSSE

Falls das Szenario auch Bossgegner enthält, multipliziere ihr Level mit 4 zum Aufbrauchen der gesamten NPC-Level (ein Boss auf Level 5 würde zum Beispiel 20 Level kosten).

SCHERGEN

Wenn du ein Szenario erstellst, möchtest du vielleicht einige Gegner als leicht ausschaltbare Schergen nutzen, die aber trotzdem eine Gefahr darstellen. Du kannst einen normalen NPC gegen 3 Schergen des gleichen Levels eintauschen. Schergen haben die gleichen Eigenschaften wie jeder andere NPC auch, aber ihre TP werden durch 4 geteilt.

Vielleicht möchtest du ein einfaches Szenario mit einer Gruppe aus sechs Helden auf Level 1 gegen eine Horde Goblins gestalten. Dein NPC-Budget würde dir nur 3 normale NPC als Gegner auf Level 1 gestatten, aber du entscheidest dich, sie alle gegen Schergen einzutauschen. Nun kannst du 9 Goblin-Scherger in den Kampf werfen, wobei jeder Goblin-Scherger statt 12 TP für einen normalen Goblin nun nur noch 3 TP hat.

SCHAUPLATZ DES SZENARIOS

Selten finden epische Kämpfe im Film in einer leeren Kammer statt. Meist gibt es Kronleuchter, an denen geschwungen werden kann, Flammenstöße, denen ausgewichen werden muss, Klippen zum Herunterhechten oder Deckenbalken, auf denen balanciert wird. Beim Gestalten eines Szenarios, denk darüber nach, wie du die Umgebung in die Heldentaten deiner Gruppe einbinden kannst. Hier sind ein paar Ideen:

Mehrere Stockwerke. Treppen, Kanten, Felsbrocken, Kluften und andere Arten Terrain mit der Chance auf vertikale Bewegung machen den Kampf interessanter, indem Fernkampf, Beweglichkeit und Akrobatik eine Chance haben, zu glänzen.

Schwieriges Terrain. Ein tiefer Sumpf, der Geschwindigkeit halbiert oder ein schmaler Balken, der eine Abkürzung zum Boss bietet, sind die Art von Umstände, die es Spieler*innen erlauben, mit ihren Bewegungsaktionen relevante Entscheidungen zu treffen.

Gefahren.[?] Überlege dir, eine weitere Instanz in der Initiativereihenfolge einzuführen, in der eine ungesteuerte Art natürliche, technologische oder extradimensionale Bedrohung zuschlägt. Dampfgeysiere, giftige Sporenwolken oder unkontrolliert herumschwingende Fabrikroboterarme wären Ideen in diese Richtung. Einmal pro Runde kannst du feststellen oder entscheiden, ob jemand von diesen Gefahren getroffen wird.

SCHADEN AUF DIE SCHNELLE

Manchmal wird deine Gruppe auf ihren Abenteuern auch ohne gegnerische Attacken Schaden nehmen. Eventuell übersieht die Gruppe auf einem alten Schlachtfeld eine Reihe Landminen und löst sie aus. Vielleicht fällt jemand in Lava, während ihr in das Nest eines alten Drachen eindringt. Andere mögliche Quellen Schadens außerhalb eines Kampfes sind Fallschaden, Säure und Erfrierungen.

In solchen Situationen kannst du einfach Würfel werfen, um den genauen Schaden festzustellen, da dieser nicht gegen eine spezifische Verteidigung geht. Wähle einen passenden Schweregrad in der *Schaden auf die Schnelle*-Tabelle aus und wirf die angegebenen Würfel, wobei sie normal explodieren. Du kannst die Beschreibungen in der Tabelle zu Rate ziehen, um einen Schweregrad zu wählen, oder aber diesen groben Richtlinien folgen:

Leichter Schaden (Schweregrad 1 - 4): Der Schaden stellt eine Unannehmlichkeit dar, ist aber keine echte Bedrohung für den Charakter.

Moderater Schaden (Schweregrad 5 - 7): Der Schaden ist ernst, wird den Charakter aber wahrscheinlich nicht aus dem Geschehen ziehen.

Schwerer Schaden (Schweregrad 8 - 10): Der Schaden ist lebensgefährlich und könnte den Charakter am falschen Ort zur falschen Zeit direkt ausschalten.

SCHADEN AUF DIE SCHNELLE

SCHWE- REGRAD	SCHA- DEN	BEISPIELE
1	1d4	10' fallen, in ein kleines Feuer fallen
2	1d6	20' fallen, 24 Stunden unter extremen Temperaturen
3	1d8	30' fallen, Fallgrube mit Speeren darin
4	1d10	40' fallen, Feuer fangen
5	2d6	50' fallen, kleiner Tunnel- oder Höhleneinsturz
6	2d8	60' fallen, Autounfall
7	2d10	70' fallen, in Säure fallen
8	3d8	80' fallen, Flugzeugabsturz
9	3d10	90' fallen, in Lava stürzen
10	4d8	100'+ fallen, zwischen zwei harten Oberflächen vollständig zerquetscht werden

Der GM hat die Chance, beliebigen Schaden auf die Schnelle als *tödlichen Schaden* gelten zu lassen. Dies ist normalerweise der Fall, wenn Schaden außerhalb von Kämpfen genommen wird.

SZENARIOKONSEQUENZEN

Nicht jeder Kampf, in den deine Gruppe gerät, muss ein Ringen bis zum Tod sein. Genauso muss es nicht immer einen klaren Sieg oder eine klare Niederlage geben. Wenn du überlegst, wie ein Kampf enden sollte, denk an die Motivationen der Charaktere darin und die Ansprüche der Geschichte. Sind die Spieler*innen dem Orkhäuptling mehr lebendig wert als tot? Ist die Geschichte besser, wenn der Drache nicht die ganze Gruppe niedermäht? Behalte die folgenden Tipps für das Beenden von Kämpfen im Kopf.

Zögere nicht, es schnell zu beenden. Manchmal dauert ein Kampf zu lang, egal wie gut er vorher durchgeplant war. Vielleicht geht der Gruppe das Glück aus, und sie versuchen vier Runden lang, die letzten beiden Radieschen-Rüpel auszuschalten. Es ist völlig okay, einen Kampf vorzuspulen, wenn er langweilig wird und alle am Tisch auf die nächste Szene gespannt sind. Erzähle grob, was passiert und mach dann weiter. Normalerweise solltest du das aber nur tun, wenn die Spielergruppe höchstwahrscheinlich gewinnen wird. Wenn die Feinde momentan die Überhand haben, wollen die meisten Gruppen bis zum letzten Blutstropfen kämpfen. Wenn du durch eine Niederlage vorspulen willst, gehe vorher sicher, dass alle Mitspielenden damit zufrieden sind.

Teilweise Niederlagen sind interessanter als völlige Auslöschung. Tatsächliche Schlachten sind viel chaotischer, als unsere Battle-Mats, Vogelperspektive und Züge in ordentlicher Reihenfolge es uns glauben lassen würden. So hat der GM komfortablen Spielraum, Resultate im Kampf zu schaffen, die durch ein Zug-für-Zug vielleicht nicht entstehen würden. Wenn die gesamte Gruppe bewusstlos oder anderweitig kampfunfähig ist, kannst du also problemlos entscheiden, dass einer der Charaktere in die Dunkelheit humpeln konnte, bevor er bewusstlos geworden ist oder das Monster die halbtote Gruppe für besiegt hielten und nur die offensichtlich überlebenden verschleppt haben. Kleine Wendungen wie diese lassen Spieler*innen eine Chance, eine Niederlage in eine epische Geschichte der Rache oder Rettung zu verwandeln.

Schwere Entscheidungen sind das Maß eines Helden. Die Lieblingstaktik aller Bösewichte ist es seit jeher, dem Helden eine Entscheidung zwischen dem Sieg im Kampf oder dem Leben einer Vielzahl Unschuldiger aufzuzwingen. Kampfszenarien in Open Legend können auch in harten Entscheidungen für die Gruppe enden: die Zauberin schwebt über einem Lavasee und den letzten tödlichen Zauber zu wirken würde ihrem Stab die letzte Kraft entziehen, der Höhlentroll hat eine Familie als Geiseln und verrät ihr Gefängnis nur als Pfand für sein Leben und so weiter und so fort. Obwohl diese Taktik schnell alt wird, wenn sie der Geschichte zu oft übergeholfen wird, hilft sie deinen Spieler*innen, ihren Charakter zu vertiefen und ihre Loyalität zu beweisen, wenn sie sparsam eingesetzt wird.

Ein Tod ist okay, manchmal. Die oben stehenden Tipps sollen in keiner Weise bedeuten, dass du nie einen Spielercharakter (oder vier) töten solltest. Sie geben dir lediglich eine breitere Palette an möglichen Wegen, wie man einen Kampf interessant beenden kann. Manchmal sterben Helden und das Wissen, dass der Tod ihres Charakters wirklich möglich ist, kann die Großtaten deiner Gruppe umso legendärer machen. Wenn ein Charakter sterben muss, dann solltest du nur darauf achten, dass er in einem epischen Moment vergeht, über den noch in tausend Jahren gesungen werden wird.

ÜBER AUSGEWOGENHEIT UND FAIRNESS

Wenn du ein Szenario planst, musst du nicht versuchen, dass alle Kräfte ausgewogen sind, aber du solltest versuchen, fair zu deiner Gruppe zu sein.

Videospiele sind ausgewogen: sie sind gestaltet, Spieler*innen langsam mit ihren Kräften wachsende Herausforderungen zu geben. Aufgrund dem häufigen Mangel an Offenheit und Entscheidungen in vielen Videospielen, würden Spielende schnell frustriert werden, wenn die Herausforderungen nicht für ihren Fortschritt ausgewogen wären.

Rollenspiele andererseits müssen nicht immer ausgewogen sein. Sie sollen die Spielenden in ihre Welt einladen. Sie sollen der Gruppe erlauben, die Grenzen des Möglichen in fantastischen Welten auszutesten. Dieses Maß an Freiheit bedeutet auch, dass die Helden manchmal mit Gefahren konfrontiert werden, die sie nicht überwinden können.

Als GM musst du dir keine Sorgen machen, eine unmögliche Gefahr in den Weg deiner Gruppe zu legen. Du musst dies aber fair tun. Du bist dafür verantwortlich, die Gruppe vorzuwarnen, dass eine Bedrohung vor ihnen liegt. Es wäre unfair, einen uralten Wurm auf eine überraschte Gruppe auf Level 1 loszulassen, ohne ihnen eine Chance auf Flucht zu geben. Die gleiche Begegnung wäre aber völlig fair, wenn die Gruppe den Drachen in den alten Ruinen antrifft, vor denen sie alle Menschen in der Umgebung gewarnt haben und in denen mit jedem weiteren Schritt das Beben unter ihren Füßen stärker wird.

Kapitel 8: Das Spiel leiten | Inhaltsverzeichnis | kein nächstes Kapitel

KAPITEL 9: SPEZIALAUSRÜSTUNG

Kapitel 6 hat dir die häufigsten Arten von Ausrüstung nähergebracht, die dein Charakter benutzen wird. In diesem Kapitel lernst du Regeln für besondere Ausrüstung kennen, die nicht so allgegenwärtig ist. Als erstes lernst du außergewöhnliche Items kennen: Waffen, Rüstung und andere Gegenstände, die mit Magie verstärkt, von Meistern geschmiedet, mit futuristischer Technologie ausgestattet oder anderweitig normalen Items gleicher Art überlegen sind. Danach lernst du, wie Reittiere und Fahrzeuge umgesetzt sind, die deine Charaktere für bessere Beweglichkeit und andere taktische Möglichkeiten reiten oder steuern können.

AUßERGEWÖHNLICHE ITEMS

In Kapitel 6 wurde schon besprochen, wie wichtig einprägsame und besondere Items in Geschichten sind, z.B. Arthurs **Exkalibur**, Lovecrafts **Necrono-**

micon, Thors Hammer **Mjolnir** oder **Spice** aus Frank Herberts Roman *Dune*. Viele großartige Geschichten brauchen diese Relikte und in diesem Abschnitt zeigen wir dir, wie du sie für dein Open Legend Spiel selbst erstellen kannst.

In Open Legend werden solche Items großer Kraft als *außergewöhnliche Items* bezeichnet, da sie Mächte jenseits derer normaler Waffen, Rüstung oder Gegenstände verleihen.

AUßERGEWÖHNLICHE ITEMS ERHALTEN

Außergewöhnliche Items können auf viele verschiedene Weise erhalten werden. Sie können aus dem Schatz eines besiegten Feindes gezogen, von einem Wohltäter als Belohnung vergeben, einem mysteriösen reisenden Händler abgekauft oder von einem Spielercharakter mit der Fertigkeit *Außergewöhnliches Item schmieden* geschmiedet werden.

Außergewöhnliche Items sind aber so mächtig, dass sie den Verlauf der Geschichte und die Fähigkeiten ihres Führers stark beeinflussen können. Daher brauchen sie immer die Zustimmung des GM, wenn sie erhalten werden sollen. Der GM kann den Wohlstandswert als grobe Einordnung der relativen Macht des außergewöhnlichen Items benutzen, aber die Entscheidung, ob ein Charakter ein solches Item erhalten sollte oder nicht, sollte immer auch von anderen Faktoren abhängig gemacht werden. Was trägt das Item zur Geschichte bei? Wie wird das Machtverhältnis innerhalb der Spieler*innengruppe dadurch beeinflusst? Solche und andere Fragen kann der GM sich zur Entscheidung stellen.

BESCHREIBUNG AUßERGEWÖHNLICHER ITEMS

Außergewöhnliche Items unterscheiden sich von normalen Waffen, Rüstung und anderer Ausrüstung, weil sie dem sie führenden Charakter Zugang zu Attributen, Harmen und Wohlen erlauben, die ihre eigene Macht übersteigen. Anders ist es auch möglich, dass sie Attribute, Harme oder Wohle, die der Charakter schon nutzen kann, verstärken oder erweitern. Die Tabelle *Außergewöhnliche Items* stellt Beispiele dieser Items aus vielen verschiedenen Genres dar. Die Beispiele umfassen Waffen und Ausrüstung, potente Magie, Alchemie und Technologie und sollten eine Fülle an Inspiration schaffen, mit der du selbst außergewöhnliche Items für deine eigenen Kampagnen erstellen kannst.

Wohlstandswert (WW) gibt den Wohlstandswert an, mit dem das Item assoziiert ist. Um das Item zu

erwerben, muss der Charakter den nötigen Wohlstand haben, wobei den Regeln aus Kapitel 6 genau wie bei normalen Items gefolgt wird.

Attribute geben an, welche Attribute mit dem Item genutzt werden können. Ein Item kann Attribute nutzen, um Angriffe zu machen, Harme oder Wohle zu wirken oder andere Aktionen auszuführen, die in die Möglichkeiten des Items fallen. Der führende Charakter gibt seine eigenen Aktionen aus, um das Item zu nutzen, aber alle Attributwürfel und Kraftlevel werden durch den Attributwert des Items bestimmt. Zutreffende Fertigkeiten des Charakters werden weiterhin angewandt. Falls der Attributwert des Charakters höher ist als der des Items, kann er sein eigenes Attribut verwenden, wobei das Item dann Vorteil 1 auf alle Würfe mit diesem Attribut gibt. Dieser Bonus kann nur einmal erhalten werden, egal wie viele Items du führst, die diese Möglichkeit theoretisch hätten.

Harme & Wohle zeigen die Harme und Wohle an, zu denen das Item Zugang gewährt. Der das Item nutzende Charakter kann mithilfe dessen die aufgeführten Harme oder Wohle wirken. Die Nummernwerte geben das Kraftlevel und die Attributwürfel des Harmes oder Wohles an. Der Charakter kann den Harm bewusst auf einem niedrigeren Kraftlevel wirken, wobei die Attributwürfel aber trotzdem bei ihrem Ausgangswert bleiben. Alle Regeln für Items mit Attributen gelten auch hier, wobei in diesem Fall der Zugang zum Attribut nur für diese Harme oder Wohle gewährt ist.

Eigenschaften sind Beschreibungen besonderer Qualitäten, die jedes Item einzigartig machen. Diese Eigenschaften werden durch spielmechanische Regeln wiedergespiegelt, welche unten beschrieben sind.

KAPITEL 9: SPEZIALAUSRÜSTUNG

AUßERGEWÖHNLICHES ITEM	WW	ATTRIBUTE	HARME & WOHE	EIGENSCHAFTEN
Haftstiefel	2			Besonders
Adrenalin-Bio-mod	4		Heilen 3	Anhaltend (Heilen)
Aegis des Schutzes	4	Energie 5		Autonom, besonders
Schwarzer Lotus Extrakt	6		Tod 9	Augmentierend, Verbrauchsgut, Hartnäckig
Kugelfischgift	3		Immobilisiert 5	Augmentierend, Verbrauchsgut
Buch der Schatten	5		Dunkelheit 5, geblendet 5, Kreatur beschwören 5	Besonders
Großhirnsonde[?]	3		Gedankenraub 8	Besonders
Würgehalsband	1			Verflucht (Anhaltender Schaden 2)
Colt 45	3			Tödlich 1, Waffe (Revolver)
Kristallkugel	3		Fernsicht 6	
Digitale Tarnkleidung	4		Unsichtbar 5	Zuverlässig
Dotanuki	5			Tödlich 2, Waffe (Katana), Besonders
Explosive Munition	2		Anhaltender Schaden 4	
Feuerbrand	4			Anhaltender Schaden 4, Harmvoll (Anhaltender Schaden), Schaden (Feuer), Waffe (Langschwert)
Frostbiss	4		Energie 3	Energie 3, Anhaltend (Aura), Rüstung (Plattenpanzer)
Geisterfeuer	2	Energie 5		Energie 5, Verbrauchsgut
Helm der	5		Stärken 3	Stärken 3, Anhaltend (Stärken), Verflucht (Wahrheitsgebunden 5)

AUßERGEWÖHNLICHES ITEM	WW	ATTRIBUTE	HARME & WOHE	EIGENSCHAFTEN
Wahrheit				
Horn des Donners	5			
Jetpack	4		Flug 6	
Laserkanone	6	Energie 9		
Kriegshammer der Dominanz[?]	4		Aura 8	
Phasergewehr	4			
Plasmaklingen	5			
Trank der großen Heilung	2		Heilen 7	Konsumgut
Trank der kleinen Heilung	1		Heilen 3	Konsumgut
Raketwerfer	3			Tödlich[?] 2, Verbrauchsgut, Waffe (Kanone)
Stab der Furcht	3		Furcht 7	
Schlafgas	4		Bewusstlos 5	Verbrauchsgut, Bereich (15' Würfel)
Seelensauger[?]	2		Erschöpft 5	
Fernglas der Weitsicht	4	Wahrnehmung 6		
Transmogrifizierungsstrahl	5		Polymorph 6	
Universalsalzgangsimplantat	6	Überzeugung 7		

AUßERGEWÖHNLICHES ITEM	WW	ATTRIBUTE	HARME & WOHL	EIGENSCHAFTEN
Arbeiterroboter	4	Kraft 3		

EIGENSCHAFTEN

Augmentierend - Harme, die mit diesem Item assoziiert sind, können mit einer alternativen Methode, zum Beispiel einer Waffe oder anderem Angriff mit Schaden, zugefügt werden. Eine Waffe oder Attacke mit diesem Item zu augmentieren ist eine Bewegungsaktion, die das Item verbraucht. Bei der Augmentierung wählst du einen Harm, den das Item wirken kann. Die nächste Attacke mit dem augmentierten Item wirkt den Harm, wenn dein Angriffswurf die Verteidigung deines Feindes trifft oder übersteigt. Beispiele für die Eigenschaft *augmentierend* schließen Gift, besondere Munition oder magische Juwelen ein, die Waffen verstärken. Alle *augmentierenden* Items müssen auch die Eigenschaft *Verbrauchsgut* haben.

Bereich - Eine Bereich-Waffe führt immer Multiziel-Attacken der aufgeführten Größe und Form aus und kann nicht für einfache Attacken mit einem Ziel genutzt werden. Falls eine Waffe mehrere verschiedene Bereichsgrößen hat, kann der Angreifer für jede Attacke entscheiden, welche er nutzen will. Die Attacken dieser Waffen leiden nicht unter dem normalen Nachteil für das Ausführen von Multiziel-Attacken.

Rüstung (Typ) - Das Item fungiert als Rüstung des gegebenen Typs und gibt dabei alle Vorzüge und Nachteile dieser Art Rüstung für den sie tragenden Charakter.

Autonom - Wenn dieses Item geschmiedet wird, wählt der Schöpfer eine Bedingung oder Situation aus, die die Aktivierung einer spezifischen Aktion auslöst. Dieses Autonomievermögen könnte magische Führung sein, algorithmische Zielfindung oder mechanische Autonomie wie bei Druckplatten, die eine Falle auslösen.

Harmvoll[?] (Harm) - Wenn du einen Angriff mit Schaden mit diesem Item machst, kannst du automatisch den genannten Harm auf das Angriffsziel wirken, wenn dein Angriffswurf die Verteidigung des Ziels um 5 oder mehr übersteigt. Der Harm kann auf diese Weise auch anstatt einem anderen Harm

gewirkt werden, selbst wenn das Item oder der führende Charakter keinen Zugang zu diesem Harm hat. Das zum Angreifen genutzte Attribut ist für diesen Angriff auch das wirkende Attribut für den Harm.

Konsumgut - Ein Konsumgut kann einmal benutzt werden, um das unter Harme & Wohle angegebene Wohl auf dem jeweiligen Kraftlevel zu wirken. Das Wirken des Wohls hat automatisch ohne einen Wurf Erfolg und kann nicht mit Multi-Zielen benutzt werden. Danach ist das Item aufgebraucht und kann nicht noch einmal benutzt werden.

Verflucht (Harm) - Der dieses Item führende Charakter erleidet automatisch den aufgeführten Harm mit dem angegebenen Kraftlevel. Der Harm kann nicht mit der *Harm widerstehen*-Aktion abgeschüttelt werden. Weiterhin kann das verfluchte Item nicht abgenommen werden, außer der Charakter steht unter dem Wohl *Restoration* auf einem Kraftlevel hoch genug, um den Harm zu brechen.

Schaden (Typ) - Wenn du einen Angriff mit Schaden mit diesem Item ausführst.

Tödlich[?] - Manche Waffen sind so effektiv, dass ihre Natur den führenden Charakter merklich gefährlicher macht. Angriffe mit dieser Waffe erhalten Vorteil auf Angriffswürfe anhand ihres *Tödlich*-Wertes. Eine Waffe kann keinen *Tödlich*-Wert größer als 3 haben.

Verbrauchsgut - Ein Verbrauchsgegenstand kann nur einmal benutzt werden, um einen Angriff auszuführen oder einen Harm zu wirken. Danach ist das Item benutzt und kann nicht wieder verwendet werden.

Anhaltend (Wohl) - Ein Item mit dieser Eigenschaft wirkt und hält aufrecht automatisch eine Instanz des angegebenen Wohles, ohne dass der führende Charakter dafür werfen muss oder *Wohl aufrechterhalten*-Aktionen nutzen muss. Falls die Dauer des Wohls *Augenblicklich* ist, wirkt das Item das Wohl jede Runde einmal zu Beginn des Zuges des führenden Charakters. Der führende Charakter muss diesen Effekt nicht bewusst ausführen. Diese Eigenschaft des Items bleibt aufrechterhalten, solange der führende Charakter sie nicht mit einer kleinen Aktion bewusst deaktiviert. In diesem Fall kann er den Effekt mit einer kleinen Aktion zu jeder Zeit wieder reaktivieren.

Hartnäckig - Ziele haben Nachteil 1 auf Widerstandswürfe zum Abschütteln von Harmen, die von diesem Item zugefügt wurden.

Mächtig - Mit diesem Item gewirkte Harme oder Wohle haben Vorteil anhand dem *Mächtig*-Wert des Items. Ein Item kann keinen Wert für *Mächtig* größer als 3 haben.

Zuverlässig - Der das Item nutzende Charakter muss nicht werfen, um für dieses Item unter Harme & Wohle aufgelisteten Wohle zu wirken, falls das Wohl nur ein einziges Ziel hat. Das Wirken hat automatisch Erfolg. Falls das Item außerdem die Eigenschaft *Bereich* hat, kann es trotz Multi-Zielen vom Effekt der Eigenschaft *zuverlässig* profitieren.

Intelligent - Dieses Item hat ein eigenes Bewusstsein oder grundlegende zumindest grundlegende Intelligenz. Es hat keine inhärente Verbindung zu seinem Schöpfer und wird wie jeder andere NPC behandelt. Es hat einen eigenen Zug in der Initiativerihenfolge und hat einen eigenen Satz an möglichen Aktionen. Das Item hat keine geistigen oder sozialen Attribute, sondern kann einfach nur denken. Der GM kann auch entscheiden, dass das Item sich auf bestimmte Weise bewegen kann, zum Beispiel durch laufen, klettern, fliegen oder schwimmen.

Besonders - Das Item hat eine besondere Eigenschaft, deren spezifische Regelauswirkungen vollständig in der Beschreibung dieser Eigenschaft erklärt werden.

Waffe (Typ) - Dieses Item ist jeine Waffe des angegebenen Typs. Es hat alle Vorzüge und Nachteile dieser Art Waffe und kann diese beim Angreifen nutzen.

AUSFÜHRLICHE ITEMLISTE

HAFTSTIEFEL

Wohlstandswert: 2

Aus einem ultrawiderstandsfähigen Leder geschaffen, halten diese Stiefel das gesamte Gewicht ihres Trägers. Mithilfe von biotechnischen Nanogewebesohlen haften sie an allen Oberflächen, bis sie deaktiviert werden.

Besonders: Diese Stiefel erlauben dem sie tragenden Charakter, automatisch bei Würfeln erfolgreich zu sein, die klettern involvieren und lassen ihn an Oberflächen haften, an denen sie klettern, selbst wenn er kopf-über ist. Weil das Haften automatisch ist, sind keine Aktionen nötig, um diesen Effekt auf-

rechtzuerhalten und ein bewusstloser Charakter bleibt haften.

ADRENALIN-BIOMOD

Wohlstandswert: 4

Diejenigen, die bereit sind, die hoch invasive Installation dieses Biomods durchzustehen, werden sich das nächste Mal danken, wenn sie im Kampfe eine Kugel abbekommen und der Biomod ihnen automatisch den Schmerz mit einem Adrenalinschuss nimmt.

Eigenschaften: Heilen 3, Anhaltend (Heilen)

AEGIS DES SCHUTZES

Wohlstandswert: 4

Diese magischen Glyphen werden normalerweise geritzt, um Gegenstände großer Macht zu schützen. Während sie sehr unterschiedlich ausgeführt sein können, werden sie normalerweise an Wänden angebracht und sehen wie Kunstwerke aus, bis sie ausgelöst werden.

Eigenschaften: Energie 5, Autonom

Besonders: Sobald eine Aegis des Schutzes an einer Oberfläche angebracht und aktiviert wurde, kann das Item nicht mehr bewegt werden. Es erfolgreich zu entfernen, zerstört das Item. Aller Schaden, der von Aegis des Schutzes zugefügt wird, ist tödlicher Schaden.

SCHWARZER LOTUS EXTRAKT

Wohlstandswert: 6

Unter denjenigen, die sich mit den dunklen Künsten beschäftigen, wird kein Gift mehr gefürchtet als das Extrakt der Blätter des schwarzen Lotus.

Eigenschaften: Tod 9, Augmentierend, Verbrauchsgut, Hartnäckig

KUGELFISCHGIFT

Wohlstandswert: 3

Mit nur einem Tropfen in einem unbeobachteten Kelch oder einer guten Menge auf einer Klinge macht dieses Gift sein Ziel still und starr, sodass es nicht mehr fliehen kann.

Eigenschaften: Immobilisiert 5, Augmentierend, Verbrauchsgut

BUCH DER SCHATTEN

Wohlstandswert: 5

In einem Material aus der Halbrealität der Schatten gebunden, enthält dieser uralte Band geheime Wörter, mit denen die Dunkelheit manipuliert und sogar zwie-

lichtige Kreaturen aus anderen Dimensionen beschwört werden können.

Eigenschaften: Dunkelheit 5, Kreatur beschwören 5, geblendet 5

Besonders: Die Kräfte des Buches zu nutzen, entzieht normalsterblichen ihre Lebenskraft. Jedes Mal, wenn eine Kreatur dieses Buch nutzt und erfolgreich einen Harm oder ein Wohl von Kraftlevel 5 oder höher damit wirkt, müssen sie einen Wurf auf Willenskraft mit HW 15 machen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie eine Instanz des Harmes *Erschöpft*.

GROßHIRNSONDE

Wohlstandswert: 3

Ein mechanischer Apparat aus Metallplatten, Lederriemen und Schnallen mit einem konischen Metallausschuss, der in das Ohr des Opfers eingeführt wird und sich dann wie ein Grammophontrichter entfaltet. Sobald das dies geschehen ist, werden die dunkelsten Geheimnisse des Opfers wie von einer Vinylplatte abgespielt.

Eigenschaften: Gedankenraub 8

Besonders: Diese Maschine muss vorsicht am Ziel angebracht werden. Damit dies möglich ist, muss das Ziel also bewusstlos oder anderweitig vollständig immobilisiert oder hilflos sein, bevor der *Gedankenraub*-Angriff ausgeführt werden kann. Solange das Ziel von einem Harm dieses Items betroffen ist, leidet es automatisch unter dem Harm *Immobilisiert*, bis der erste Harm (*Gedankenraub*) beendet ist.

WÜRGEHALSBAND

Wohlstandswert: 1

Dieses einfache Halsband aus Stahl würgt jeden, der es anlegt.

Eigenschaften: Verflucht (Anhaltender Schaden 2)

COLT 45

Wohlstandswert: 3

Mit seinem ziervoll geschnitzten Elfenbeingriff und dem Ingenieurswitz der Prärie ist dieses Eisen der einzige Schutz, den ein Revolverheld braucht.

Eigenschaften: Tödlich 1, Hartnäckig, Waffe (Revolver)

KRISTALLKUGEL

Wohlstandswert: 3

Kein Mystiker sollte ohne das zentrale Werkzeug ihrer Zunft - zum hinter die Kulissen der normalen Welt lukken - sein.

Eigenschaften: Fernsicht 6

DIGITALE TARNKLEIDUNG

Wohlstandswert: 4

Diese Spezialkleidung wird von verdeckten Eliteeinheiten bei top-secret Spionagemissionen genutzt. 360 Grad Kameras nehmen die Umgebung auf, mit denen die Außenseite der Kleidung aus jeder Perspektive eine photorealistische Sicht ohne den Träger darin projiziert.

Eigenschaften: Unsichtbar 5, Verlässlich

DOTANUKI

Wohlstandswert: 5

Dieses exquisit geschmiedete Katana ist deutlich schwerer als die Durchschnittsklinge seiner Art, sodass deutlich mehr Wucht mit ihm entwickelt werden kann. Dotanuki sind dafür bekannt, ihre Gegner entzweizuteilen.

Eigenschaften: Tödlich 2, Waffe (Katana)

Besonders: Ein fataler Schlag mit dem Dotanuki kann ein Ziel schnell ausbluten lassen. Wann immer ein Angriff mit dem Dotanuki die Verteidigung eines Ziels um 20 oder mehr übertrifft, fügt es dem Ziel automatisch den Harm *Anhaltender Schaden 9* zu.

EXPLOSIVE MUNITION

Wohlstandswert: 2

Diese besondere Munition entflammt beim Einschlag, sodass das Ziel in eine Flammenwolke gehüllt wird.

Eigenschaften: Anhaltender Schaden 4, Augmentierend, Verbrauchsgut

FEUERBRAND

Wohlstandswert: 4

Ein Langschwert mit einem goldenen Griff. An der Klinge entlang glühen rote Runen der Macht. Auf Befehl wird das Schwert in Flammen gewandt.

Eigenschaften: Anhaltender Schaden 4, Harmvoll (Anhaltender Schaden), Schaden (Feuer), Waffe (Langschwert)

FROSTBISS

Wohlstandswert: 4

Mit winterlichen Mustern arkaner Magie überzogen und eiskalt auf der Haut friert dieser Plattenpanzer Feinde ein, bevor sie angreifen können.

KAPITEL 9: SPEZIALAUSRÜSTUNG

Eigenschaften: Energie 3, Anhaltend (Aura), Rüstung (Plattenpanzer)

GEISTERFEUER

Wohlstandswert: 2

Diese weiße alchemische Flüssigkeit entzündet sich bei Kontakt mit Luft. Normalerweise ist es fest in einer Glasflasche versiegelt und wird auf Feinde geworfen.

Eigenschaften: Energie 5, Verbrauchsgut

HELM DER WAHRHEIT

Wohlstandswert: 5

Dieser reich verzierte Helm gibt dem Tragenden ein Bewusstsein des Mutes, der Wahrheit und Gerechtigkeit. Manche meinen aber, dass die Magie sogar zu weit geht, da der Tragende nur noch die Wahrheit sprechen kann.

Eigenschaften: Stärken 3, Anhaltend (Stärken), Verflucht (Wahrheitsgebunden 5)

HORN DES DONNERS

Wohlstandswert: 5

Wird dieses Horn geblasen, erzeugt es eine Schallwelle, die stark genug ist, Kreaturen taub zu schlagen und Gegenstände bersten zu lassen.

Eigenschaften: Bereich 20' Kegel

Besonders: Der nutzende Charakter kann mit einer großen Aktion in das Horn blasen um einen Bereichangriff als 20' Kegel auszuführen. Der Angriff hat Kraft 5 gegen Zähigkeit. Kreaturen, die von der Attacke getroffen werden, erleiden die Harme *Taub* (Kraftlevel 4) und *Niedergeschlagen* (Kraftlevel 1). Objekte in der Umgebung werden statt den Harmen der Attacke mit doppeltem Schaden ausgesetzt. Das Horn kann ohne Risiko einmal pro Tag geblasen werden. Wann immer es öfter geblasen wird, gibt es eine 25% Chance, dass das Horn beim Versuch zerbricht.

JETPACK

Wohlstandswert: 3

Als Meisterwerk der Technologie erlaubt dieses Jetpack seinem Nutzer, frei wie ein Vogel am Himmel zu fliegen.

Eigenschaften: Flug 6

LASERKANONE

Wohlstandswert: 6

Dieses Laserturret entfesselt einen massiven Strahl stark aufgeladener Photonen, um Feinde zu dezimie-

ren. Ihre gigantische Kraft wird durch die nötige Zeit, sie aufzuladen, ausgeglichen.

Eigenschaften: Bereich (50' Linie), Tödlich 2, Waffe (Kanone)

KRIEGSHAMMER DER DOMINANZ

Wohlstandswert: 4

Dieser massive Zweihandhammer ist von eleganten Mustern überzogen, die seinen Wert aufzeigen. Wird er gehalten, pulsiert er mit einer Macht, die von allen Umstehenden gefühlt werden kann und Feinde zu sich zieht.

Eigenschaften: Aura 8, Waffe (Kriegshammer)

Besonders: Das Aura-Wohl des Kriegshammers kann nur den Harm *Provoziert* verbreiten. In der ersten Runde eines Kampfes, kann die Aura als kleine Aktion aktiviert werden.

PHASERGEWEHR

Wohlstandswert: 4

Dieses kompakte Gewehr aus dem 30. Jahrhundert wurde für optimale Präzision auf Reichweiten konstruiert, die das eigene Auge gar nicht mehr sehen kann. Indem ein kurzer Strom reiner Energie verschossen wird, bleibt das Gewehr lautlos und ohne Rückstoß.

Eigenschaften: Schaden (Energie), Tödlich 2, Waffe (Scharfschützengewehr)

PLASMAKLINGE

Wohlstandswert: 5

Diese edle Waffe hat einen kompakten Griff aus nicht-leitendem Karbon. Wird es aktiviert, springt eine Klinge glühend heißen Plasmas zusammen mit einem Schutzschild für die Hand hervor.

Eigenschaften: Entwaffnet 3, Harmvoll (Entwaffnet), Schaden (Energie), Tödlich 1, Waffe (Katana)

Besonders: Wenn ein Angriff mit der Plasmaklinge die Verteidigung eines Ziels um 10 oder mehr übertrifft, wird der getroffene Körperteil abgetrennt und der gesamte Schaden des Angriffs ist tödlich. Außerdem erleidet das Ziel den Harm *Demoralisiert* (Kraftlevel 3) für den Rest des Kampfes. Dieser Effekt kann nicht gebrochen werden.

TRANK DER GROßEN HEILUNG

Wohlstandswert: 2

Diese tiefblaue Flüssigkeit in einer größeren Flasche kann sogar schwere Wunden schließen und findet sich meist in einer größeren Flasche als bei den schwächeren Varianten.

Eigenschaften: Heilen 7, Konsumgut

TRANK DER KLEINEN HEILUNG

Wohlstandswert: 1

Diese kleine Flasche enthält eine dicke blaue Flüssigkeit, die leichte Wunden in Sekunden schließen kann.

Eigenschaften: Heilen 3, Konsumgut

RAKETENWERFER

Wohlstandswert: 3

Egal, ob an einem Mech befestigt oder von einem Soldat auf der Schulter geführt, kann diese Antijet-/panzerrakete fast alles aufhalten.

Eigenschaften: Tödlich 2, Verbrauchsgut, Waffe (Kanone)

Besonders: Diese Waffe hat extreme Reichweite und die Eigenschaften Präzise, Verzögert Bereit, Schwer und Bereich (15' Würfel). Weiterhin die Harme *Anhaltender Schaden*, *Betäubt* und *Erzwungene Bewegung*. Die Eigenschaft *Verbrauchsgut* bezieht sich auf die Munition. Jeder Schuss verbraucht ein außergewöhnliches Item.

STAB DER FURCHT

Wohlstandswert: 3

Dieser kurze Stab ist aus Menschenknochen geschaffen und seinen Kopf zielt der Schädel eines schreienden Menschen.

Eigenschaften: Furcht 7

SCHLAFGAS

Wohlstandswert: 4

Manche Granaten zerfetzen deine Feinde. Diese ist eher für die geeignet, die einen subtileren Angang bevorzugen.

Eigenschaften: Bewusstlos 5, Verbrauchsgut, Bereich (15' Würfel)

SEELENSAUGER

Wohlstandswert: 2

Dieser dünne schwarze Stab gibt grüne nekrotische Energie von sich, die in der Lage ist, die Seelen aus seinen Feinden zu reißen.

Eigenschaften: Erschöpft 5

FERNGLAS DER WEITSICHT

Wohlstandswert: 4

Diese Steampunk-Erfindung gibt seinem Nutzer die Sicht eines Adlers.

Eigenschaften: Wahrnehmung 6

TRANSMOGRIFIZIERUNGSSTRAHL

Wohlstandswert: 5

Eigenschaften: Polymorph 6, Hartnäckig, Kraftvoll 1

UNIVERSALZUGANGS-IMPLANTAT

Wohlstandswert: 6

Dieses viel beneidete Implantat wird von der intergalaktischen Allianz nur ihren meistvertrauten Agenten eingesetzt. Dem gewitzten Nutzer verschließt sich keine Tür mehr. Wäre da nicht die eingebaute KI, die deine jede Entscheidung verfolgt, wäre der Deal perfekt.

Eigenschaften: Überzeugung 7, Autonom

Besonders: Das UZI kann nur durch eine (illegale) Operation entfernt werden. Der Nutzer wird von Scans immer als hochrangiger Regierungsbeamter erkannt, sodass sie mit ihrem Rang an Überzeugungskraft gewinnen. Dazu gibt das UZI dem Charakter außerdem einen Wohlstandswert von 6 für örtliche Ausgaben. Letztlich zeichnet das Gerät alles auf, was der Nutzer tut und sendet Berichte darüber an den Schaffer des Implantats. Das Implantat hat Wahrnehmung 5, allerdings nur für die Gedanken und Handlungen des Nutzers. Falls der Nutzer einen bestrittenen Wurf um seine Handlung zu verschleiern nicht schafft, schickt das Implantat ohne Warnung einen Alarm und versucht, den Nutzer zu überreden, von seinem Pfad abzulassen.

ARBEITERROBOTER

Wohlstandswert: 4

Dieser kleine Roboter von Flaschengröße besteht aus unzähligen beweglichen Teilen, Zahnrädern, Lüftern und Reglern. Obwohl er Schwierigkeiten mit komplexen Anweisungen hat, ist er als täglicher Assistent im Ingenieurwesen sehr nützlich.

Eigenschaften: Kraft 3, Autonom

EIGENE AUßERGEWÖHNLICHE ITEMS KONZIPIEREN

Die hier aufgeführten außergewöhnlichen Items sollen als Startpunkt der Inspiration für dich wirken, wie diese Items aussehen und in deine Kampagne passen können. Um deine eigenen Items zu erstellen, kannst du vier einfachen Schritten folgen. Attribute sowie Harme und Wohle festlegen, Eigenschaften festlegen, besondere Eigenschaft schrei-

KAPITEL 9: SPEZIALAUSRÜSTUNG

ben, Wohlstandswert als grobe Repräsentation der Macht des Items berechnen.

SCHRITT 1: ATTRIBUTE, HARME UND WOHL WÄHLEN

Ein außergewöhnliches Item kann Zugang zu einem oder mehreren Attributen, Harmen und Wohle gewähren. Wähle eine beliebige Kombination daraus.

Jedes Attribut, jeder Harm und jedes Wohl erhöht den Wohlstandswert des Items anhand der folgenden Tabelle.

WERT	HARM / WOHL WW	ATTRIBUTE WW
1 - 3	+1	+2
4 - 5	+2	+3
6 - 7	+3	+4
8	+4	+5
9	+5	+6

SCHRITT 2: EIGENSCHAFTEN WÄHLEN

Wähle eine beliebige Anzahl weiterer Eigenschaften, die das Item haben soll. Eigenschaften modifizieren den Wohlstandswert anhand der folgenden Tabelle.

EIGENSCHAFT	WW MODIFIKATION
Bereich	+ Nachteilswert anhand des Bereichs beim Multi-Zielen (siehe Kapitel 7: Kampf)
Rüstung	Muss zunächst erhalten oder erschafft werden
Augmentierend	+1
Autonom	+2
Harmvoll	1 + WW-Kosten des niedrigsten Kraftlevels des Harmes in der Tabelle in Schritt 1
Konsumgut	-1
Verflucht	WW-Kosten des Harmes in der Tabelle in Schritt 1
Schaden	+0
Tödlich	2 + Tödlich-Wert
Verbrauchsgut	-1
Anhaltend	+3
Hartnäckig	+1
Zuverlässig	+2
Mächtig	2 + Mächtig-Wert
Intelligent	+3
Waffe	Muss zunächst erhalten oder erschafft werden

SCHRITT 3: BESONDERE EIGENSCHAFTEN SCHREIBEN

Im letzten Schritt konntest du aus den vordefinierten Eigenschaften auswählen. Nun kannst du deinem Item einzigartige Effekte verleihen, indem du deine eigenen besonderen Eigenschaften schreibst. Dafür schreibst du eine klare Beschreibung der spielmechanischen Auswirkungen des Items sowie möglicher Bedingungen oder Einschränkungen dafür.

Nachdem du die besondere Eigenschaft deines Items beschrieben hast, erstellt du den Wohlstandswertmodifikator anhand der Antworten auf die folgenden Fragen zu der Eigenschaft.

- **Ist sie häufig nützlich?** Wird der Charakter diese Eigenschaft oft nutzen können? Falls ja, Wohlstandswert +1.
- **Ist sie vielfältig?** Ist die Eigenschaft in vielen verschiedenen Arten von Situationen nützlich? Falls ja, Wohlstandswert +1.

- **Ist sie machtvoll?** Gibt die Eigenschaft dem Charakter deutlich mehr Macht oder erlaubt einen großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte? Falls ja, Wohlstandswert zwischen +1 und +9.
 - Ein guter Weg, zu entscheiden, wie groß der Modifikator sein soll, ist es, die Eigenschaft mit Harmen oder Wohlen ähnlichen Effektes zu vergleichen. Daraufhin kannst du die Tabelle aus Schritt 1 benutzen, um einen ähnlichen Modifikator anhand des passenden Kraftlevels dieses Harms oder Wohls zu wählen.
- **Schränkt sie ein?** Mindert die Eigenschaft die Effektivität einer anderen Fähigkeit oder ist sonst nur in sehr spezifischen Situationen nützlich? Falls ja, Wohlstandswert -1.

BEISPIELITEMS MIT BESONDEREN EIGENSCHAFTEN

HYDRAULISCHE SCHUBIMPLANTATE

Jeder Sprung zählt für dich als Sprung mit Anlauf und deine Sprungdistanz ist verdoppelt.

Ist sie häufig nützlich? Nein. Sprünge können im Kampf nützlich sein, aber nur, wenn das Terrain und die Situation dazu passt. Sprünge werden manchmal auch außerhalb des Kampfes vorkommen, aber nicht allzu häufig.

Ist sie vielfältig? Ja, +1 WW. Doppelte Sprungdistanz wird es dem Charakter erlauben, verschiedene Hindernisse zu überwinden und kann sowohl im Kampf als auch außerhalb genutzt werden.

Ist sie machtvoll? Mäßig, +1 WW. Die Manövrierbarkeit, die dieses Item verleiht ist etwa vergleichbar mit dem Wohl Teleportieren auf Kraftlevel 3.

Schränkt sie ein? Nein. Das Item schränkt weder andere Fähigkeiten ein noch ist es auf besondere Umstände beschränkt.

Finaler WW-Modifikator: +2

LICHTSCHEIN-SCHILD

Einmal pro Runde, wenn der Charakter Ziel eines Nahkampfangriffs wird, kann er *Geblendet* als Harmangriffangriff auf den Angreifer wirken. Das Item macht die folgende Attacke: *Geblendet* 5 gegen Deckung.

Ist sie häufig nützlich? Ja, +1 WW. Falls der Charakter selbst Nahkämpfer ist, kann er das Item potentiell jede Runde nutzen.

Ist sie vielfältig? Nein. Der Lichtschein-Schild hat nur einen Zweck.

Ist sie machtvoll? Etwas mächtiger, als ein Item mit *Geblendet* 5, weil der Lichtschein-Schild das Wirken ohne eine Aktion erlaubt. +3 WW.

Schränkt sie ein? Nein. Auch wenn der Lichtschein-Schild nur nützlich ist, wenn der Charakter im Nahkampf angegriffen wird, ist diese Situation ziemlich häufig.

Finaler WW-Modifikator: +4

ASSASSINENGEWEHR

Diese Waffe hat die *Harmvoll (Geblendet)* und *Harmvoll (Anhaltender Schaden)* Eigenschaften, allerdings müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein, um sie zu nutzen. Wenn dein Ziel seine Deckung fallen lässt, dich nicht kommen sieht oder in Nahkampfreichweite eines deiner Verbündeten ist, kannst du *Harmvoll*-Eigenschaften nutzen.

Ist sie häufig nützlich? Nicht häufiger als bei Items, die auf normalem Weg Harme zufügen können.

Ist sie vielfältig? Nein. Obwohl das Item mehrere Arten der *Harmvoll*-Eigenschaft hat, wird die Auswirkung auf den Wohlstandswert schon von ihnen selbst abgedeckt.

Ist sie machtvoll? Ja, weil sie es zulässt, mehrere Harme in einer Attacke zu wirken. Wir berechnen die Auswirkungen wie zwei Instanzen der *Harmvoll*-Eigenschaft. +3 WW *geblendet*, +2 WW *anhaltender Schaden*.

Schränkt sie ein? Ja, -1 WW. Das Ziel muss bestimmte Bedingungen erfüllen, bevor die besondere Eigenschaft genutzt werden kann, sodass der Charakter diese oft wird herbeiführen müssen.

Finaler WW-Modifikator: +4

HELM DER GOBLINBANNIS

Zu Beginn des Zuges kann der Träger dieses Helms als eine kostenlose Aktion eine Harmattacke gegen alle goblinartigen Gegner innerhalb von 100' machen, die ihn sehen können. Das Item macht den folgenden Angriff: *Furcht* 5 gegen Entschlossenheit.

Ist sie häufig nützlich? Nein, außer die Kampagne spielt in einer Welt überrant von Goblins, wird der Spieler wahrscheinlich ganze Sitzungen haben, ohne davon Gebrauch machen zu können.

Ist sie vielfältig? Nein. Es tut genau eins: Goblins erschrecken.

Ist sie machtvoll? Etwas mächtiger als ein Item mit *Furcht* 5, weil es als kostenlose Aktion aktiviert wird. +3 WW.

Schränkt sie ein? Ja, da der Helm nur gegen eine Art von Kreatur nützlich ist. -1 WW.

Finaler WW-Modifikator: +2

SCHRITT 4: GESAMTWOHLSTANDSWERT BERECHNEN

Berechne den totalen Wohlstandswert anhand aller Modifikatoren aus den vorigen Schritten. Vergleiche das Item dann mit anderen Items ähnlicher Macht. Falls nötig, setze den WW etwas höher oder niedriger, um eine akkurate Repräsentation des Einflusses des Items auf das Spielgeschehen im Vergleich zu anderen außergewöhnlichen Items zu schaffen. Kein außergewöhnliches Item kann einen Wohlstandswert unter 1 haben.

LISTE LEGENDÄRER ITEMS

Legendäre Items sind außergewöhnlichen Items insofern ähnlich, als das sie auch Zugang zu Attributen, Harmen und Wohlen geben. Sie haben aber zwei wichtige Unterschiede: Erstens können sie weitere Eigenschaften haben, die außergewöhnliche Items nicht haben können. Zweitens geben sie so große und einzigartige Kräfte, dass ihr Einfluss oft nicht einfach mit einem Wohlstandswert numerisch dargestellt werden kann.

LEGENDÄRE ITEMS ERHALTEN

Legendäre Items sollten mehr sein als nur einfache Belohnungen. Wird ein legendäres Item in eine Kampagne eingeführt, sollte es meistens der Geschichte in einer bestimmten Weise dienen. Beispielsweise könnten die Spielenden den Bogen *Riesenbann* erhalten, der das Bewusstsein vier legendärer Jäger enthält und ihnen hilft, die Frostriesen zu erschlagen, die das Reich seit einem Jahrhundert plagen.

Weiterhin sollte der GM auf die potentiell Kampagnen-ändernden Konsequenzen von legendären Items vorbereitet sein. Gibst du den Spielenden eine *Zeitmaschine*, eine *Allkanone* oder eine *Wunderlampe*, musst du darauf gefasst sein, dass diese zu ihrem vollen Potential ausgenutzt werden. Versuche vor allem nicht, die Gruppe legendäre Items nur auf eine bestimmte Weise nutzen zu lassen, obwohl diese offensichtlich mehr Potential haben.

ATTRIBUTE, HARME UND WOHL

Legendäre Items nutzen die gleichen Regeln wie außergewöhnliche Items, wenn es darum geht, Attribute, Harme und Wohle zu bestimmen.

EIGENSCHAFTEN

Legendäre Items können alle Eigenschaften besitzen, die auch außergewöhnliche Items haben können. Weiterhin können sie auch eine beliebige Anzahl der folgenden Eigenschaften haben.

Attributbonus/malus - Das Attribut des Trägers dieser Waffe ist beim Führen ihrer um den angegebenen Wert erhöht oder verringert.

Intelligent - Das Item hat ein eigenes Bewusstsein und eine Persönlichkeit, was auch mentale und soziale Attribute einschließt. Es kann außerdem entweder hörbar oder telepathisch kommunizieren. Die Beschreibung des Items wird alle nötigen Attributwerte und Einschränkungen der Kommunikation angeben (z.B. dass das Item nur mit seinem Träger sprechen kann).

Unfehlbar - Alle Würfelwürfe, die die Fähigkeiten dieses Items nutzen, behandeln eine 1 stattdessen als einen Maximalwert des Würfels. Eine 1 zu werfen führt auch zu einer Explosion als ob der Würfel das Maximum geworfen hätte. Eine 1 auf einem d8 würde also als 8 gewertet werden. Eine 1 auf einem d20 als eine 20.

Niederstrecken (Kreaturentyp) - Wenn das Item einen Angriff mit Schaden auf eine Kreatur des angegebenen Typs ausführt und die Verteidigung des Ziels um 5 oder mehr übertrifft, stirbt das Ziel sofort.

MANCHES KANN SELBST GOLD NICHT KAUFEN

Ein legendäres Item zu besitzen bezeugt eine dramatische Entwicklung in den Fähigkeiten und der Macht eines Charakters. Aus diesem Grund sind solche Items zu wertvoll, als das sie einfach gekauft werden könnten. Auf die gleiche Weise könnten sie auch nur für einen Bruchteil ihres wahren Wertes verkauft werden, sollte man das tun wollen. Meist macht es den meisten Spaß, wenn Spielende diese Art Item als Teil von Quests selbst entdecken oder als unerwartete Belohnung für eine Heldentat in der Geschichte erhalten. GMs können Spieler*innen auch fragen, was für eine Art mächtiges Artefakt oder Relikt ihnen passend für ihren Charakter er-

scheint. Kein Charakter sollte jemals das Spiel mit Zugang zu einem solchen Item beginnen.

ALLKANONE

Diese Universen zerschmetternde Waffe der weit entfernten Zukunft kann buchstäbliche Löcher in das Raum-Zeitkontinuum reißen. Wird sie mit voller Ladung gefeuert, reißt die Allkanone einen Riss in die Raumzeit, der sich als konzentrierter Strahl der Vernichtung manifestiert, der alles auf seinem Weg aus der Existenz tilgt.

Waffe: Normalerweise ist die Allkanone eine Waffe mit den folgenden Werten und Eigenschaften: mittlere Reichweite, präzise, tödlich 3, verzögert bereit, Bereich 10' Würfel, Harm: *anhaltender Schaden*.

All: Der Träger kann die Kanone mit voller Ladung abfeuern, indem er zwei ununterbrochene Runden hintereinander Fokusaktionen nutzt, um sie aufzuladen. In der dritten Runde kann der Träger eine weitere Fokusaktion nutzen, um den Strahl abzufeuern, der eine 10' breite Linie bis zur maximalen Reichweite der Waffe abdeckt. Objekte und Strukturen im getroffenen Bereich sind komplett vernichtet. Kreaturen müssen einen Beweglichkeitswurf mit HW 15 bestehen oder sonst das gleiche Schicksal teilen. Bei einem erfolgreichen Wurf nehmen sie immer noch 50 Schaden. Wurde die Waffe mit voller Ladung abgefeuert, kann sie für 24 Stunden nicht benutzt werden.

RIESENBANN

Dieser unscheinbare Langbogen verbirgt eine geheime Kraft. Er enthält die Seelen von vier legendären Jägern, die zu ihrer Zeit nicht in der Lage waren, die Frostriesen zu bezwingen, die das Reich seit einhundert Jahren heimsuchen. Nach Rache und der ewigen Ruhe sehnd können die Jäger nicht in das nächste Leben übergehen, bis der König der Riesen bezwungen ist.

Eigenschaften: Waffe (Langbogen), Tödlich 2, Niederstrecken (Riesen), Beweglichkeit +1, Wahrnehmung +2, Intelligent

Intelligent: Der Bogen kann mit jedem innerhalb von 30' telepathisch kommunizieren und enthält vier separate Persönlichkeiten vergangener Helden. Der GM kann diese Persönlichkeiten so weit entwickeln, wie gewünscht, aber sie alle sehnen sich danach, ihre alte Niederlage gegen den König der Riesen zu sühnen. Solange die Gruppe auf ihr Ziel hinarbeitet teilen die Seelen frei ihren Hort an Wissen über Taktiken, Orten und Heerzahlen der Riesen aus

ihrer Zeit. Wird der König der Riesen getötet, so werden die Seelen aus dem Bogen befreit. Zu diesem Zeitpunkt wird der Bogen ein außergewöhnliches Item mit den Eigenschaften Waffe (Langbogen) und Tödlich 2. Zusätzlich gibt er Vorteil 2 auf alle Angriffe gegen Riesen.

UNENDLICHKEITSANZUG

Es wird gemunkelt, dass in den tiefen Weiten des Weltalls auf einem abgelegenen Mond der Unendlichkeitsanzug verborgen liegt. Ein Mechanzug, der so mächtig ist, dass sein Pilot beinahe unbezwingbar wird.

Eigenschaften: Rüstung (Powerrüstung[?]), Kraft 8, Verstärken[?] 6 (Kraft), Regeneration 9, Fliegen 8, Anhaltend

Unzerstörbar: Während er den Anzug trägt, ist der Pilot gegen tödlichen Schaden und alle Effekte immun, die sofortigen Tod auslösen. Weiterhin erhält der Pilot 30 zusätzliche TP, während er den Unendlichkeitsanzug trägt.

WUNDERLAMPE

Wird an ihr gerieben, so entfaltet sich aus der Lampe ein uralter Djinni unvorstellbarer Macht, bereit, die Wünsche seines Besitzers zu erfüllen. Die Dienste des Djinnis kommen aber oft mit einigem an Humbug daher.

Eigenschaften: Präsenz +3

Wünsche: Der Djinni erfüllt dem Besitzer der Lampe 3 Wünsche. Der Djinni wird diese Wünsche oft auf seine eigene Art interpretieren, sodass der Besitzer seinen Willen auf sehr unerwartete und nicht wünschenswerte Weise erhält. Wünscht sich jemand zum Beispiel, König des Reichs zu sein, so könnte der Djinni ihn 1000 Jahre in die Zukunft schicken und dort zum König machen, in der das Königreich längst ein desolates Ödland ist. Sobald jemand von der Lampe Besitz ergriffen hat, kann sie keinen neuen Besitzer erhalten, bis alle drei Wünsche ausgesprochen wurden. Nachdem drei Wünsche gemacht wurden, teleportiert sich die Lampe zu einem völlig zufälligen Punkt auf der Welt.

REAYER

Diese brutale Axt hat eine gezackte Klinge auf einem Schaft aus Ebenholz, in den vor Qual heulende Gesichter geschnitzt sind. Wird sie im Kampf geschwungen, schickt sie ein außerweltliches Brüllen aus, das Terror in die Herzen aller Feinde schickt.

Eigenschaften: Waffe (Großaxt), Furcht 8, Kraft +2, Präsenz +2, Unfehlbar

Brüllen: Jeder Feind, der seinen Zug innerhalb von 10' vom Träger der Waffe beginnt, erleidet automatisch den Harm *demoralisiert* auf Kraftlevel 8.

STAB DES ERZMAGIERS

Aus dem Eichenholz des Weltenbaums geschnitzt und mit Juwelen der Elementalebenen bestückt, ist dieser Stab eine der mächtigsten Bereicherungen zum Arsenal jeden Magiers.

Eigenschaften: Energie 7, Energie +2, Kraftvoll, Anhaltender Schaden 9, Harmvoll (Anhaltender Schaden)

Kehrschlag: Der Träger kann den Stab absichtlich entzweibrechen, um seine Macht in einer verheerenden Explosion elementaler Energie zu entfesseln. Der Träger wird sofort getötet und alle Kreaturen innerhalb von 100 Fuß werden von einem Angriff mit Schaden getroffen: 1d20 + 4d8, Vorteil 9 gegen Deckung.

ZEITMASCHINE

Der ultimative Erfolg jedes verrückten Wissenschaftlers und Quantenphysikers. Dieses Fahrzeug kann seine Insassen durch die vierte Dimension transportieren.

Zeitreise: Ein Charakter kann versuchen, vorwärts oder rückwärts durch die Zeit zu reisen, indem er einen Wurf auf Logik mit HW 20 macht. Der Wurf erhält Nachteil 1 pro 5 Jahre Distanz in der Zeit. Alle Passagiere des Fahrzeugs werden mittransportiert, egal ob sie wollen oder nicht. Der GM kann einen fehlgeschlagenen Wurf beliebig kreativ interpretieren. Hier ein paar Vorschläge:

- Die Distanz der Zeitreise wird mit 100 multipliziert.
- Die Maschine transportiert die Reisenden stattdessen in eine andere Dimension.
- Die Richtung der Reise durch die Zeit wird umgekehrt.
- Die Reisenden verfehen ihr Ziel um 2d4 Jahre.
- Die Reisenden werden von einer Horde vierdimensionaler Chronobiester angegriffen.

REITTIERE & FAHRZEUGE

In diesem Abschnitt findest du Regeln zum Reiten deines kampfgestählten Kriegssoldaten oder dem Fliegen deines guten alten Raumjägers. In spielmechanischer Sicht werden Reittiere und Fahrzeuge gleich behandelt. Diese Regeln greifen, wann immer ein Charakter eine Kreatur oder ein Fahrzeug als Primärmodus der Fortbewegung nutzt. Du bewegst

dich mit dem Reittier oder dem Fahrzeug (siehe unten für Aktionen beim Reiten oder Fahren), wirst aber sonst als gesonderte Entität gesehen für Zielen, Harmen und Wohle und andere solche Regeln.

In diesem Text werden die Worte "Reittier" und "Fahrzeug" austauschbar genutzt. Spielmechanisch sind die Regeln die gleichen, egal ob es sich um ein Pony oder um einen Sternenkreuzer handelt, sodass jeder Verweis auf "Reittier" auch für "Fahrzeug" gilt und umgekehrt.

AKTIONEN ALS REITER[?] / BERITTENE AKTIONEN[?]

Sitzt du auf einem Reittier, kannst du eine beliebige Anzahl deiner Aktionen deinem Reittier überlassen. Reitest du z.B. auf einem Velociraptor, kannst du deine Bewegungsaktion ausgeben, um deinen Raptor sich 40' bewegen zu lassen. Wann immer dein Reittier sich bewegt, bewegst du dich mit. Anstatt mit eigenen Waffen anzugreifen, kannst du deine große Aktion auch ausgeben, um deinen Raptor mit seinen Klauen angreifen zu lassen. Dein Reittier hat seine eigenen Attribute und Fertigkeiten, sodass es bei Aktionen nicht von deinen Fertigkeiten oder Attributen profitiert.

Typischerweise können Reittiere und Fahrzeuge nicht unabhängig von ihren Reitern handeln und haben so nur Aktionen, wenn sie ihnen vom Reiter gegeben werden.

BEISPIELREITTIERE UND -FAHRZEUGE

Unten findest du eine Reihe an Reittieren und Fahrzeugen um deine Charaktere über Land, See, Luft und durch den Weltraum zu befördern. Diese Beispiele umfassen verschiedene Genres und sollen keine abschließende Liste darstellen. GMs und Spieler sollten diese Beispiele als Hilfestellung sehen und zusammenarbeiten, um Regeln für weitere Reittiere zu schaffen, die zu ihrer Kampagne passen.

WW (Wohlstandswert) gibt den Wohlstand an, der mit diesem bestimmten Reittier oder Fahrzeug assoziiert ist. Um es zu erhalten ist ein ausreichender Wohlstandswert des Charakters notwendig, wie in Kapitel 6: Wohlstand & Ausrüstung angegeben.

Geschwindigkeit gibt die Distanz in Fuß an, die das Reittier oder Fahrzeug sich mit einer Bewegungsaktion fortbewegen kann.

Eigenschaften machen jedes Reittier einzigartig. Sie werden spielmechanisch wie unten beschrieben umgesetzt.

Attribute geben die für das Reittier relevanten Attribute an. Nach der Einschätzung des GMs können weitere Attributwerte vergeben werden, wenn diese relevant werden.

Fertigkeiten geben die Fertigkeiten an, die das Reittier hat, um seine einzigartigen Fähigkeiten darzustellen. Diese Fertigkeiten gelten nur für Aktionen, die vom Reittier ausgeführt werden, nicht die des Reiters.

TP (Trefferpunkte) geben die gesamten Trefferpunkte an, die das Reittier oder das Fahrzeug hat.

SG (Schadensgrenze) gibt an, wie viel Schaden das Reittier aushalten kann. Fallen die TP eines Reittiers auf 0, erhält es ein Level an Verwundung/Beschädigung und seine TP kehren auf ihren Maximalwert zurück. Jeder über 0 hinausgehende Schaden wird von den wieder aufgefüllten TP abgezogen. Ein Reittier kann also mit einer Attacke auch mehrere Level an Wunden erleiden. Ein Reittier hat Nachteil anhand seines Levels an Wunden / Schaden auf alle Aktionswürfe. Sobald das Level an Schaden des Reittiers seine Schadensgrenze erreicht, fällt es in Ohnmacht / wird es gestoppt und kann nicht mehr handeln, bis es geheilt oder repariert ist. Ein Level an Wunden / Schaden zu heilen oder reparieren dauert ohne andere Mittel einen Tag pro Wohlstandswert des Reittiers.

Verteidigung gibt die Zähigkeit, Deckung und Entschlossenheit des Reittiers oder Fahrzeugs an. Falls "immun" aufgeführt ist, bedeutet das, dass Angriffe gegen diese Verteidigung auf das Reittier keinen Einfluss haben.

EIGENSCHAFTEN

Schneller als Licht (FTL) - Das Fahrzeug kann schneller als die Lichtgeschwindigkeit reisen. Um sich so zu bewegen muss der Pilot drei Runden in Folge eine Fokusaktion dafür verwenden.

Zielsuchwaffen - Es ist besonders schwer, Angriffen mit diesem Fahrzeug zu entgehen. Wenn das Fahrzeug einen Angriff mit einem Attributwert über 0 macht, wirft es einen weiteren d20 und behält den höheren Würfel. Dieser Vorzug gilt nur für Angriffe, die auf die Verteidigung Deckung zielen.

Multi-Crew - Das Fahrzeug kann von einer Anzahl an Personen gleich dem gegebenen Wert gesteuert werden. Jeder Pilot kann das Fahrzeug Aktionen ausführen lassen, allerdings nie mehr als zwei Bewegungsaktionen pro Runde.

Unabhängig - Ein Reittier oder Fahrzeug mit dieser Eigenschaft kann ohne Anweisungen des Kontrolleurs Aktionen ausführen. Es erhält eine Anzahl an großen Aktionen pro Runde gleich dem gegebenen Wert für diese Eigenschaft. Diese Aktionen können *nicht* für Bewegungsaktionen verwendet werden. Der Reiter kann immernoch auf dem normalen Weg Aktionen an das Reittier weitergeben.

Gezielte Waffen - Ein Fahrzeug mit dieser Eigenschaft wächst in seinen Möglichkeiten mit den Fähigkeiten des Piloten. Falls der Beweglichkeitswert des Piloten größer als der Wert des Angriffsattributs des Fahrzeugs ist, erhalten Angriffe dieses Fahrzeugs Vorteil mit Wert anhand der Differenz. Angriffe werden trotzdem durch das Fahrzeug ausgeführt, nicht den Piloten.

REITTIERE & FAHRZEUGE

BEI- SPIEL	WW	GE- SCHWIN- DIGKEIT	EIGEN- SCHAF- TEN	ATTRI- BUTE	FERTIG- KEITEN	TP	SG	VERTEI- DUNG
Off- road- Fahr- zeug	2	80'		Be- weg- lich- keit 4		20	2	De- ckung: 14, Zä- higkeit: 14, Ent- schlos- se- nheit: immun
Kampf- kreu- zer	9	1000' fliegend	FTL, zielsu- chende Waffen, gezielte Waffen, Unab- hängig 2, Mul- ti-Crew 4	Ener- gie 7	Multi- Ziel-At- tacke Spezia- lisie- rung (Be- reich) V	50	5	De- ckung: 25, Zä- higkeit: 18, Ent- schlos- se- nheit: immun
Wy- vern	5	50' flie- gend	Unab- hängig 1	Ener- gie 6	Multi- Ziel-At- tacke Spezia- lisie- rung (Be- reich) III	38	1	De- ckung: 20, Zä- higkeit: 18, Ent- schlos- se- nheit: 15
Kampf- schiff	5	2000 fliegend	FTL, zielsu- chende Waffen, gezielte Waffen, Multi- Crew 2	Ener- gie 6	Multi- Ziel-At- tacke Spezia- lisie- rung (Be- reich) III	36	4	De- ckung: 22, Zä- higkeit: 15, Ent- schlos- se- nheit: immun
Hydro- pod	4	50' schwim- mend	zielsu- chende Waffen, gezielte Waffen, Multi- Crew 2	Be- weg- lich- keit 5, Ener- gie 4	Multi- Ziel At- tacke Spezia- lisie- rung (Be- reich) II	20	3	De- ckung: 20, Zä- higkeit: 17, Ent- schlos- se- nheit: immun
Galleo- ne	6	70' schwim- mend	gezielte Waffen, Multi- Crew 10	Be- weg- lich- keit 6	Multi- Ziel At- tacke Spezia- lisie- rung (Be- reich)	30	5	De- ckung: 19, Zä- higkeit: 15, Ent- schlos- se-

BEI-SPIEL	WW	GE-SCHWIN-DIGKEIT	EIGEN-SCHAF-TEN	ATTRI-BUTE	FERTIG-KEITEN	TP	SG	VERTEI-DIGUNG
					reich) III			nheit: immun
Greiff	4	50' flie-gend	Unab-hängig 1	Kraft 5	Harm-fokus (immo-bili-siert)	34	1	De-ckung: 19, Zä-higkeit: 16, Ent-schlos-se-nheit: 13
Pferd	3	40'		Kraft 4		28	1	De-ckung: 15, Zä-higkeit: 15, Ent-schlos-se-nheit: 10
Mech	4	40'	zielsu-chende Waffen, gezielte Waffen	Ener-gie 5, Be-weg-lich-keit 6	Multi-Ziel At-tacke Spezia-lisie-rung (Be-reich) II	22	3	De-ckung: 22, Zä-higkeit: 20, Ent-schlos-se-nheit: immun
Phönix	5	50' flie-gend		Ener-gie 7	An-griffss-peziali-sierung II (Feu-er)	32	1	De-ckung: 20, Zä-higkeit: 16, Ent-schlos-se-nheit: 19
Pega-sus	4	50' flie-gend		Kraft 4, Schöp-fung 4	Wohl-fokus I (Hei-len)	28	1	De-ckung: 18, Zä-higkeit: 17, Ent-schlos-se-nheit: 17
Veloci-raptor, Dun-keλwolf	3	40'		Be-weg-lich-keit 5, Wahr-neh-mung 5	Harm-fokus I (Nie-derge-schla-gen)	24	1	De-ckung: 17, Zä-higkeit: 14, Ent-schlos-se-

BEI-SPIEL	WW	GE-SCHWIN-DIGKEIT	EIGEN-SCHAF-TEN	ATTRI-BUTE	FERTIG-KEITEN	TP	SG	VERTEI-DIGUNG
								nheit: 15
T-Rex	5	50'	Unab-hängig 1	Kraft 6	An-griffss-peziali-sierung II (Biss)	38	1	De-ckung: 20, Zä-higkeit: 15, Ent-schlos-se-nheit: 15
Rie-sens-korpi-on	4	35'	Unab-hängig 1	Be-weg-lich-keit 5, Wahr-neh-mung 5	Harm-fokus I (Anhal-tender Scha-den)	20	2	De-ckung: 15, Zä-higkeit: 15, Ent-schlos-se-nheit: 18

LISTEN

FERTIGKEITEN

ALTERNATIVE GESTALT (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine

Beschreibung

Du hast die Fähigkeit, dich von einer Gestalt in eine andere zu verwandeln, egal ob durch körperliche Transformation wie bei einem Werwolf oder durch externe Mechanismen, wie einem cybernetischen Supersoldaten, der einen symbiotischen Mechanismus hervorrufen kann.

Effekt

Sobald du diese Fertigkeit erlangst, erstellst du nach den normalen Regeln der Charaktererstellung eine alternative Gestalt, wobei die Attribut- und Fertigkeitspunkte der Gestalt durch den Rang dieser Fertigkeit bestimmt werden:

- **Rang 1** - Halb so viele Attributpunkte wie deine Primärgestalt (aufgerundet) und 3 Fertigkeitenpunkte.
- **Rang 2** - Gleiche Attributpunkte wie deine Primärgestalt und 3 Fertigkeitenpunkte weniger als deine Primärgestalt.

Wann immer deine Primärgestalt neue Attributpunkte erhält oder im Level aufsteigt, erhält deine alternative Gestalt auch neue Punkte anhand der oben angegebenen Formeln. Als Fokusaktion kannst du von einer Gestalt zu einer anderen wechseln (darunter Primärgestalt und alternative Gestalten). Du erhältst dir diese Fähigkeit in allen möglichen Gestalten. Jede Gestalt wird spielmechanisch als unterschiedlicher Charakter behandelt und hat so eigene Attribute, Fertigkeiten, Charakterstärken und -schwächen und andere differenzierende Merkmale. Deine alternative Gestalt behält immer die Fähigkeit, sich zu deiner Primärgestalt zurückzuverwandeln. Um deine Trefferpunkte im Blick zu behalten, solltest du den gesamten erhaltenen Schaden festhalten. Bei der Verwandlung bleibt der Schaden erhalten, selbst wenn deine maximalen Trefferpunkte sich verändern. Beispielsweise hat Dr. Jekyll ein TP-Maximum von 15 und Mr. Hyde hat ein TP-Maximum von 30. Im Kampf erleidet Mr. Hyde 10 Schaden. Wechselt er seine Gestalt später zu Dr. Jekyll, bleiben die 10 Schaden bestehen und werden vom nun neuen TP-Maximum von Dr. Jekyll subtrahiert, sodass dieser noch 5 TP hat. Falls das Wechseln der Gestalt deine TP auf unter 1 reduzieren würde, werden sie stattdessen auf 1 gesetzt.

Besonders

Deine alternative Gestalt kann nicht die Fertigkeit *Alternative Gestalt* erwerben. Mit der Zustimmung des GM kannst du diese Fertigkeit mehr als einmal wählen. Falls du dies tust, erhältst du eine weitere alternative Gestalt. Mehrere Alternative Gestalten können ein mächtiger Weg sein, viele neue Attribute und Fertigkeitenpunkte zu sammeln. Der GM sollte Spielende daran hindern, mithilfe dieser Fertigkeit übermäßig mächtige Charaktere zu gestalten.

Tags: Keine Voraussetzungen

GEBIETSMANIPULATION (I - V)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine

Beschreibung

Egal, ob du dein vollautomatisches Sturmgewehr für dich sprechen lässt oder eine Flammenkugel wirfst, bist du besonders präzise darin, die Ziele deine Gebietsattacken anzuvisieren, sodass du Verbündete im Gebiet nicht im Kreuzfeuer hast.

Effekt

Für jeden Rang dieser Fertigkeit, den du besitzt, kannst du ein einziges 5' Rechteck aus dem Zielgebiet einer Gebietsattacke ausnehmen.

Tags: Keine Voraussetzungen, Außergewöhnlich

RÜSTUNGSEXPERTISE (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine

Beschreibung

Ob du ein schwer gepanzerter Mecharitter bist oder ein flinker Schurke in gestutztem Leder, sind du und deine Rüstung eins. Dein Training und deine Erfahrung im Tragen von Rüstung erlauben es dir, ihren Schutz zu maximieren und ihre Nachteile zu minimieren.

Effekt

Dein Training lässt dich in deiner Rüstung schlafen, ohne dass du danach ein Level des Harmes *erschöpft* erleidest. Weiterhin erhält du beim Tragen von Rüstung die folgenden Vorteile:

- **Rang 1** - Die Konstitutionsvoraussetzungen von Rüstungen sind um 1 reduziert. Während du Rüstung trägst, erhältst du +1 Deckung.
- **Rang 2** - Die Konstitutionsvoraussetzungen von Rüstungen sind um 2 reduziert. Während du Rüstung trägst, erhältst du +2 Deckung. Jegliches Geschwindigkeitsmalus durch eine Rüstung ist um 5' reduziert.

Tags: Keine Voraussetzungen

ANGRIFF UMLEITEN

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fertigkeit: Defensive Reflexe II

Beschreibung

Du bist darin gekonnt, die Angriffe deiner Feinde

umzuleiten. Ob durch elegante Beinarbeit, Magie oder taktische Überlegenheit, weist du feindliche Attacken auf ungewollte Ziele umzuleiten.

Effekt

Wenn du eine Verteidigungsaktion ausführst und dein Wurf den Aktionswurf des Angreifers übertrifft, kannst du dich entscheiden, den Angriff auf ein Ziel umzuleiten, das weder du noch der Angreifer ist. Die ursprüngliche Attacke verändert sich nicht, nur das Ziel. Falls der Angriff ein Nahkampfangriff war, kannst du ihn auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 5' von dir umleiten (nicht 5' um den Angreifer).

Tags: Außergewöhnlich

ANGRIFFSSPEZIALISIERUNG (I - IX)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 3 / Kraft 3 / Beliebige Außergewöhnliches 3
- **Rang 2:** Beweglichkeit 3 / Kraft 3 / Beliebige Außergewöhnliches 3
- **Rang 3:** Beweglichkeit 3 / Kraft 3 / Beliebige Außergewöhnliches 3
- **Rang 4:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5
- **Rang 5:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5
- **Rang 6:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5
- **Rang 7:** Beweglichkeit 7 / Kraft 7 / Beliebige Außergewöhnliches 7
- **Rang 8:** Beweglichkeit 7 / Kraft 7 / Beliebige Außergewöhnliches 7
- **Rang 9:** Beweglichkeit 7 / Kraft 7 / Beliebige Außergewöhnliches 7

Beschreibung

Wie ein Samurai, der die Kunst seines Katana gemeistert hat oder ein Elementalist, der auf Flammenbeschwörungen spezialisiert ist, bist auch du in einer bestimmten Art von Angriff besonder gut trainiert, mit der du deine Feinde effektiver dezimieren kannst als ein durchschnittlicher Kämpfer.

Effekt

Wenn du diese Fertigkeit erhältst, wählst du eine Waffe oder eine Art von Angriff aus. Du erhältst Vorteil 1 pro Rang dieser Fertigkeit auf alle *Angriffe mit Schaden*, die du mit der gewählten Waffe oder der Angriffsart ausführst. Dieser Bonus wird nicht auf

Harmattacken oder Wohlwirkungen appliziert. Beispiele von Angriffsarten umfassen unter anderem Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Gift, Vergehen, Kraft. Diese Liste ist nicht abschließend.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du den Rang dieser Fertigkeit erhöhen kannst, kannst du diese Fertigkeit auch mehrmals lernen und jeweils eine neue Waffe oder eine neue Angriffsart auswählen. Dein gesamter Vorteil auf Attacken mit der Waffe oder Angriffsart entspricht deinem Rang der Fertigkeit für diese Waffe oder Art. Beispielsweise könnte ein Charakter Angriffsspezialisierung II (Feuer) für Feuerzauber haben und Angriffsspezialisierung IV (Langschwert) für Angriffe mit dem Schwert.

Tags: Passiv, Waffe, Außergewöhnlich, Kampf

ATTRIBUTSUBSTITUTION (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine

Beschreibung

Dein Können mit einem außergewöhnlichen, geistigen oder sozialen Attribut ist mit einem anderen auf besondere Weise verbunden, sodass du es für Aufgaben nutzen kannst, die normalerweise mit dem anderen Attribut angegangen werden müssten. Beispiele von Attributsubstitution im Spiel wären z.B. ein Krieger, der körperlich schwach ist, seine Feinde aber mit internem Chi werfen und außer Gefecht setzen kann, ein Anatomiegenie, das Feinde durch logisch hergeleitete Zielen auch Schwachpunkte anstatt von Beweglichkeit niederstreckt oder eine Revolverheldin, deren Zielsicherheit das Resultat eines dunklen Paktes ist.

Effekt

Wenn du diese Fertigkeit erwirbst, schaffst du eine permanente Verbindung zwischen zwei Attributen: einem stärkeren (das Primärattribut) und einem schwächeren (das abhängige Attribut). Du kannst das Primärattribut anstelle des abhängigen Attributes in unterschiedlichen Kontexten anhand des Kraftlevels der Fertigkeit nutzen:

- **Rang 1**
 - alle Aktionswürfe außer für Attacken, Verteidigung oder Wirken

LISTEN

- Trefferpunkte, Verteidigungen und andere Sekundärwerte berechnen
- Fertigkeitenvoraussetzungen erfüllen
- Andere Situationen nach Abwägung des GM

• Rang 2

- Einen Angriffs- oder Verteidigungswurf machen
- Harme oder Wohle wirken

Die Verbindung zwischen zwei Attributen muss immer Fall für Fall entschieden werden, wobei die Zustimmung des GM nötig ist. Die Verbindung muss im Kontext der Handlung und des Settings Sinn ergeben, in dem die Kampagne spielt. Beispielsweise könnte ein Barbar sein Logikattribut sein Kraftattribut ersetzen lassen, wenn es um die Anwendung von Hebelwirkung im Ringen mit Feinden geht. Das bedeutet aber nicht, dass der gleiche Barbar sein Logikattribut nutzen könnte, um die Stahlstäbe einer Gefängniszelle aufzubiegen. Weiterhin sollte der GM Spielende daran hindern, unlogische Verbindungen zu benutzen, die nur dazu da sind, übermäßig starke Charaktere ohne Handlungsbezug zu schaffen. Zwei sinnvolle Beispiele dieser Fertigkeit wären ein kluger Krieger, der Hebelwirkung, Momentum und Physik zu seinem Vorteil nutzt und so Kraft durch Logik ersetzt oder eine Revolverhelding, die Beweglichkeit durch Vergehen ersetzt und durch das Beschwören dunkler Energie ihre Sinne schärft und so besser zielen kann.

Tags: Beliebiges Attribut

HARMSFOKUS

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fähigkeit, den gewählten Harm zu wirken

Beschreibung

Du bist in der Nutzung eines bestimmten Harmes spezialisiert, der bezeichnend für deinen Charakter ist. Vielleicht bist du ein Krieger, der für seinen betäubenden Schläfenschlag berüchtigt ist, ein Sniper, der sein Ziel immer zuerst lähmt oder ein Feuermagier, der seine Ziele immer durch Brand anhaltenden Schaden erleiden lässt.

Effekt

Wähle einen Harm, den du wirken kannst. Wenn dein Wurf auf einen Angriff mit Schaden die Verteidigung des Ziels um 5 oder mehr übersteigt (anstatt der normalen 10 oder mehr), kannst du den Harm

automatisch zufügen. Jeder Angriff kann weiterhin nur einen einzigen Harm zufügen. Weiterhin erhältst du Vorteil 2 auf Harmattacken mit dem gewählten Harm.

Besonders

Du kannst diese Fertigkeit mehrmals erlangen. Für jedes weitere Mal wählst du einen anderen Harm aus.

Tags: Kraft, Passiv, Kampf, Harm

KAMPFTRANCE

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Konstitution 3 / Willenskraft 3

Beschreibung

Du kannst dich in einen Geisteszustand erhöhter Kampfbereitschaft versetzen, in dem dein Körper gestärkt ist und dein Geist Furch und Schmerz hinter sich lässt. Beispiele schließen Barbaren in Rage oder einen unaufhaltsamen Samurai ein, der im Kampf den Fokus einer Rasierklinge hat.

Effekt

Als kostenlose Aktion in deinem Zug kannst du dich in Kampftrance versetzen. Während du in der Trance bist, hast du Vorteil 1 auf alle Angriffe. Weiterhin sind dein Zähigkeit und Entschlossenheit um 3 erhöht. Falls dein gesamter Rüstungsbonus weniger als 3 ist, wird er zu 3. Falls du drei Züge in Folge keinen Angriffswurf gegen eine feindliche Kreatur wirfst, endet die Kampftrance. Wenn die Trance endet, erleidest du automatisch 1 Level des Harms *erschöpft*.

Tags: Kampf

SCHLACHTFELDOPPORTUNIST (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4
- **Rang 2:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4
- **Rang 3:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4
- **Rang 4:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4
- **Rang 5:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4

Beschreibung

Deine Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld erlauben es dir, Chancen zu ergreifen, die andere übersehen, so dass du tödlicher im Nahkampf bist. Deine Feinde

tun sich schwer, sich im Kampf um dich herum zu bewegen, egal ob du mit Axt, Plasmaklinge oder bloßen Fäusten kämpfst.

Effekt

Du kannst eine zusätzliche Gelegenheitsattacke pro Rang dieser Fertigkeit, die du besitzt, in einer Runde ausführen. Du kannst aber nur eine Gelegenheitsattacke für jeden Anlass machen, der eine solche Attacke ermöglicht (du kannst also nicht mehrere Attacken gegen einen Feind ausführen, der den Nahkampf mit dir verlässt).

Tags: Kraft, Beweglichkeit, Passiv, Kampf, Fertigkeitenkette

KONTERSCHLÄCHTER[?]

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5

Beschreibung

Du kannst mit einem Konter nicht nur Schaden zufügen, sondern Feinde auch mit einem spezifischen Sekundäreffekt belegen. Vielleicht bist du ein Paladin, der Feinde mit seinem Konter zu Boden wirft, ein Ninja der bei der Parade Sand in die Augen des Gegners streut oder ein Telekinetist, der seine Feinde von sich schleudert.

Effekt

Wähle einen Harm, den du zufügen kannst. Wann immer du eine Verteidigungsaktion mit einem Attribut nutzt, das den gewählten Harm wirken könnte und mit der Fertigkeit Schlachtvergeltung dem Gegner 10 oder mehr Schaden zufügst, kannst du den Harm automatisch auf den Gegner wirken.

Tags: Kraft, Passiv, Kampf, Fertigkeitenkette

SCHLACHTVERGELTUNG

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4 / Kraft 4 / Beliebige Außergewöhnliches 4

Beschreibung

Du bist ein Meister des Konters. Du könntest flink Vorstöße deiner Gegner auf sie selbst umleiten oder mit einer außergewöhnlichen Barriere die Energie von Angriffen zurückwerfen. Deine Fähigkeiten er-

lauben es dir nicht nur, Angriffe auf dem Schlachtfeld abzufangen, sondern mit diesen gleichzeitig Vergeltung zu üben.

Effekt

Wenn du eine Verteidigungsaktion nutzt, fügst du dem Angreifer Schaden gleich der Anzahl zu, mit der dein Aktionswurf das Ergebnis des Angriffswurfs übertrifft.

Tags: Kraft, Beweglichkeit, Außergewöhnlich, Passiv, Kampf

WOHLZUGANG[?]

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du hast ein besonderes Talent: es könnte ein Resultat deiner Herkunft sein, von einem Zusammenstoß mit magischen Energien stammen oder das Resultat jahrelangen Trainings sein. Egal woher, auch wenn du nicht mit außergewöhnlichen Kräften oder körperlichen Fähigkeiten besondere Effekte erzeugen kannst, hast du Zugang zu einem bestimmten Wohl.

Effekt

Wähle ein Wohl, für das du nicht die notwendigen Attributpunkte hast, um es zu wirken, wenn du diese Fertigkeit erwirbst. Die Kosten dieser Fertigkeit sind gleich dem Kraftlevel, das du für dieses Wohl auswählst. Du kannst das gewählte Wohl wirken, obwohl du nicht das nötige Attribut dazu hast. Für den Aktionswurf zum Wirken behandelst du deinen Attributwert, als würde er dem Kraftlevel des Wohls entsprechen. Falls das Wohl mehrere Attributoptionen hat, wählst du eines aus, wenn du diese Fertigkeit erwirbst. Weiterhin zählt das so erhaltene Wohl im Fall von Fertigkeitenvoraussetzungen als Erhalten, wobei der Attributwert zum Erreichen der Voraussetzungen dem Kraftlevel des Wohls entspricht. Die Fertigkeit Wohlzugang umgeht zusätzlich die normalen Einschränkungen rund um Charakterlevel und Zugang zu Kraftleveln von Wohlen und Harmen. Ein Level 1 Charakter könnte also all seine 6 Fertigkeitenpunkte ausgeben, um mit dieser Fertigkeit direkt Zugang zu einem Kraftlevel 6 Wohl zu erhalten. Du kannst diese Fertigkeit mehrmals erwerben. Wähle jedes Mal ein neues Wohl.

Besonders

Du kannst diese Fertigkeit mehrmals erwerben. Je-

des Mal wählst du ein neues Wohl aus, zu dem du besonderen Zugang erhältst. Da diese Fertigkeit mächtige Wohle freischalten kann, die einen großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben können, muss das Erlangen von Wohlen mit Kraftlevel 6 oder höher vom GM je nach Angemessenheit abgesegnet werden. Falls du zu einem späteren Zeitpunkt die Attributvoraussetzungen des gewählten Wohls auf normalen Weg erreichst, kannst du dich entscheiden, diese Fertigkeit zu verlieren und die dafür ausgegebenen Fertigkeitenpunkte zurückzuhalten. Danach kannst du sie neu ausgeben, wie es dir beliebt.

Tags: Außergewöhnlich

WOHLFOKUS (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fähigkeit, das gewählte Wohl zu wirken
- **Rang 2:** Fähigkeit, das gewählte Wohl zu wirken
- **Rang 3:** Fähigkeit, das gewählte Wohl zu wirken

Beschreibung

Du bist in der Nutzung eines bestimmten Wohles spezialisiert, das bezeichnend für deinen Charakter ist. Vielleicht bist du eine Druidin, die ihre Gestalt nach Willen ändert, vielleicht ein Kriegsmedicus, der viele Verwundete mit müheloser Expertise versorgt oder ein verrückter Wissenschaftler, der Horden mechanischer Handlanger ohne viel Aufwand mobilisiert.

Effekt

Wähle ein einziges Wohl, das du wirken kannst. Du erhältst anhand des Rangs dieser Fertigkeit Vorzüge bei der Benutzung des Wohls.

- **Rang 1** - Wenn du das gewählte Wohl auf ein einziges Ziel wirkst, hast du automatisch Erfolg und musst keinen Aktionswurf machen. Du kannst das Wohl so auf jedem Kraftlevel wirken, zu dem du auch normalerweise Zugang hast. Falls du mehr als ein einziges Ziel hast, ist der Erfolg nicht automatisch, aber du hast Vorteil 2 auf das Wirken.
- **Rang 2** - Du erhältst Vorteil 3 auf deinen Aktionswurf, falls du mehr als ein einziges Ziel hast. Weiterhin kannst du das Wohl um eine Wirkzeiteinheit schneller wirken als normal:
 - 1 große Aktion / 1 Bewegungsaktion -> 1 kleine Aktion
 - 1 Fokusaktion -> 1 große Aktion

- 1 Minute -> 1 Fokusaktion
- 10 Minuten -> 1 Minute
- 1 Stunde -> 10 Minuten
- 8 Stunden -> 1 Stunde
- 1 kleine Aktion -> ein Mal wirken als kleine Aktion, danach ist noch eine Wirkung per großer Aktion oder Bewegungsaktion möglich.

- **Rang 3** - Der Effekt auf Rang 3 hängt von der Dauer des Wohls ab:

Falls das gewählte Wohl eine Dauer von "Aufrechterhalten verlängert" hat, hast du Vorteil 4 auf deinen Aktionswurf, falls du nur ein einziges Ziel hast. Weiterhin kann eine Instanz des Wohls jede Runde als kostenlose Aktion aufrechterhalten werden, anstatt als kleine Aktion. Falls das Wohl irgendwie zeitweise neutralisiert wird, kannst du es als kostenlose Aktion neu wirken, außer dies wird durch andere spielmechanische Regeln unterbunden. Falls das Wohl Ziel des Harms *Annulieren* wird, kann dieser Effekt nur mit einer Wirkung des Harms auf Kraftlevel 6 oder höher neutralisiert werden.

Falls das Wohl eine andere Dauer hat, erhältst du Vorteil 5 auf deinen Aktionswurf, falls du nur ein einziges Ziel hast.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge dieser Fertigkeit erwerben kannst, kannst du auch die Fertigkeit selbst mehrmals erhalten und jedes Mal ein weiteres Wohl wählen. Der Rang der Fertigkeit für dieses neue Wohl ist unabhängig von allen anderen Rängen, die du in dieser Fertigkeit für andere Wohle hast.

Tags: Außergewöhnlich, Passiv, Wohl

FALLSICHER (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4
- **Rang 2:** Beweglichkeit 4

Beschreibung

Du bist so anmutig wie ein Schwan. Wie die Krieger und draufgängerische Helden aus den Legenden kannst du unbeschadet aus großen Höhen fallen.

Effekt

- **Rang 1** - Solange du bei Bewusstsein und handlungsfähig bist, reduziere allen Fallschaden um die Hälfte.

- **Rang 2** - Solange du bei Bewusstsein und handlungsfähig bist, erleidest du keinen Fallschaden.

Tags: Beweglichkeit

BRUTALE EINSCHÜCHTERUNG

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Kraft 2

Beschreibung

Deine Überzeugungskräfte stammen aus roher Gewalt statt sozialem know-how. Wenn du einen Tisch entzweischlägst, deine Klinge zückst oder die Muskeln spielen lässt, halten die Leute ein und hören dir zu.

Effekt

Falls du eine Demonstration körperlicher Macht durchführen kannst, kannst du für den Aktionswurf Kraft anstatt von Überzeugung nutzen.

Tags: Nicht-Kampf

KLETTERN

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du erhältst die Fähigkeit, perfekt zu klettern oder Parkour zu nutzen, so wie manche Vampire, bizarre Kreaturen, Ninjas oder Insekten.

Effekt

Du erhältst eine Klettern-Geschwindigkeit gleich deiner Grundgeschwindigkeit und kannst horizontale und vertikale Flächen erklimmen - sogar kopfüber -, ohne einen Sturz fürchten zu müssen.

Tags: Nicht-Kampf

KAMPF FOLLOW-UP[?]

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du bist in der Lage, Feinde in schneller Folge zu dezimieren. Wie ein legendärer Samurai oder überraschender Elfenschütze fallen deine Gegner in Reihen.

Effekt

Wann immer du einen Feind mit einer Kraft- oder Beweglichkeitsattacke auf 0 TP bringst, kannst du sofort einen Extraangriff als kostenlose Aktion ausführen.

Tags: Kampf

KAMPFMOMENTUM

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Ob durch rohe Kraft oder Blitzreflexe, kannst du dein Momentum im Kampf nutzen, um mit Leichtigkeit über das Schlachtfeld zu maneuverieren.

Effekt

Wann immer du einen Feind mit einer Kraft- oder Beweglichkeitsattacke auf 0 TP bringst, kannst du dich sofort als kostenlose Aktion bis zu deiner Geschwindigkeit weit bewegen.

Besonders

Falls du Zugang zum Wohl *Teleportation* hast, kannst du es anstatt einer normalen Bewegung benutzen.

Tags: Kampf

GEFÄHRTE (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine

Beschreibung

Ob es sich um einen Bodyguard, treues Tier oder einen Bruder handelt, der dir überall hin folgt, du hast einen konstanten und vollständig loyalen Gefährtencharakter.

Effekt

Du bekommst einen Gefährtencharakter, der unabhängig von dir handeln. Im Kampf handelt dein Gefährte nach seinem eigenen Platz in der Initiative und hat die normale Auswahl an Aktionen, die du auswählst. Du gestaltest auch die Attribute deines Gefährten. Wann immer du im Level aufsteigst oder einen neuen Rang dieser Fertigkeit erwirbst, kannst

du die Attribute und Fertigkeiten deines Charakters neu vergeben.

- **Rang 1** - Dein Gefährte hat insgesamt 20 Attributpunkte plus 4 weitere für jedes Level deines Charakters.
- **Rang 2** - Dein Gefährte erhält 3 Fertigkeitenpunkte.
- **Rang 3** - Dein Gefährte hat insgesamt 30 Attributpunkte plus 6 weitere für jedes Level deines Charakters. Weiterhin kannst du optional Fertigkeiten an deinen Gefährten weitergeben. Dazu gibst du deine eigenen Fertigkeitenpunkte aus, um Fertigkeiten für deinen Gefährten freizuschalten, wobei aber der Gefährte - nicht du - die nötigen Voraussetzungen für die Fertigkeit erfüllen muss. Alle Berechnungen für diese Fertigkeiten werden anhand der Attribute, Fertigkeiten usw. des Gefährten durchgeführt, nicht deinen. Falls du Fertigkeitenpunkte so weitergegeben hast und aus einer anderen Quelle neue Fertigkeitenpunkte erhalten würdest, reduziere diese um die Anzahl an Punkten, die du deinem Gefährten gegeben hast.

Besonders

Falls du deinen Gefährten je verlierst, sei es absichtlich oder nicht, erhältst du die Fertigkeitenpunkte zurück, die du für diese Fertigkeit ausgegeben hast und die du eventuell weitergegeben hast und kannst diese wieder normal ausgeben. Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge dieser Fertigkeit erlangen kannst, kannst du die Fertigkeit auch mehrmals erwerben, wobei du jedes Mal einen neuen Gefährten erhältst.

Tags: Nicht-Kampf

NORMALES ITEM ERSCHAFFEN (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Lernen 3 / Logik 3
- **Rang 2:** Lernen 3 / Logik 3

Beschreibung

Du hast ein bestimmtes Handwerk gemeistert, so dass du mit der nötigen Zeit und Materialien Items aus diesem Gewerbe erschaffen kannst. Du könntest ein gekonnter Schmied sein, professioneller Ingenieur, Meisteralchemist oder jede andere Art Profession.

Effekt

Wähle einen spezifischen Beruf oder eine Profession.

Du kannst Items erschaffen, die für deinen gewählten Job plausibel sind, wobei der GM entscheidet, wie schnell du das gewünschte Item anhand seiner Natur und den dir verfügbaren Materialien erschaffen kannst. Dein Rang in Normales Item Erschaffen bestimmt den maximalen Wohlstandswert der Items, die du erzeugen kannst. Anders als beim Kaufen von Dingen (siehe Kapitel 5), schränkt das Erschaffen von Gegenständen nicht ein, ob du weitere Güter dieses Wohlstandswertes erhalten kannst.

- **Rang 1** - Du kannst Items gleich deinem eigenen Wohlstandswert erschaffen.
- **Rang 2** - Du kannst Items gleich deinem eigenen Wohlstandswert + 1 erschaffen.

Beispiele (Diese Liste ist nicht abschließend und du kannst mit dem GM zusammenarbeiten, um andere sinnvolle Gegenstände zu erdenken, die du erschaffen könntest):

- Alchemie - Säure, Chemikalien, nicht-magische Tinkturen, Duftstoffe, Reagenzmaterialien.
- Arkana - magische Zutaten, Tinten, Schriftrollen, exotische Komponenten.
- Schmiedekunst - Metalle, Leder, Waffen, Rüstung, Räder, Hufeisen.
- Chemie - Säure, Sprengstoffe, Betäubungsmittel.
- Ingenieurswesen - Maschinen, Räder, Bauteile, Schusswaffen, Fahrzeuge.
- Geographie - Karten, kartographische Lexika, Navigationsinstrumente.
- Kräuterkunde - Umschläge, Naturheilmittel, Stimulanzmittel, Gebräue.
- Medizin - Medizinwerkzeug, Toniken, Tinkturen, Schmerzmittel, Gegengifte.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge in dieser Fertigkeit erwerben kannst, kannst du die Fertigkeit selbst mehrmals erhalten, wobei du jedes Mal eine neue Profession wählst.

Tags: Nicht-Kampf

AUßERGEWÖHNLICHES ITEM ERSCHAFFEN (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beliebiges Außergewöhnliches 5 / Lernen 5 / Logik 5

- **Rang 2:** Beliebiges Außergewöhnliches 5 / Lernen 5 / Logik 5
- **Rang 3:** Beliebiges Außergewöhnliches 5 / Lernen 5 / Logik 5

Beschreibung

Du bist in der Lage, Items mit magischer Energie zu durchdringen, futuristische Technologie zu schaffen, Tränke zu brauen oder außergewöhnliche Geräte zu bauen. Ihre Macht ist permanent, aber abhängig von deiner Expertise.

Effekt

Solange du die notwendigen Materialien und passenden Arbeitsraum hast (nach Abwägung des GM), kannst du außergewöhnliche Items erschaffen (wie in Kapitel 9: Spezialausrüstung beschrieben). Du kannst einem Item nur Attribute, Harme und Wohle geben, zu denen du selbst Zugang hast. Beispielsweise musst du einen Energiewert von 5 oder höher haben, um einem Schwert das Attribut Energie 5 einzuflößen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regelung ist ein ausreichend großer Wert in Schöpfung, Lernen oder Logik. Diese Attribute erlauben es dir, einem Item beliebige Attribute, Harme oder Wohle zu verleihen, solange ihr Wert / Kraftlevel kleiner oder gleich deinem Attributwert ist. Der GM kann entscheiden, ob die Anwendung dieser Ausnahme in bestimmten Kontexten nicht sinnvoll ist und diese untersagen. Dein Rang in dieser Fertigkeit bestimmt den maximalen Wohlstandswert von Items, die du erschaffen kannst, anhand des genutzten Attributs:

- **Rang 1** - Maximaler Wohlstandswert = Attributwert - 2.
- **Rang 2** - Maximaler Wohlstandswert = Attributwert - 1.
- **Rang 3** - Maximaler Wohlstandswert = Attributwert.

Beispielsweise kann ein Charakter mit Schöpfung 5 und Rang 1 dieser Fertigkeit ein außerordentliches Item bis Wohlstandswert 3 erschaffen. Du kannst einen passenden Wohlstandswert für ein Item anhand der Beispielitems aus **Kapitel 9: Spezialausrüstung** finden oder diesen mit den Regeln aus dem Kapitel **Eigene außergewöhnliche Items konzipieren** daraus bestimmen. Ein Item mit den Eigenschaften *Konsumgut* oder *Verbrauchsgut* zu erschaffen braucht einen vollen ununterbrochenen 8-Stunden Tag Arbeit[?]. Andere Items brauchen anhand ihres Wohlstandswertes unterschiedlich viel Zeit:

- **Wohlstandswert 1 - 3:** Zwei Tage pro Wohlstandswert.

- **Wohlstandswert 4 - 5:** Vier Tage pro Wohlstandswert.
- **Wohlstandswert 6 - 7:** Eine Woche pro Wohlstandswert.
- **Wohlstandswert 8 - 9:** Ein Monat pro Wohlstandswert.

Am Ende dieser Zeitspanne ist das Item erschaffen. Ein Item zu erschaffen zählt weiterhin als Ausgabe, sodass du einen Wohlstandswert haben musst, der hoch genug ist, um das Item anhand der in **Kapitel 5: Wohlstand und Ausrüstung** beschriebenen Regeln zu kaufen. Der GM kann nach Abwägung einige oder alle der Kosten, die mit dem Erschaffen eines Items assoziiert sind, fallen lassen, falls du besondere Materialien zum Schaffen des Items schon besitzt. Hast du z.B. kürzlich die Haut eines roten Drachen erbeutet und möchtest nun daraus eine feuerresistente Rüstung schaffen, kann der GM bestimmen, dass die Haut den Großteil der mit der Schaffung assoziierten Kosten ausmacht und der Wohlstandswert zur Bestimmung der Beschaffungskosten für den Schaffungsprozess so um 3 reduziert ist.

Tags: Außergewöhnlich, Nicht-Kampf

ZERMALMENDER TREFFER[?]

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Kraft 6

Beschreibung

Wie ein leichtsinniger Oger, der durch den Kampf wadet, werfen deine unermüdlichen Streiche Feinde nicht nur zurück, sondern auch noch zu Boden.

Effekt

Wann immer du einem Feind Schaden zufügst, kannst du sie nicht nur durch die Fertigkeit Überwältigender Schlag 5' zurückschieben (wenn du möchtest), sondern sie auch dort zu Boden werfen, wo die erzwungene Bewegung endete. Das Ziel erleidet den Harm *Niedergeschlagen*.

Tags: Körperlich, Kampf, Fertigkeitenkette, Kraft

TODESSTREICH (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 6
- **Rang 2:** Beweglichkeit 7

Beschreibung

Du kannst effizient Feinde töten, die dem Ende nahe sind und ihre Todesschreie verhindern. Diese Art Angriff wird oft unter Schurken, Assassinen und Snipern gefunden, die ihre Feinde still niederstrecken, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Effekt

- **Rang 1** - Falls du einem Feind mit Tödlicher Streich Schaden zufügst und ihre Gesamt-TP danach 5 oder niedriger sind, kannst du dich entscheiden, sie stattdessen auf 0 TP fallen zu lassen. Weiterhin kannst du jeden von dir durch eine Attacke auf 0 TP gebrachten Feind verstummen lassen.
- **Rang 2** - Die Schwelle für einen Todesstoß ist auf 10 erhöht. Weiterhin fügst du deinem Feind bei einem erfolgreichen Tödlichen Streich automatisch den Harm *betäubt* zu, wobei dieser nicht gegen das Limit auf max. einen Harm pro Angriff zählt.

Tags: Kampf, Körperlich

TODLOSE TRANCE[?]

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Konstitution 7

Beschreibung

Deine Kampfiraserei ist legendär, seist du ein Berserker aus dem kalten Norden, ein Superheld unaufhaltsamer Stärke oder ein cybernetisch abgehärteter Soldat. Du hast die seltene Fähigkeit, weiterzukämpfen, auch wenn dein Körper längst hätte aufgeben sollen.

Effekt

Während du in einer Kampftrance bist, kannst du nicht bewusstlos geschlagen werden. Aller Schaden, den du erleidest, muss notiert werden, auch wenn deine Gesamt-TP ins negative gehen. Unabhängig von allem Schaden bleibst du bei Bewusstsein, solange du die Kampftrance aufrechterhalten kannst. Hast du negative TP, wenn die Kampftrance endet, fällst du sofort in Ohnmacht. Wirst du nicht innerhalb von einer Runde danach auf 0 oder mehr TP geheilt, stirbst du.

Tags: Außergewöhnlich

VERTEIDIGUNGSEXPERTISE

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du weist, wie man eine gute Offensive in eine noch bessere Defensive verwandelt. Dein besonderes Training oder deine Erfahrung mit Verteidigungsausrüstung erlaubt es dir, diese effizienter zu nutzen als ein normaler Soldat. Beispiele umfassen das defensive Kata eines Kriegers oder einen Soldaten, der mit seinem Riot-Shield trainiert ist.

Effekt

Wenn du eine Waffe oder andere Ausrüstung mit der Eigenschaft *Defensiv* führst, hast du +1 zusätzlichen Rüstungsbonus. Weiterhin wird der Wert von *Defensiv* um 1 erhöht, während du den Gegenstand führst. *Defensiv 1* wird also *Defensiv 2* und *Defensiv 2* wird *Defensiv 3*.

Tags: Kampf

DEFENSIVE REFLEXE (I - IX)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 3
- **Rang 2:** Beweglichkeit 3
- **Rang 3:** Beweglichkeit 3
- **Rang 4:** Beweglichkeit 5
- **Rang 5:** Beweglichkeit 5
- **Rang 6:** Beweglichkeit 5
- **Rang 7:** Beweglichkeit 7
- **Rang 8:** Beweglichkeit 7
- **Rang 9:** Beweglichkeit 7

Beschreibung

Du bist ein Paragon des defensiven Kampfes, der meisterhaft gegnerische Attacken abwendet. Indem du die Bewegungen, Streiche oder Schüsse deiner Feinde voraussiehst, kannst du sie unterbinden, bevor sie zur Gefahr werden.

Effekt

Wann immer du eine Verteidigungsaktion einsetzt, erhältst du Vorteil 1 auf den Aktionswurf pro Rang dieser Fertigkeit, den du besitzt.

Tags: Beweglichkeit, Außergewöhnlich

ZERSTÖRERISCHE TRANCE**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Beweglichkeit 7 / Kraft 7 / Energie 7 / Vergehen 7

Beschreibung

Im Kampfgetümmel wirst du zu einer zerstörerischen Kraft, die ihresgleichen sucht. Ob du ein rasender Barbar bist oder ein ultra-konzentrierter intergalaktischer Fechter, deine Angriffe werden besonders gefährlich, wenn du in Kampftrance verfallst.

Effekt

Wenn du einen Angriffswurf in Kampftrance machst, explodieren alle Würfel mit ihrem Höchstwert oder der Zahl eins unter dem Höchstwert (der gefürfelte Wert selbst ändert sich aber nicht). Das bedeutet, dass ein d4 bei 3 oder 4 explodiert, ein d6 bei 5 oder 6, ein d8 bei 7 oder 8 und so weiter.

Tags: Außergewöhnlich, Kraft

STIRB LANGSAM[?]**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Präsenz 3 / Konstitution 3

Beschreibung

Ob das Glück dir gewogen ist oder du einfach sehr schwer zu töten bist, du hast die Gabe, im Kampf zu bleiben wenn andere schon eingebrochen wären. Vielleicht bist du ein cleverer Schurke, der immer eine Ecke zur Deckung findet oder ein alter Veteran, der trainiert ist, trotz schlechter Karten taff zu bleiben.

Effekt

Einmal pro Tag reduziert ein Angriff, der deine TP eigentlich auf unter 1 TP fallen würde, diese stattdessen auf 1.

Tags: Sozial, Kampf

ENERGIERESISTENZ (I - IV)**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine

- **Rang 3:** Keine

- **Rang 4:** Keine

Beschreibung

Ob durch angeborene Abstammungsfähigkeiten, Spezialisierung in einer bestimmten Art Energie oder inhärentem außergewöhnlichem Schutz, bist du restant gegen eine bestimmte Art Energie. Eine Feuermagierin ist immun gegen die heißesten Flammen oder ein biologisch anormales Alien bleibt von Giften unberührt.

Effekt

Wähle aus den folgenden Energiearten aus: Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Gift oder andere nach Abwägung des GM. Wenn du mit dieser Art von Energie angegriffen wirst, erhältst du Resistenz anhand des Ranges dieser Fertigkeit:

- **Rang 1** - Deine Verteidigungswerte sind um 3 erhöht.
- **Rang 2** - Deine Verteidigungswerte sind um 6 erhöht.
- **Rang 3** - Deine Verteidigungswerte sind um 9 erhöht.
- **Rang 4** - Du bist immun gegen Schaden und schadhafte Effekte.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass mehrere Ränge dieser Fertigkeit erworben werden können, kann die Fertigkeit selbst mehrmals erhalten werden, wobei du jedes Mal eine neue Art Energie auswählst.

Tags: Außergewöhnlich

FLINKE BEINARBEIT**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4

Beschreibung

Du bewegst dich mit dem Fluss des Kampfes und weichst Angriffen aus, die weniger adepte Krieger treffen würden. Vielleicht bist du ein Ninja, der um seine Feinde herum wirbelt oder ein Schlangentalien, das unberührt über das Schlachtfeld gleitet.

Effekt

Wenn du dich von einem an einem Feind anliegenden Platz zu einem nicht an einem Feind anliegenden Ort bewegst, erhält der Feind keine Gelegenheitsattacke.

Tags: Beweglichkeit

AUßERGEWÖHNLICHE VERTEIDIGUNG (I - III)**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Bewegung 2 / Vorwissen 2 / Schutz 2
- **Rang 2:** Bewegung 3 / Vorwissen 3 / Schutz 3
- **Rang 3:** Bewegung 4 / Vorwissen 4 / Schutz 4

Beschreibung

Ob durch eine magische Barriere, einen Blick in die Zukunft oder übernatürlicher Geschwindigkeit, hast du einen außergewöhnlichen Schutz vor Gefahren. Angriffe haben eine kleinere Chance, dich zu treffen und wenn sie es tun, richten sie weniger Schaden an.

Effekt

Du erhältst einen +1 Bonus auf alle Verteidigungen pro Rang in dieser Fertigkeit. Der Bonus gilt für Deckung, Zähigkeit und Entschlossenheit.

Tags: Außergewöhnlich, Verteidigung

AUßERGEWÖHNLICHER FOKUS**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Beliebiges Außergewöhnliches 1

Beschreibung

Deine außergewöhnliche Macht stammt von einer Verbindung mit einem bestimmten Fokusobjekt, wie einem Stab, digitalen Psiverstärker, heiligem Symbol oder einem Zauberbuch. Wenn du dieses Fokussystem in der Hand hältst, muss man im Kampf mit dir rechnen.

Effekt

Mit der Zustimmung deines GM wählst du einen Fokus aus, von dem deine Macht mit einem einzigen außergewöhnlichen Attribut stammt. Einige Beispiele wären Zauberstäbe, Psiverstärker, Kristallkugeln, Zauberbücher, heilige Symbole, Waffen, deine Stimme oder ein dir treues Tier. Du kannst das ausgewählte Attribut nicht ohne deinen Fokus nutzen. Der Fokus verstärkt deine Kräfte und erlaubt es dir so, das gewählte Attribut als eins höher zu behandeln, wenn du Attributwürfel für Aktionswürfel bestimmst. Für alle anderen Applikationen (Fertigkeiten, Harme, Wohle, usw. ...) bleibt dein Attributwert unverändert.

Besonders

Falls du dein Fokussystem je verlierst, ob absichtlich

oder nicht, erhältst du die Fertigkeitenpunkte zurück, die du für diese Fertigkeit ausgegeben hast und kannst sie wieder normal ausgeben. Du kannst diese Fertigkeit mehrmals erhalten. Falls du dich dazu entscheidest, wählst du jedes Mal ein neues Attribut, welches noch keinen Fokus hat. Jede Instanz dieser Fertigkeit kann den gleichen Fokus haben oder aber unterschiedliche.

Tags: Außergewöhnlich

AUßERGEWÖHNLICHE HEILUNG**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Schöpfung 5

Beschreibung

Ob du heilige Magie beschwörst, fortgeschrittene Technologie benutzt oder alchemische Mittel anwendest, deine Meisterschaft außergewöhnlicher Heilung erlaubt es dir, Wunden zu heilen, an denen andere scheitern würden.

Effekt

Wenn du das Wohl *Heilung* wirkst, kannst du dich entscheiden, eine Stunde Zeit statt der normalen Wirkzeit aufzuwenden. Falls du das tust, heilst du genauso viel tödlichen Schaden, wie die normale TP-Heilung der Wirkung ergeben hat. Der tödliche Schaden wird zusätzlich zu den TP des Ziels geheilt.

Tags: Außergewöhnlich, Schöpfung

BLITZFINGER[?] / SCHNELLER ALS DEIN SCHATTEN[?]**Kosten:** 1 Punkt**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Beweglichkeit 1

Beschreibung

Ob du ein Samuraikrieger, der schnellste Mann im Westen oder ein perfekt trainierter interstellarer Soldat bist, kannst du deine Waffe schneller ziehen, als deine Feinde blinzeln.

Effekt

Einmal pro Runde kannst du eine zusätzliche Waffe als kostenlose Aktion ziehen und eine andere wegstecken. Alternativ kannst du den gleichen Effekt auch für alle kleinen Gegenstände nutzen, die du besitzt.

Tags: Kampf, Beweglichkeit

SPURENHUND[?]

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 5

Beschreibung

Einer Spur zu folgen ist für dich so normal wie atmen. Du bist ein erfahrener Waldläufer, Kopfgeldjäger des galaktischen Senats oder ein Katzenmensch mit besseren Sinnen. Deine Expertise erlaubt es dir, Spuren schneller zu verfolgen als durchschnittliche Jäger.

Effekt

Du bewegst dich unbehindert und mit voller Geschwindigkeit, wenn du ein Ziel verfolgst.

Tags: Außergewöhnlich, Beweglichkeit, Wahrnehmung

WILDE HANDLANGER (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Wandlung 4 / Schöpfung 4 / Vergehen 4 / Energie 4 / Einfluss 4
- **Rang 2:** Wandlung 5 / Schöpfung 5 / Vergehen 5 / Energie 5 / Einfluss 5
- **Rang 3:** Wandlung 7 / Schöpfung 7 / Vergehen 7 / Energie 7 / Einfluss 7

Beschreibung

Nekromanten mit Horden Untoter, Erfinder mit ihren automatischen Verteidigungsdroiden oder Psychiker, die andere ihrem Willen unterwerfen, sie alle führen Handlanger an, die unter ihrem Kommando besonders gefährlich sind.

Effekt

Kreaturen unter dem Effekt der Harme *Bezaubert* oder *Dominiert* oder des Wohls *Kreatur Beschwören* haben Vorteil 1 pro Rang dieser Fertigkeit auf alle Angriffswürfe, wenn sie dich beschützen oder in deinem Sinne handeln.

Tags: Außergewöhnlich, Einfluss

FLINKFUß (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4 / Konstitution 4 / Bewegung 2
- **Rang 2:** Beweglichkeit 5 / Konstitution 5 / Bewegung 4
- **Rang 3:** Beweglichkeit 7 / Konstitution 7 / Bewegung 6

Beschreibung

Ob durch cybernetische Implantate, telekinetischen Antrieb oder einfach hardcore Training, bist du schneller als die meisten. Dieser Fertigkeit ist unter Degenhelden, Krieger, Supersoldaten und Psychikern verbreitet.

Effekt

Deine Geschwindigkeit ist pro Rang dieser Fertigkeit permanent um 5' erhöht.

Tags: Außergewöhnlich, Beweglichkeit, Bewegung, Konstitution

FLIEGEN

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du hast die Fähigkeit, zu fliegen, die von himmlischen oder höllischen Flügeln, telekinetischer Kraft oder Mutantenkräften kommen kann.

Effekt

Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit gleich deiner normalen Geschwindigkeit. Nach Abwägung des GM können bestimmte feindliche Handlungen deine Flugfähigkeit unterbinden, sodass du aus dem Himmel fällst. Falls deine Flugfähigkeit anatomisch bedingt ist, wäre der Harm *Immobilisiert* ein Beispiel, weil du deine Flügel nicht mehr bewegen könntest. Falls der Flug telekinetischer Art ist könnte *Annulieren* ihn beenden.

Tags: Nicht-Kampf

GROßER SPRUNG (I - III)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Bewegung 2 / Beweglichkeit 2
- **Rang 2:** Bewegung 4 / Beweglichkeit 4
- **Rang 3:** Bewegung 6 / Beweglichkeit 6

Beschreibung

Durch außergewöhnliche Kraft oder besondere Beweglichkeit kannst du deutlich weiter springen als die meisten Kreaturen. Ein telekinetischer Superheld oder eine insektoide Alienrasse könnten diese Fertigkeit haben.

Effekt

Du kannst deinen Bewegungs- oder Beweglichkeitswert anstatt deinem Kraft nutzen, wenn du berechnest, wie weit du springen kannst. Zusätzlich erhältst du Vorteil 1 pro Rang dieser Fertigkeit auf Aktionswürfe zum Springen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich, Kampf, Nicht-Kampf, Bewegung, Beweglichkeit

HALLUZINATION (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Einfluss 5
- **Rang 2:** Einfluss 7

Beschreibung

Du bist in der Lage, deine Illusionen nicht nur zum Erzeugen von Phantomen zu benutzen, sondern auch um die Sinne deiner Ziele vollständig zu dominieren. Solche Macht wird von legendären Zaubern, Psychikern und Schamanen geführt. Die, die diese Fähigkeit meistern, sind in der Lage rasende Menge ohne einen Tropfen Blut zu pazifizieren.

Effekt

- **Rang 1** - Wenn du den Harm *Phantom* wirkst, kannst du dich entscheiden, statt der normalen Wirkweise eine Halluzination in den Sinnen eines einzigen Ziels zu schaffen. Du erlangst vollständige Kontrolle über die Sinne des Ziels (je nach Kraftlevel des Harms), sodass die Halluzination nicht durch Größe oder Gebiet eingeschränkt ist. Deine Halluzination kann nur ein Ziel haben und kann nicht mit Multi-Zielen benutzt werden. Weiterhin hat das Ziel Nachteil auf seine Widerstehenwürfe gegen den Harm, außer es erleidet Schaden.
- **Rang 2** - Wenn du mit *Phantom* eine Halluzination wirkst, kannst du anhand deine Einfluss-Wertes weitere Kreaturen als zusätzliche Ziele einschließen. Da dies nicht als Multi-Zielen zählt, leidet dein Aktionswurf nicht unter Nachteil.
 - **Einfluss 7** - 5 Ziele
 - **Einfluss 8** - 10 Ziele

- **Einfluss 9** - 50 Ziele

Tags: Außergewöhnlich, Nicht-Kampf, Einfluss

VERSTÄRKTE WIRKUNG[?] (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beliebiges Außergewöhnliches 4
- **Rang 2:** Beliebiges Außergewöhnliches 6
- **Rang 3:** Beliebiges Außergewöhnliches 9

Beschreibung

Indem du deine außergewöhnlichen Kräfte durch tiefere Recherche oder komplexere Rituale wie Meditation, Fasten, Blutlassen oder Ritualopfer unterstützt, erhöhst du die Macht deines Wirkens. Diese Fertigkeit ist bei Magiern, Erfindern, verrückten Wissenschaftlern und ähnlichen Charakteren bekannt.

Effekt

Wenn du einen Harm oder ein Wohl wirkst, kannst du dich entscheiden, dies als Verstärkte Wirkung zu tun. Die Wirkzeit für eine Verstärkte Wirkung ist um einen Grad länger als normal:

- 1 Aktion wird 1 Minute
- 1 Minute wird 10 Minuten
- 10 Minuten werden 1 Stunde
- 1 Stunde wird 8 Stunden
- 8 Stunden werden 24 Stunden

Rang 1 - Wenn du eine Verstärkte Wirkung durchführst, kannst du einen der folgenden Effekte wählen, der den Harm oder das Wohl betrifft:

- Erhöhe die Reichweite des Harms oder Wohls: Attributwert 5 = 500 Fuß
Attributwert 6 = 1/2 Meile
Attributwert 7 = 1 Meile
Attributwert 8 = 10 Meilen
Attributwert 9 = 100 Meilen
- Neutralisiere zwei Level Nachteil, die durch Multi-Zielen bewirkt werden (z.B. kannst du auf zwei Kreaturen oder ein 10' Gebiet zielen, ohne Nachteil zu erhalten).
- Behandle deinen Attributwert zum Bestimmen der Attributwürfel für diese Wirkung als eins höher als er eigentlich ist. Dies gibt dir nicht Zugang zu weiteren Harmen oder Wohlen, sondern betrifft nur die für den Wurf genutzten Würfel.

Rang 2 - Du erhältst die folgenden Optionen, wenn du eine Verstärkte Wirkung nutzt:

- Du kannst andere in einer Gruppenwirkung anleiten, solange sie den Harm oder das Wohl auf dem gleichen Kraftlevel wie du wirken können. Nach erfolgreicher Gruppenwirkung kann jeder beteiligte Charakter einen der Effekte von Rang 1 dieser Fertigkeit auswählen.
- Du erhältst die folgenden weiteren Optionen, um deine Wirkung zu erweitern:
 - Das gewirkte Wohl hält automatisch für eine Minute an, ohne das es aufrechterhalten werden muss. Weiterhin können Feinde das Wohl nicht durch Angriffe unterbrechen (wobei der Harm *Annullieren* weiterhin wirksam ist).
 - Ziele können für eine Minute keine Widerstehenwürfe gegen den gewirkten Harm nutzen.

Rang 3 - Du erhältst die Fähigkeit, Harme und Wohle permanent zu gewähren oder aufzulösen. Um einen Harm oder ein Wohl zu übertragen, musst du dich für eine Anzahl Tage gleich des Kraftlevels vollständig mit der Verstärkten Wirkung beschäftigen. In dieser Zeit kannst du Essen, Trinken und mit zwei Ausnahmen sonst normal Handeln: 1) Du musst jeden Tag aktiv und ohne große Unterbrechungen 8 Stunden an der Wirkung des Harms oder Wohls arbeiten. 2) Du kannst dich generell frei bewegen und das Gebiet verlassen, aber für die 8 Stunden pro Tag musst du am gleichen Ort sein, an dem die Wirkung begonnen wurde. Wenn die Wirkzeit vollständig ist, mache deinen Aktionswurf je nach intendierter Anwendung:

- **Wohl gewähren** - Mache einen normalen Aktionswurf, um das Wohl zu wirken. Bei Erfolg kannst du deinem Ziel ein nicht- Augenblickliches und nicht-permanentes Wohl gewähren. Das Ziel kann das Wohl danach als kostenlose Aktion wirken, ohne dazu einen Aktionswurf zu benötigen. Das Ziel muss keine Aktionen nutzen, um das Wohl aufrechtzuerhalten und es kann nur temporär durch den Harm *Annullieren* neutralisiert werden. Um das Wohl permanent zu neutralisieren (das gewährte Wohl aufzuheben), muss Verstärkte Wirkung mit dem Effekt Wohl bannen benutzt werden (siehe folgende Absätze).
- **Harm gewähren** - Mache einen normalen Aktionswurf, um den Harm zu wirken. Bei Erfolg kannst du deinem Ziel einen nicht- Augenblicklichen und nicht-permanenten Harm zufügen. Der Harm hält ohne Zeitlimit an und erlaubt keine Wi-

derstehenwürfe, um ihn zu beenden. Der Effekt kann nur temporär mit dem Harm *Annullieren* oder permanent mit einer Verstärkten Wirkung mit der Anwendung Harm bannen benutzt werden (siehe folgende Absätze).

- **Wohl bannen[?]** - Mache einen Vergehenwurf mit einem Herausforderungswert von $10 + 2 \times \text{Kraftlevel des Wohls}$, das du bannen willst. Bei Erfolg entfernst du ein permanentes Wohl vom Ziel, so dass dieses dessen Effekte und die Fähigkeit verliert, es zu wirken.
- **Harm bannen** - Mache einen Schutzwurf mit einem Herausforderungswert von $10 + 2 \times \text{Kraftlevel des Harms}$, den du bannen willst. Bei Erfolg entfernst du einen permanenten Harm vom Ziel, wobei das Ziel aber keine Resistenz oder Immunität gegen den Harm für die Zukunft erhält.

Besonders

Permanente Harme und Wohle mit dieser Fertigkeit zu gewähren kann einen dramatischen Einfluss auf die spielmechanische Balance der Geschichte haben. Wie mit anderen Effekten wie z.B. Außergewöhnliches Item Erschaffen, unterliegt das Wirken permanenter Harme und Wohle der Abwägung des GM. Der GM sollte besonders darauf achten, dass diese Fertigkeit nicht genutzt wird, um einen Charakter übermäßig mächtig zu machen.

Tags: Außergewöhnlich, Nicht-Kampf

MEDIKUS

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Schöpfung 4 / Präsenz 4 / Schutz 4

Beschreibung

Durch inspirierende Worte, magische Heilung oder fortgeschrittene Medizintechnik bist du besonders effektiv dabei, anderen zu helfen, schadhafte Effekte loszuwerden. Paladine, Barden und Kampfmediziner sind typische Beispiele von Charakteren, die diese Fertigkeit haben könnten.

Effekt

Du kannst eine große Aktion benutzen, um einem Verbündeten sofort einen Widerstehenwurf (eine kostenlose Aktion für den Verbündeten) mit Vorteil 1 zu geben. Weiterhin hast du Vorteil 1 darauf, das Wohl *Wiederherstellung* zu wirken.

Tags: Nicht-Kampf, Außergewöhnlich, Sozial, Schöpfung, Präsenz, Schutz

UNABDINGBARE TRANCE[?]**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Willenskraft 7

Beschreibung

Im Fokus des Kampfes wirst du unabdingbar. Wie ein Mönch mit stählernem mentalen Fokus oder ein Berserker, der zu blutrünstig ist, um sich aufhalten zu lassen, kannst du nicht durch Furcht, Bezauberung oder ähnliche Effekte gebremst werden.

Effekt

Während du in einer Kampftrance liegst, bist du immun gegen Harme, die auf deine Entschlossenheit zielen. Falls du zu Beginn der Trance unter einem dieser Harme lagst, ist dieser für die Dauer der Trance neutralisiert und kehrt zurück, wenn die Trance endet.

Tags: Kampf

ENDLOSE AUSDAUER (I - V)**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Konstitution 5 / Willenskraft 5
- **Rang 2:** Konstitution 5 / Willenskraft 5
- **Rang 3:** Konstitution 5 / Willenskraft 5
- **Rang 4:** Konstitution 5 / Willenskraft 5
- **Rang 5:** Konstitution 5 / Willenskraft 5

Beschreibung

Deine Ausdauer und Willenskraft sind legendär, sodass du weitermachen kannst, wenn andere schon einbrechen. Ein Barbar, der unermüdlich schlachtet oder ein Hacker, der tagelang ein einziges Ziel verfolgen kann, sind gute Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Du kannst die Auswirkungen des Harms *Erschöpft* abschütteln. Für jeden Rang in dieser Fertigkeit kannst du dein Level an Erschöpfung als eins weniger behandeln, als es eigentlich ist, um die Effekte des Harms zu bestimmen.

Tags: Körperlich

STÄHLERNE WILLE (I - III)**Kosten:** 1 Punkt**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Präsenz 3 / Willenskraft 3
- **Rang 2:** Präsenz 4 / Willenskraft 4
- **Rang 3:** Präsenz 5 / Willenskraft 5

Beschreibung

Deine Entschlossenheit ist außergewöhnlich, sodass du resistenter gegen mentale Angriffe bist, die andere unterwerfen würden. Ein Raumschiffkapitän mit cleverem Geist oder ein weiser Magier könnten diese Fertigkeit nutzen.

Effekt

Für jeden Rang in dieser Fertigkeit ist deine Entschlossenheit um eins erhöht.

Tags: Kampf, Präsenz, Willenskraft

INSPIRIERENDER PARAGON[?] / PARAGON[?] (I - III)**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Präsenz 4
- **Rang 2:** Präsenz 5
- **Rang 3:** Präsenz 6

Beschreibung

Du kämpfst mit solchem Mut, Heldentum oder Tollheit, dass deine Feinde jenseits ihrer eigenen Grenzen inspiriert sind. Typische Beispiele wären Ritter in glänzender Rüstung, furchtlose Platoonführer und heroische Barden.

Effekt

Einmal pro Runde, wenn dein Angriffswurf für einen Angriff mit Schaden die Verteidigung des Ziels um 10 oder mehr übertrifft, kannst du deinen Verbündeten Heilung anhand des Ranges der Fertigkeit geben. Die Reichweite des Heileffekts ist 5' x dein Präsenzwert.

- **Rang 1** - Ein einziger Verbündeter, der den Angriff sehen kann heilt 1d4 TP.
- **Rang 2** - Eine Anzahl Verbündeter gleich deinem Präsenzwert, die den Angriff sehen können, heilen 1d4 TP.
- **Rang 3** - Alle Verbündeten, die den Angriff sehen können, heilen 2d4 TP.

Tags: Sozial, Kampf, Präsenz

WISSEN (I - III)**Kosten:** 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine

Beschreibung

Eingängige Studien oder jahrelange Erfahrung geben dir ein Wissen über ein bestimmtes Thema, das deine generelle Intelligenz weit übersteigt. Ein Navigator kennt die galaktische Karte in-und-auswendig, ein Barbarenlord hat lebenslange Erfahrung in Militärstrategie und ein Professor des Abnormalen wären alle Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Wenn du diese Fertigkeit erwirbst, wählst du ein Wissensgebiet aus der unten aufgeführten Liste oder - mit der Zustimmung des GM - ein anderes.

- Alchemie
- Anatomie
- Arkana
- Computer
- Sprengstoff
- Ingenieurswesen
- Geografie
- Kräuterkunde
- Geschichte
- Ort (spezifischen angeben)
- Medizin
- Militärstrategie
- Übernatürlich
- Wildniss

Dein Rang in dieser Fertigkeit bestimmt, wie tief dein Wissen im gewählten Gebiet geht.

- **Rang 1** - Du hast automatisch bei Aktionswürfen mit HW 16 oder niedriger Erfolg, die etwas mit deinem gewählten Wissensgebiet zu tun haben. Bei höheren HW zählt dein Lernenwert für diesen Wurf als 3, falls er eigentlich niedriger ist. Ist dein Lernenwert eh schon 3 oder höher, hast du Vorteil 1 auf den Wurf.
- **Rang 2** - Du hast automatisch bei Aktionswürfen mit HW 22 oder niedriger Erfolg, die etwas mit deinem gewählten Wissensgebiet zu tun haben. Bei höheren HW zählt dein Lernenwert für diesen Wurf als 6, falls er eigentlich niedriger ist. Ist dein Lernenwert eh schon 6 oder höher, hast du Vorteil 1 auf den Wurf.
- **Rang 3** - Du hast automatisch bei Aktionswürfen mit HW 26 oder niedriger Erfolg, die etwas mit deinem gewählten Wissensgebiet zu tun haben. Bei höheren HW zählt dein Lernenwert für diesen

Wurf als 8, falls er eigentlich niedriger ist. Ist dein Lernenwert eh schon 8 oder höher, hast du Vorteil 1 auf den Wurf.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge in dieser Fertigkeit haben kannst, kannst du die Fertigkeit selbst auch mehrmals erwerben, wobei du jedes Mal ein neues Wissensgebiet wählst. Die Fertigkeit so mehrmals zu haben bringt keine Vorteile für andere Wissensgebiete.

Tags: Keine Voraussetzungen, Außergewöhnlich

TÖDLICHER STREICH[?] (I - IX)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 3
- **Rang 2:** Beweglichkeit 3
- **Rang 3:** Beweglichkeit 3
- **Rang 4:** Beweglichkeit 5
- **Rang 5:** Beweglichkeit 5
- **Rang 6:** Beweglichkeit 5
- **Rang 7:** Beweglichkeit 7
- **Rang 8:** Beweglichkeit 7
- **Rang 9:** Beweglichkeit 7

Beschreibung

Hochtrainierte Sniper, legendäre Ninja oder Nahkampfdervische können Feinde mit präzise platzierten Vorstößen ausschalten, wenn sie sie kalt erwischen.

Effekt

Deine Angriffe werden als Tödlicher Streich gewertet, wenn *eine* der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Dein Ziel ist überrascht oder sie den Angriff anderweitig nicht kommen, z.B. wenn du vor ihm versteckt, als Freund verkleidet bist oder es erfolgreich getäuscht hast.
- Dein Ziel ist in Nahkampfreichweite eines Verbündeten.

Du hast Vorteil auf Tödliche Streiche mit Vorteil-Level gleich deines Ranges in dieser Fertigkeit. Weiterhin wird ein Teil des Schadens (nie mehr als der Gesamtschaden) als tödlicher Schaden zugefügt, was ihn schwieriger zu heilen macht (siehe Kapitel 7: Kampf).

- **Rang 1** - Vorteil 1. Bis zu 5 tödlicher Schaden.
- **Rang 2** - Vorteil 2. Bis zu 5 tödlicher Schaden.
- **Rang 3** - Vorteil 3. Bis zu 10 tödlicher Schaden.

LISTEN

- **Rang 4** - Vorteil 4. Bis zu 10 tödlicher Schaden.
- **Rang 5** - Vorteil 5. Bis zu 15 tödlicher Schaden.
- **Rang 6** - Vorteil 6. Bis zu 20 tödlicher Schaden.
- **Rang 7** - Vorteil 7. Bis zu 20 tödlicher Schaden.
- **Rang 8** - Vorteil 8. Bis zu 25 tödlicher Schaden.
- **Rang 9** - Vorteil 9. Bis zu 25 tödlicher Schaden.

Tags: Außergewöhnlich, Beweglichkeit, Kampf

BLITZREFLEXE (I - V)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 2 / Vorwissen 2
- **Rang 2:** Beweglichkeit 2 / Vorwissen 2
- **Rang 3:** Beweglichkeit 4 / Vorwissen 4
- **Rang 4:** Beweglichkeit 4 / Vorwissen 4
- **Rang 5:** Beweglichkeit 4 / Vorwissen 4

Beschreibung

Du bist allzeit bereit, sodass du deinen Feinden oft zuvorkommst. Ein Revolverheld mit flinken Fingern oder ein Spion, der immer bereit für einen Hinterhalt ist, sind gute Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Für jeden Rang dieser Fertigkeit hast du Vorteil 1 auf alle Initiativwürfe.

Tags: Körperlich, Außergewöhnlich, Beweglichkeit, Vorwissen

ZIELWASSER[?] / WEITSCHUSS

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebiges Außergewöhnliches 5

Beschreibung

Deine Expertise mit einer bestimmten Fernkampfwaffe oder außergewöhnlichen Macht erlaubt es dir, Feinde auf extremer Distanz anzugreifen. Diese Fertigkeit findet man bei Snipern, Kampfpiloten und Kriegsmagiern.

Effekt

Wenn du diese Fertigkeit erwirbst, wähle eine Waffe oder einen Angriffstyp. Beispiele von Angriffstypen umfassen Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Gift, Vergehen, Schöpfung und Kraft, wobei die Liste nicht abschließend ist. Mit der von dir gewählten Waffe oder Angriffsart ist deine Reichweite verdoppelt.

Besonders

Du kannst diese Fertigkeit mehrmals erhalten, wobei du jedes Mal neue Waffen oder Angriffstypen wählst.

Tags: Kampf

STUMMSCHLAG

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4

Beschreibung

Wie ein Assassine oder Ninja kannst du verhindern, dass Feinde andere zu Hilfe rufen können. Das könnte sich als Wurfdart in der Luftröhre, Würgestrick um den Hals oder verzaubertes Tuch über dem Mund ausdrücken.

Effekt

Wann immer du mit einer Waffe mit der Eigenschaft *Defensiv* einem Ziel Schaden zufügst, das die Attacke nicht hat kommen sehen oder sonst unvorbereitet darauf war, erleidet es automatisch den Harm *Verstummt*. Du könntest vor dem Ziel versteckt sein, dich als Freund verkleidet oder es erfolgreich getäuscht haben.

Tags: Beweglichkeit, Körperlich

KAMPFFOKUS

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 1 / Kraft 1

Beschreibung

Wie ein Kensaikämpfer, der sich ganz seinem Kata-na verschrieben hat, oder ein Assassine der ausschließlich seine Lieblingspistole führt, ist dein Training auf einen einzigen Kampfstil fokussiert.

Effekt

Wähle eine einzige Waffe (oder wähle unbewaffneten Kampf) und gib an, auf welches Attribut sich dein Kampffokus verlässt: Beweglichkeit oder Kraft. Wenn du einen Angriff mit der gewählten Waffe machst, wird dein Attributwert zum Bestimmten der Attributwürfel als eins höher gewertet, als er eigentlich ist. Dein Wert bleibt für alle anderen Anwendungen - wie z.B. Fertigkeiten, Harme und Wohle - unverändert. Aufgrund deines intensiven Trainings in einem Stil, das andere Taktiken vernachlässigt,

hast du Nachteil 1 auf alle Angriffe, die du ohne Kampffokus ausführst.

Tags: Kampf, Körperlich

MEISTERVERFOLGER[?] / MEISTERJÄGER

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Wahrnehmung 4

Beschreibung

Du bist zur Jagd geboren. Ob du diese Fähigkeiten durch Jahre der Übung erlangt hast oder sie durch schärfere Sinne besitzt, du verlierst so gut wie nie die Spur deines Ziels, wenn du sie aufgenommen hast.

Effekt

Solange du nicht geblendet oder durch außergewöhnliche Mächte verwirrt bist, weist du immer die Richtung nach Norden. Weiterhin hast du automatisch für sieben Tage nach dem Aufnehmen der Spur bei allen Versuchen um ihr zu folgen Erfolg. Nur außergewöhnliche Fähigkeiten der Verborgenheit, fliegende Ziele oder andere ungewöhnliche Umstände können dich dein Ziel verlieren lassen.

Tags: Nicht-Kampf, Geistig, Wahrnehmung

MIMIKRI[?]

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Wandlung 4

Beschreibung

Du hast dein Gestaltwandeln perfektioniert und kannst so nicht nur deine Form wandeln, sondern sogar spezifische Kreaturen imitieren. Deine Kräfte könnten aus dem Studium der Täuschungsmagie stammen, von einer Genmutation oder inhärenten außergewöhnlichen Fähigkeiten.

Effekt

Wenn du das Wohl *Gestaltwandel* benutzt, kannst du die Form einer spezifischen Kreatur annehmen. Anstatt dich einfach in einen Elf zu verwandeln, kannst du die Gestalt von Galdion dem Elfenkönig annehmen. Die Verkleidung ist visuell nahezu perfekt. Falls dein Verhalten oder andere Anzeichen jemand misstrauisch werden lassen, kann die Person einen Wahrnehmungswurf mit Herausforderungswert $10 + 3 \times \text{dein Wandlungs-/Täuschungswert}$ (hö-

heren Wert nutzen) versuchen. Falls sie Erfolg hat, durchschaut die Person deine Verwandlung.

Tags: Außergewöhnlich, Fertigkeitenkette, Wandlung

MULTI-ANGRIFFSSPEZIALISIERUNG (I - VI)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine
- **Rang 6:** Keine

Beschreibung

Ob du deine Schläge blitzschnell niederregnen lässt, zwei Waffen führst oder einen Kugelblitz vom Himmel beschwörst, hast du die Kunst gemeistert, viele Angriffe gleichzeitig auszuführen.

Effekt

Zu Beginn deines Zuges kannst du ansagen, dass du eine Multi-Attacke nutzen wirst. Du must angeben, wie viele Extraangriffe du ausführen möchtest. Du erhältst eine dem entsprechenden Anzahl an zusätzlichen großen Aktionen, die nur für Angriffe genutzt werden können. *Alle* deine Angriffe in dieser Runde haben Nachteil gleich $3 \times \text{Anzahl an zusätzlichen Attacken}$ (z.B. hast du bei insg. 2 Attacken Nachteil 3 auf beide, 3 Angriffe haben alle Nachteil 6, usw. ...) Für jeden Rang dieser Fertigkeit reduzierst du den gesamten Nachteil für alle Angriffe um 1 (nicht die 3 Nachteil pro Zusatzattacke). Du kannst deine Angriffe für eine beliebige Kombination aus Harmen und Attacken mit Schaden nutzen, kannst aber keine Wohle wirken. Handle jede einzelne Attacke ab, wobei du wie normal Multi-Zielen anwenden kannst. Du kannst dich zwischen den Angriffen bewegen und kannst auch die gleiche Kreatur mehrmals angreifen. Die maximale Anzahl an zusätzlichen Angriffen pro Runde ist $1 + \text{die Hälte deines Levels aufgerundet}$. Auf Level 1 ist das Limit also 2 zusätzliche Attacken, 3 Attacken auf Level 3 und 6 auf Level 9. **Beispiel** - Vax der Todbringer hat Multi-Angriffsspezialisierung (Rang III). Er sagt an, dass er diese Runde drei Angriffe (also zwei zusätzliche) ausführen wird. Daher werden all seine Angriffe Nachteil 3 haben ($3 \times 2 = 6$, davon 3 für Rang 3 abziehen). Sein erster Angriff ist ein nekromantischer Energieausbruch, der einen 10'-Würfel als Ziel hat.

Aufgrund der Gebietsattacke hat Vax weitere 2 Nachteil auf den ersten Angriff, sodass er insgesamt dafür mit Nachteil 5 würfelt. Sein zweiter Angriff ist ein Harmangriff mit *Geblendet* auf einen einzigen Feind, sodass dieser mit Nachteil 3 stattfindet. Letztlich bewegt sich Vax in den Nahkampf und nutzt seine Todesberührung gegen drei Feinde, was weitere 3 Nachteil bringt. Sein letzter Angriffswurf hat also Nachteil 6.

Tags: Beliebiges Attribut

MULTI-HARMSPEZIALISIERUNG

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fähigkeit, beide Harme zu wirken (siehe Beschreibung)

Beschreibung

Du hast eine Spezialattacke gemeistert, die es dir erlaubt, zwei Harme gleichzeitig zu wirken. Ein Eisstoß, der Feinde blendet und verlangsamt, ein Schrotflintenschuss der Feinde wegstößt und zu Boden wirft oder Wurmzungenlied, dass deine Feinde einschläfert und ihre Erinnerungen verändert sind alles Spezialattacken, die mit dieser Fertigkeit erstellt werden könnten.

Effekt

Wähle zwei Harme aus, die du wirken kannst und ein gemeinsamen Attribut zum Wirken haben. Du kannst beide Harme mit einem Angriff zufügen. Der dafür nötige Attributwert ist gleich der Summe der Kraftlevel beider Harme (für *Niedergeschlagen* und *Verlangsamt* beide auf Kraftlevel 1 bräuchtest du also Attributwert 2). Falls die Harme auf unterschiedliche Verteidigungen zielen wählst du selbst aus, gegen welche Verteidigung der Angriff zielt. Bei einem erfolgreichen Wurf werden dem Ziel beide Harme zugefügt. Sie beide bleiben unabhängig voneinander bestehen und gegen sie muss separat widerstanden werden.

Besonders

Um bei einer Multi-Harm-Attacke von der Fertigkeit *Harmfokus* zu profitieren, musst du für beide gewählten Harme *Harmfokus* haben. Du kannst diese Fertigkeit mehr als einmal erwerben, wobei du jedes Mal ein neues Paar aus zwei Harmen wählst.

Tags: Harm, Kampf

MULTI-ZIELEN ANGRIFFSSPEZIALISIERUNG (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine

Beschreibung

Du bist ein Meister darin, viele Feinde gleichzeitig niederzustrecken, sei es mit einem Wirbel deiner Zwillingsschwerter, einem Kugelhagel, einer Welle psionischer Energie oder einem vernichtenden Feuerball.

Effekt

Wenn du diese Fertigkeit wählst, musst du dich für einen Ansatz aus Nahkampf, Fernkampf oder Gebietsangriffen entscheiden. Für jeden Rang dieser Fertigkeit reduzierst du den mit Multi-Zielen assoziierten Nachteil für deinen gewählten Ansatz um 1.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge in dieser Fertigkeit erwerben kannst, kannst du die Fertigkeit selbst auch mehrmals erhalten, wobei du jedes Mal einen anderen Ansatz (Nahkampf, Fernkampf, Gebietsattacken) auswählst. Jede Instanz dieser Fertigkeit hat separate Ränge.

Tags: Beliebiges Attribut

MULTI-ZIELEN WOHLLEXPORTE

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fertigkeit: Wohlfokus

Beschreibung

Du bist so geübt darin, Gruppen Verbündeter zu helfen, dass du bestimmte Wohle ohne Anstrengung wirken kannst. Eine Heilnova, ein übernatürlicher Wind der Flugfähigkeiten beschert oder Zeitdilation die eine Gruppe beschleunigt sind alle Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Wenn du ein Wohl mit Multi-Zielen wirkst, für den du die Fertigkeit Wohlfokus hast, musst du keinen Aktionswurf machen, falls der durch Multi-Zielen erhaltene Nachteil vollständig von deiner Fertigkeit

Multi-Zielen Wohlspezialisierung negiert wird. In diesem Fall hat die Wirkung automatisch Erfolg.

Tags: Nicht-Kampf, Beliebiges Attribut

MULTI-ZIELEN WOHLSPESIALISIERUNG (I - IX)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine
- **Rang 6:** Keine
- **Rang 7:** Keine
- **Rang 8:** Keine
- **Rang 9:** Keine

Beschreibung

Du bist ein Meister darin, Wohle auf mehrere Verbündete zu wirken. Eine Massenteleportation in eine andere Dimension wäre ein Beispiel dieser Fertigkeit im Spiel.

Effekt

Für jeden Rang dieser Fertigkeit reduzierst du den mit Multi-Zielen von Wohlen assoziierten Nachteil um 1.

Tags: Nicht-Kampf, Außergewöhnlich

NATÜRLICHE VERTEIDIGUNG (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Konstitution 1
- **Rang 3:** Konstitution 2

Beschreibung

Ob durch drakonische Abstammung, ein Cyborg-Exoskelett oder einfach lebenslange Konditionierung ist deine Haut zäh wie Stahl, sodass dein Körper allein Angriffen widersteht, die andere niederstrecken würden.

Effekt

Wenn du keine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus auf Deckung und Zähigkeit anhand des Ranges dieser Fertigkeit:

- **Rang 1** - +1 Bonus auf Deckung und Zähigkeit.
- **Rang 2** - +2 Bonus auf Deckung und Zähigkeit.
- **Rang 3** - +3 Bonus auf Deckung und Zähigkeit.

Tags: Kampf, Körperlich, Verteidigung, Konstitution

ÜBERWÄLTIGENDER SCHLAG

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Kraft 4

Beschreibung

Im Kampf bist du eine überwältigende Lawine, die Feinde dahinrafft. Die reine Kraft deiner Angriffe ist so groß, dass sie Feinde zurückwirft. Ein Halbogre mit einem massiven Baumstamm oder ein Supersoldat, der trainiert ist, das Gewicht seines Gegners für sich zu nutzen, sind gute Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Jedes Mal, wenn du mit einer Waffe mit der Eigenschaft *Kraftvoll* Schaden zufügst, kannst du dich entscheiden, dein Ziel 5' von dir wegzubewegen.

Tags: Körperlich, Fertigkeitenkette, Kraft

HARTNÄCKIGER HARM

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fähigkeit, den gewählten Harm zu wirken

Beschreibung

Du bist so effektiv mit einer bestimmten Art Angriff, dass deine Feinde es schwer haben, ihre Folgen abzuschütteln. Vielleicht brennen die Flammen deines Feuerballs heißer oder du hast eine besondere chemische Mischung für dein Blindpulver entwickelt.

Effekt

Wähle einen Harm aus, den du wirken kannst und der eine Dauer von "Widerstehen beendet" hat. Wenn ein Ziel dieses Harms von dir versucht, diesen mit einem Widerstehewurf abzuschütteln, hat es Nachteil 1.

Besonders

Du kannst diese Fertigkeit mehrmals wählen, wobei du jedes Mal einen anderen Harm wählst.

Tags: Harm, Kampf

REAKTIVE TRANCE[?] / AUFMERKSAME TRANCE

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Willenskraft 5

Beschreibung

Dein intensiver Fokus lässt sich nicht brechen, sodass du augenblicklich in eine tiefere Trance verfallen kannst. Beispiele dieser Fertigkeit wären ein Berserker, der im ersten Moment der Gefahr in Rage verfällt oder ein allzeit bereiter Revolverheld.

Effekt

Du kannst als kostenlose Aktion in Kampftrance verfallen (anhand der Fertigkeit Kampftrance), selbst wenn es nicht dein Zug ist. Du kannst dies als Reaktion auf eine andere Handlung tun, z.B. ein feindlicher Angriff, ein Zauber oder eine Beleidigung. Du kannst dich auch erst nach dem Wurf für die Handlung entscheiden, die Kampftrance zu nutzen. Der Effekt der Trance beginnt sofort und in diesem Fall bevor die Konsequenzen der auslösenden Handlung abgehandelt sind, sodass du potentiell Schaden oder andere schadhafte Effekte verhindern kannst.

Tags: Kampf, Geistig, Fertigkeitenkette, Willenskraft

RÜCKSICHTSLOSER ANGRIFF

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Fertigkeit: Battle Trance

Beschreibung

Indem du deinen Körper willentlich im Kampf überstrapazierst, führst du eine Reihe verheerender Attacken aus. Das Stimpack eines Supersoldaten oder ein Berserker, der seine eigenen Muskeln mit mächtigen Hieben zerreißt sind Beispiele dieser Fertigkeit.

Effekt

Während du in einer Kampftrance bist, kannst du dich entscheiden, dir selbst in deinem Zug 5 TP Schaden zuzufügen, um einen Angriff als kleine Aktion zu machen. Effekte, die Schaden verhindern oder reduzieren können diesen selbstverschuldeten Schaden nicht verändern. Du erleidest den Schaden, bevor du den Extraangriff ausgeführt hast, sodass du nach dem Schaden noch bei Bewusstsein sein musst, um die Attacke ausführen zu können.

Tags: Kampf

RESILIENT

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Konstitution 3 / Präsenz 3 / Willenskraft 3

Beschreibung

Ob durch Glück, außergewöhnliche Willenskraft oder großen Mut, kannst du Harme schneller abschütteln als andere. Diese Fertigkeit kann gut zu jedem Charakterkonzept passen: ein Halbling dem das Glück gewogen ist, eine Zauberin mit einer Aura des Schutzes oder ein zerstreuter Professor, der keine Zeit für Störungen seiner Studien hat.

Effekt

Du hast Vorteil 1 auf alle Widerstehenwürfe.

Tags: Geistig, Körperlich, Sozial

WÄCHTER (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5
- **Rang 2:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5
- **Rang 3:** Beweglichkeit 5 / Kraft 5 / Beliebige Außergewöhnliches 5

Beschreibung

Deine erhöhte Aufmerksamkeit auf dem Schlachtfeld bedeutet, dass es fast unmöglich ist, dich zu überraschen und du immer bereit bist, dich und deine Verbündeten zu verteidigen. Diese Fertigkeit ist verbreitet bei Charakteren wie Bodyguards, Zaubern und psychischen Schutzbefohlenen.

Effekt

Einmal pro Runde, nachdem du deine große Aktion der nächsten Runde für eine Verteidigungsaktion genutzt hast, erhältst du eine weitere große Aktion, die nur vor dem Beginn deines nächsten Zuges und nur für eine Verteidigungsaktion genutzt werden kann. Höhere Ränge dieser Fertigkeit geben jeweils eine weitere große Aktion, die nur für eine Verteidigungsaktion und nur vor deinem nächsten Zug genutzt werden können.

Tags: Verteidigung, Körperlich, Außergewöhnlich

FÄHIGKEITSSPEZIALISIERUNG (I - V)**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine

Beschreibung

Du hast Adleraugen, Ausdauer wie eine Stier, den Witz eines Fuchses oder eine ähnlich beeindruckende Fähigkeit außerhalb von Kämpfen. Eventuell hast du hart trainiert, lang gelernt oder einfach ein angeborenes Talent.

Effekt

Wähle ein Attribut. Wann immer du einen Wurf mit diesem Attribut auf etwas anderes als Initiative, Angriffe, Wirkungen von Harmen oder Wohlen oder Verteidigungsaktionen machst, erhältst du Vorteil 1 pro Rang dieser Fertigkeit.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge in dieser Fertigkeit haben kannst, kannst du auch die Fertigkeit selbst mehrmals erwerben, wobei du jedes Mal ein anderes Attribut wählst. Du hast separate Ränge für jedes Attribut, für das du diese Fertigkeit hast.

Tags: Keine Voraussetzungen

ERHÖHTE KONZENTRATION (I - III)**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine

Beschreibung

Dein Fokus ist messerschaft, sodass du dich darauf konzentrieren kannst, mehrere außergewöhnliche Effekte gleichzeitig aufrechtzuerhalten. Diese Fertigkeit ist bei Charakteren verbreitet, die darauf ausgelegt sich, sich und andere zu verstärken, z.B. Barde, Platoonführer oder Ingenieure.

Effekt

Wenn du die kleine Aktion *Wohl aufrechterhalten* benutzt, kannst du pro Rang dieser Fertigkeit ein weiteres Wohl aufrechterhalten, dass du wirken kannst.

Tags: Außergewöhnlich

SCHWIMMEN**Kosten:** 1 Punkt**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du bist für das Wasser geboren und kannst mit der Flinkheit eines Fisches mit großer Geschwindigkeit schwimmen. Der Hintergrund dieser Fertigkeit könnte hartes Training sein oder physiologische Eigenschaften deiner Spezies wie Schwimmhäute.

Effekt

Du erhältst eine Schwimmgeschwindigkeit gleich deiner normalen Geschwindigkeit und musst keine Aktionswürfe machen um deine Schwimmgeschwindigkeit aufrechtzuerhalten.

Tags: Nicht-Kampf

ERZFEIND (I - IX)**Kosten:** 1 Punkt**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine
- **Rang 2:** Keine
- **Rang 3:** Keine
- **Rang 4:** Keine
- **Rang 5:** Keine
- **Rang 6:** Keine
- **Rang 7:** Keine
- **Rang 8:** Keine
- **Rang 9:** Keine

Beschreibung

Du bist darauf spezialisiert, gegen eine bestimmte Spezies, Abstammung oder Fraktion zu kämpfen. Vielleicht wurde deine Familie von Werwölfen getötet und du hast dich seitdem in all ihren Stärken und Schwächen geschult, um sie zu jagen. Vielleicht wurde in einem Gefängnis auf Vogax Prime aufgezogen und kennst die Vogax daher besser als sie sich selbst.

Effekt

Wähle eine Spezies, Abstammung oder Fraktion (z.B. Drachen, Leerentemplare, Gnolls oder Vampire). Du lernst die primäre Umgangssprache der Spezies und nach Abwägung des GM auch andere etwas der anderen besonderen Kommunikationsmittel

deiner Feinde (wie z.B. geheime Handsignale oder Diebessprech). Weiterhin hast du pro Rang dieser Fertigkeit Vorteil 1 auf alle mentalen Attributwürfe (Lernen, Logik, Wahrnehmung, Willenskraft), die etwas mit der von dir gewählten Gruppe zu tun hat.

Besonders

Zusätzlich dazu, dass du mehrere Ränge dieser Fertigkeit erwerben kannst, kannst du die Fertigkeit selbst auch mehrmals erhalten, wobei du jedes Mal eine neue Gruppe an Feinden wählst. Die Ränge der Fertigkeit für jede Gruppe werden separat behandelt. Beispielsweise könnte ein Charakter Erzfeind II (Raumtemplar) und Erzfeind IV (Werwolf) haben.

Tags: Nicht-Kampf, Kampf

HART WIE EISEN[?] (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Konstitution 3
- **Rang 2:** Konstitution 5

Beschreibung

Du hast eine besonders hohe Schmerztoleranz. Diese Fertigkeit könnte von einem Chitinpanzer, extremem Kampftraining oder einfach einer Lederhaut nach jahrelangem Leben auf der Straße kommen.

Effekt

Du erhältst pro Rang dieser Fertigkeit permanent 5 extra TP.

Tags: Verteidigung, Körperlich, Konstitution

ZWEIWAFFEN KÄMPFER[?]

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4

Beschreibung

Du bist stark als auch schnell und in der Lage, in einer Hand Waffen zu führen, für die andere beide Hände benötigen würden. Gute Beispiele dieser Fertigkeit im Spiel sind orkische Barbaren, die in einer Hand eine Großaxt und in der anderen einen Schild führen oder ein Überlebender in der Zombie-Apokalypse, der zwei Kettensägen führt.

Effekt

Du kannst Waffen mit der Eigenschaft *zweihändig* in einer Hand führen und erhältst die Vorteile sowohl der *einhandig* als auch *zweihändig* Eigenschaften.

Das bedeutet, dass du insgesamt Vorteil 2 erhältst, wenn du eine zweihändige Waffe in jeder Hand führst, Vorteil 1 von der Kraft zweihändiger Waffen und Vorteil 1 davon, dass du in jeder Hand eine Waffe führst.

Tags: Kampf, Körperlich, Beweglichkeit, Kraft

ZWEIWAFFENVERTEIDIGUNG

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Beweglichkeit 4

Beschreibung

Deine Meisterschaft im Kämpfen mit zwei Waffen erlaubt es dir, Feinde nicht nur mit blitzschnellen Angriffen einzudecken, sondern dich auch exzellent durch das Abwenden von Schlägen zu verteidigen. Duelisten, Waldläufer und Raumpiraten sind Konzepte, zu denen diese Fertigkeit gut passen könnte.

Effekt

Wenn du eine Waffe, für die du die Fertigkeit *Angriffsspezialisierung* erworben hast, in jeder Hand führst, erhältst du +1 Rüstungsbonus auf deine Deckung.

Tags: Kampf, Körperlich, Beweglichkeit

UNSTERBLICHE BEZAUBERUNG[?]

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen:

- **Rang 1:** Einfluss 4

Beschreibung

Ob du ein Verzauberer bist, Psychiker oder verrückter Wissenschaftler, du hast die Kunst andere gefügig zu machen gemeistert. Deine Bezauberungen sind so mächtig, dass deine Opfer ihnen permanent verfallen können.

Effekt

Wenn du den Harm *Bezaubert* wirkst, erleiden Ziele, die ihren Widerstehenwürfe innerhalb von 24 Stunden nicht bestehen, den Harm permanent. Sie erhalten keine weiteren Widerstehenwürfe, um sich von dem Effekt zu befreien. Andere außergewöhnliche Effekte wie z.B. der Harm *Annulieren* (und weitere passende nach Abwägung des GM) können die permanente Bezauberung weiterhin brechen.

Tags: Außergewöhnlich, Nicht-Kampf, Einfluss

SPURENLOS**Kosten:** 1 Punkt**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Beweglichkeit 3 / Wandlung 3 / Einfluss 3

Beschreibung

Ob aufgrund von Ranken, die in deinem Pfad wachsen, einem magischen Schutz gegen Aufklärung oder illusorischem Nebel, der Effekt ist der gleiche: Du bist davor geschützt, verfolgt zu werden.

Effekt

Deine Spur und jegliche Hinweise auf deine Durchreise werden durch besondere Mittel verschleiert, sodass es unmöglich ist, dich ohne außergewöhnliche Mittel zu verfolgen.

Tags: Nicht-Kampf, Schutz, Wandlung, Einfluss

BRUTALER SCHLAG**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Durch pure Stärke, tödliche Präzision oder überkochende Magie, deine Angriffe sind besonders verheerend. Berserker, Assassinen und Superhelden sind Beispiele dieser Fertigkeit in Aktion.

Effekt

Wann immer du eine natürlich 20 auf einem d20 für einen Angriffswurf wirfst, erhältst du Vorteil 1 auf alle weiteren d20, die du aufgrund der Würfelexplosionen für diesen Angriff wirfst.

Tags: Kampf

WOHLHABEND**Kosten:** 3 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Ob du als Aristokrat geboren wurdest, altes Geld in deiner Familie liegt, du einen großen Schatz geerbt hast oder selbst ein florierendes Geschäft aufgezogen hast, du bist wohlhabender als der durchschnittliche Abenteurer.

Effekt

Dein Wohlstandswert ist um 1 erhöht.

Tags: Nicht-Kampf

AUSGEWOGEN / RUNDUMTALENT [?]**Kosten:** 2 Punkte**Voraussetzungen:**

- **Rang 1:** Keine

Beschreibung

Du hast eine breite Erziehung genossen, viele Erfahrungen gemacht oder einfach großes Glück. Das Resultat ist, dass du auch in Dingen, in denen du nicht spezialisiert bist, ziemlich adept bist.

Effekt

Wann immer du ein Attribut mit Wert 2 oder weniger für einen Aktionswurf außerhalb des Kampfes nutzt, der nicht zum Wirken eines Harms oder eines Wohls dient, erhältst du Vorteil 1 auf den Wurf.

Tags: Nicht-Kampf

HARME**GEBLENDET**

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Schöpfung, Energie, Vergehen

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Schöpfung vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Du blendest deinen Feind mit einer massiven Explosion, einer handvoll Sand, einem kalten Windstoß oder einem grellen Lichtblitz. Piraten, Sniper, Schurken und Nekromanten nutzen diesen Harm oft im Kampf.

Effekt

Das Ziel kann nicht sehen, solange der Effekt besteht. Das Ziel schlägt automatisch bei allen Wahrnehmungswürfen fehl, die sich nur auf seine Sehfähigkeit verlassen. Angriffswürfe und Wahrnehmungswürfe, die sich teilweise auf seine Sehfähigkeit verlassen.

keit verlassen erleiden Nachteil 5. Die Deckung des Ziels ist um 3 reduziert.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

BEZAUBERT

Dauer: Widerstehen beendet (Besonders) (3 Fehlschläge = 24 Stunden)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 4 / 6

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Bezauberungen sind unter den berühmtesten Zaubern, geführt von mächtigen Magierinnen wie Circe (aus Homers Odyssee), Nymphen, Psychikern und anderen Charakteren, die den Willen anderer durch die Magie der Liebe oder Freundschaft kontrollieren.

Effekt

Der Harm Bezaubert kann nur durch eine Harmattacke zugefügt werden. Angriffe mit Schaden, die Harm bewirken können, können diesen Harm nicht zufügen. Der Harm Bezaubert kann sich auf zwei Graden ausdrücken: leicht und tief[?]. **Leichte Bezauberung** - Das Ziel ist mental angehalten, dir gegenüber freundlicher zu werden. Seine Haltung ändert sich nur moderat. Falls das Ziel kurz davor ist, dich anzugreifen, wird es sich zurückhalten - immer noch wütend und feindlich gesinnt, aber nicht mehr gewalttätig. Will das Ziel dir helfen und ist abgesehen von Zweifeln gewillt, dir zu trauen, dann werden diese Zweifel schwinden. **Tiefe Bezauberung** - Der wirkende Charakter wählt aus, ob die tiefe Bezauberung platonischer oder romantischer Natur ist. Falls sie platonisch ist, lässt die Bezauberung das Ziel den wirkenden Charakter für seinen oder ihren besten Freund halten und schätzt sie als eine der vertrauenswürdigsten und nobelsten Personen ein, die er oder sie je gekannt hat. Alternativ kann der wirkende Charakter die Bezauberung sich als romantische Liebe manifestieren lassen. Das Ziel ist nicht mehr in der Lage, gegen den wirkenden Charakter zu handeln und wird den wirkenden Charakter (so bald er oder sie kann) vor kommenden Gefahren warnen, von denen er oder sie erfährt. Das Ziel wird sofort allen gegenüber misstrauisch, die

schlecht vom wirkenden Charakter sprechen. Das Ziel ist mental dazu angehalten, dich mehr zu mögen und dir mehr zu vertrauen, je nach Kraftlevel des Harmes bei der Wirkung:

- **Kraftlevel 3** - Du kannst Kreaturen von tierischer Intelligenz oder weniger mit leichter Bezauberung belegen.
- **Kraftlevel 4** - Du kannst Kreaturen humanoider Intelligenz oder weniger mit leichter Bezauberung belegen - ODER - du kannst Kreaturen von tierischer Intelligenz oder weniger mit tiefer Bezauberung belegen.
- **Kraftlevel 6** - Du kannst Kreaturen von humanoider Intelligenz oder weniger mit tiefer Bezauberung belegen.

Besonders

Während die meisten Harm anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel sich dem Harm überhaupt bewusst ist. Das Unterbewusstsein des Ziels ist zwar magisch unterdrückt, kämpft aber konstant um Kontrolle. Aus diesem Grund erhält das Ziel am Ende seines Zuges einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Hat das Ziel beim Widerstehenwurf Erfolg, so wird es für 24 Stunden immun gegen alle weiteren Versuche durch dich, es wieder zu bezaubern.

Tags: Außergewöhnlich

TAUB

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 4

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Vergehen

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Energie vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Du lässt deinen Feind nach einem Donnerschlag, schnellem Tritt gegen das Ohr oder dem Wirken von dunkler Magie taub zurück. Dieser Harm ist verbreitet bei Sturmmagiern, verrückten Wissenschaftlern und Assassinen.

Effekt

Das Ziel kann nichts hören, solange der Harm anhält. Das Ziel schlägt automatisch bei Wahrnehmungswürfen fehl, die sich auf das Gehör verlassen. Wahrnehmungswürfe, die sich teilweise auf das Gehör verlassen erleiden Nachteil 3.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

Tod

Dauer: Widerstehen beendet (Besonders) (3 Fehlschläge = Permanent)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 9

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Vergehen

Angriff

- Beweglichkeit vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Durch unglaubliche Präzision oder die Macht des Vergehens, beendest du das Leben deines Ziels augenblicklich. Die tödlichsten Assassinen und mächtigsten Nekromanten sind für ihre Fähigkeiten im Nehmen von Leben bekannt.

Effekt

Beim erfolgreichen Wirken des Harms wird das Ziel sofort immobilisiert, bewusstlos und kann keine Aktionen ausführen. Es hat Nachteil 5 auf alle Wahrnehmungswürfe und alle Angriffe gegen es zählen als Gnadenstoß. Falls das Ziel bei drei Widerstehenwürfen gegen diesen Harm fehlschlägt, stirbt es. Der Tod ist permanent und kann nur auf Zustimmung des GM durch eine besondere Mission, seltene Technologie oder lang vergessene Magie wieder aufgehoben werden.

Besonders

Während die meisten Harme anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel Aktionen ausführt und so auch, dass es dem Harm entkommen kann. Der Körper des Ziels kämpft aber instinktiv gegen die Wirkung des Harms an und versucht, dem kommenden Tod zu widerstehen. Am Ende jedes Zuges des Ziels erhält das Ziel einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion, um diesem Harm zu widerstehen. Hat das Ziel Erfolg bei einem Widerstehenwurf gegen diesen Harm, ist es danach für 24 Stunden immun gegen

weitere Versuche durch dich, diesen Harm auf es zu wirken.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

DEMORALISIERT

Dauer: Widerstehen (Klein) beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 6 / 8

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Vergehen, Einfluss, Kraft, Überzeugung, Präsenz

Angriff

- Beweglichkeit vs. Entschlossenheit
- Energie vs. Entschlossenheit
- Vergehen vs. Entschlossenheit
- Einfluss vs. Entschlossenheit
- Kraft vs. Entschlossenheit
- Überzeugung vs. Entschlossenheit
- Präsenz vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Durch deinen schnellen Verstand, einschüchternde Präsenz oder eine Kostprobe deiner magischen Mächte, lässt du deine Feinde an sich zweifeln. Ein Berserker erreicht diesen Effekt vielleicht durch sein geiferndes Zähnefletschen, während ein eleganter Weltraumfechter seine Feinde vielleicht mit wenigen Worten in Kaltschweiß ausbrechen lassen kann.

Effekt

Das Ziel hat Nachteil anhand des Kraftlevels auf alle Aktionswürfe.

- **Kraftlevel 3** - Nachteil 1.
- **Kraftlevel 6** - Nachteil 2.
- **Kraftlevel 8** - Nachteil 3.

Besonders

Diesem Harm zu Widerstehen ist eine kleine Aktion. Wird dieser Harm durch Beweglichkeit oder Kraft gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle *Nicht-körperliche Angriffsreichweite* aus Kapitel 7: Kampf bestimmen.

Tags: Körperlich, Außergewöhnlich

ENTWAFFNET

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 6

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Wandlung, Energie, Vergehen, Einfluss, Kraft, Bewegung

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Wandlung vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Einfluss vs. Entschlossenheit
- Kraft vs. Deckung
- Bewegung vs. Deckung

Beschreibung

Du zwingst einen Feind, die Kontrolle über ein Objekt zu verlieren, das er festhält, z.B. durch physische Kraft, mentalen Zwang, elegante Parade, Erhitzen des Objekts, Telekinese des Objekts oder anderen Mitteln.

Effekt

- **Kraftlevel 3** - Das Ziel lässt ein Objekt deiner Wahl an einem Punkt in einer Reichweite von 15' vom Ziel aus fallen.
- **Kraftlevel 6** - Als Alternative dazu, das Item zu bewegen, kannst du auch entscheiden, die Kontrolle darüber zu übernehmen. Falls du dich dafür entscheidest, wirst du der das Objekt führende Charakter. Um die Kontrolle wiederzuerlangen, kann der ursprüngliche Charakter selbst mit einem Entwaffnet-Harm reagieren, um den Effekt zu kontern oder einen Attributwurf (typischerweise Kraft) mit einem Herausforderungswert von 10 + 2 x Attributwert des den Harm wirkenden Charakters nutzen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

DOMINIERT

Dauer: Besonders

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 9

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Manche legendäre Geschichten erzählen von Vampiren, Zauberern oder verrückten Wissenschaftlern, die Armeen dominierter Sklaven anführen, die willenlos ihren Befehlen folgen.

Effekt

Der Harm Dominiert kann sich auf zwei Graden ausdrücken: leicht und tief[?]. **Leicht Dominiert** - Das Ziel gehorcht einem Befehl, bestehend aus einem Wort, bis zum Ende des nächsten Zuges. An diesem Punkt endet der Harm sofort. **Tief Dominiert** - Jede Bewegung und jede Aktion des Ziels steht unter deiner Kontrolle. Anders als beim Harm Bezaubert, verliert das Ziel von Dominiert Kontrolle über seine eigenen Aktionen. Sein Geist dagegen kämpft gegen den eigenen Körper an. Das Ziel kann keine Aktionen ausführen, die nicht explizit von dir befohlen wurden. Jeder Befehl, der dem Ziel gegeben wird, der der eigentlichen Natur des Ziels massiv widerspricht, gibt dem Ziel einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion, um den Effekt von Dominiert zu beenden. Der wirkende Charakter erhält keinen Zugang zum Geist des Ziels und kann dem Ziel so nur Befehle für Aktionen geben, von denen er weiß oder vermutet, dass das Ziel zu ihnen in der Lage ist. Jeder mentale Befehl, den der wirkende Charakter dem Ziel gibt, ist eine große Aktion. Der Befehl selbst kann aber aus einer Reihe verbaler Anweisungen bestehen, wie zum Beispiel "Greife den Gegner X an, außer jemand kommt durch die Tür. In diesem Fall sollst du fliehen." Die dominierte Kreatur wird dem letzten erhaltenen mentalen Befehl gehorchen, bis sie einen neuen Befehl von dir erhält. Nur einem Befehl kann gleichzeitig gehorcht werden. Tiefe Dominiierung hat eine Dauer von Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Stunde).

- **Kraftlevel 3** - Du kannst Kreaturen nichtmenschlicher Intelligenz (Tiefe, manche Elementare, bestimmte Untote, usw. ...) mit Leicht Dominiert belegen.
- **Kraftlevel 5** - Du kannst Kreaturen menschlicher Intelligenz oder höher mit Leicht Dominiert belegen - ODER - du kannst Kreaturen nichtmenschlicher Intelligenz mit Tief Dominiert belegen.
- **Kraftlevel 9** - Du kannst Kreaturen menschlicher Intelligenz oder höher mit Tief Dominiert belegen.

Besonders

Während die meisten Harme anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel sich dem Harm überhaupt bewusst ist. Das Unterbewusstsein des Ziels ist zwar magisch unterdrückt, kämpft aber konstant um Kontrolle. Aus diesem Grund erhält das Ziel am Ende seines Zuges einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Hat

das Ziel beim Widerstehenwurf Erfolg, so wird es für 24 Stunden immun gegen alle weiteren Versuche durch dich, es wieder zu dominieren.

Tags: Außergewöhnlich

ERSCHÖPFT

Dauer: Besonders

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Angriffsattribute: Vergehen

Angriff

- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Du lässt den Körper des Ziels erschwachen, sodass er nach und nach seine Funktion verliert, bis das Ziel letztendlich stirbt. Erschöpfung kann das Resultat eines Nekromantenfluches, Assassinengiftes, Strahlungsschub oder anderen lebensraubenden Effekt sein.

Effekt

Dieser Harm hat mehrere Level, die nacheinander zugefügt werden. Jedes Mal, wenn dieser Harm erneut erlitten wird, eskaliert das Level um 1.

- **Level 1** - Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle nicht-Angriffswürfe.
- **Level 2** - Das Ziel erleidet den Harm Verlangsamt, sodass seine Geschwindigkeit halbiert ist. Diese Instanz des Harms kann nicht normal widerstanden werden. Er besteht, bis die Erschöpfung aufgelöst ist.
- **Level 3** - Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle Angriffswürfe.
- **Level 4** - Das Ziel verliert seine Attributboni auf Verteidigungswerte (Beweglichkeit und Kraft für Deckung, Konstitution und Willenskraft für Zähigkeit, Willenskraft und Präsenz für Entschlossenheit). Es behält Rüstungsboni, außergewöhnliche Boni und Boni durch Fertigkeiten.
- **Level 5** - Das Ziel verliert das Bewusstsein und ist hilflos. Da es nun zum Ausruhen gezwungen ist, verliert es einen Grad von Erschöpft alle 24 Stunden, außer die Umstände verhindern ein normales Ausruhen.
- **Level 6** - Das Ziel stirbt.

Besonders

Anders als bei anderen Harmen, braucht es Zeit und Ruhe, um diesen Harm zu lösen. Alle 24 Stunden,

die ein Charakter mit wenig oder keiner Anstrengung ausruht, löst ein Level des Harms Erschöpft. Falls das Wohl *Wiederherstellung* erfolgreich gewirkt wird, um diesen Harm zu annullieren, wird nur ein Level von Erschöpft aufgehoben (zusätzlich zu Leveln, die möglicherweise durch Ruhe aufgehoben werden). Falls der genutzte Attributwert des Wirkers von *Wiederherstellung* 7 oder höher beträgt, werden stattdessen alle Level von Erschöpft aufgehoben. Ein Ziel kann nur einmal alle 24 Stunden durch das Wirken von *Wiederherstellung* ein Level Erschöpft annulliert bekommen.

Tags: Außergewöhnlich

FURCHT

Dauer: Besonders

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Angriffsattribute: Schöpfung, Vergehen, Einfluss, Kraft

Angriff

- Schöpfung vs. Entschlossenheit
- Vergehen vs. Entschlossenheit
- Einfluss vs. Entschlossenheit
- Kraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Durch eine überwältigende Demonstration körperlicher Gewalt oder übernatürlicher Macht lässt du Terror in die Herzen deiner Feinde fahren, sodass sie vor dir fliehen. Ein Krieger könnte diesen Harm wirken, indem er einen Felsen stemmt, während ein Cyberhacker vielleicht einen Halluzinationsvirus in den Neurojack seiner Feinde lädt.

Effekt

In seinem Zug muss das betroffene Ziel seinen gesamten Zug nutzen, um sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen. Es kann seine Aktionen zu nichts anderem verwenden und kann sich nicht willentlich näher zu dir bewegen, solange der Harm anhält.

Besonders

Während die meisten Harmen anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel klar denken kann. Gleichzeitig kämpft der logische Teil des Geistes vom Ziel aber darum, die Kontrolle wiederzugewinnen. Am Ende jedes Zuges erhält das Ziel einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen

LISTEN

Harm. Hat das Ziel mit dem Widerstehen Erfolg, so ist es für die nächste Stunde gegen alle weiteren Versuche durch dich, ihm Furcht einzuflößen, immun. Wird dieser Harm durch Kraft gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle *Nicht-körperliche Angriffsreichweite* aus Kapitel 7: Kampf bestimmen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

ERZWUNGENE BEWEGUNG

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 2 / 4 / 6 / 8

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Kraft, Bewegung

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Kraft vs. Deckung
- Bewegung vs. Deckung

Beschreibung

Mit einem kraftvollen Schlag, magischen Windstoß oder telekinetischem Wurf bewegst du dein Ziel gegen seinen Willen. Dieser Harm ist beliebt bei Ogern, Telekinetisten, Windmagiern, Supersoldaten und anderen Charakteren, die das Schlachtfeld zu ihren Gunsten verändern.

Effekt

Das Ziel wird eine durch das Kraftlevel bestimmte Distanz gegen seinen Willen bewegt. Der Zielort der Bewegung wird durch den wirkenden Charakter bestimmt.

- **Kraftlevel 2** - Das Ziel wird um 5' bewegt.
- **Kraftlevel 4** - Das Ziel wird um 10' bewegt.
- **Kraftlevel 6** - Das Ziel wird um 15' bewegt.
- **Kraftlevel 8** - Das Ziel wird um 20' bewegt.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

IMMOBILISIERT

Dauer: Widerstehen beendet (Besonders) (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Kraft, Bewegung

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Wandlung vs. Deckung
- Schöpfung vs. Zähigkeit
- Energie vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Einfluss vs. Entschlossenheit
- Kraft vs. Deckung
- Bewegung vs. Deckung

Beschreibung

Egal ob durch Ringen, einen präzisen Nervenschlag, verschlingende Ranken, mentalen Zwang oder einen knochengefrierenden Kältestoß, hinderst du deinen Feind an selbst der kleinsten Bewegung. Dieser Harm ist bei Kämpfern, Spezialeinheiten, Verzauberten und Wrestlern verbreitet.

Effekt

Dein Ziel kann sich von seinem momentanen Platz nicht bewegen. Falls du den Harm mit einem Kraftwurf gewirkt hast und innerhalb von 5' Distanz vom Ziel bist, dann bist auch du am momentanen Ort immobilisiert (im Ringkampf gefangen). Während ihr auf diese Weise ringt, kannst du versuchen, den Harm erneut auf das Ziel zu wirken. Bei Erfolg kannst du dich mit normaler Geschwindigkeit bewegen und das Ziel dabei mit dir nehmen. Falls dieser Angriff fehlschlägt, kannst du dich nur bewegen, indem du den Harm selbst abbrichst und das Ziel damit auch freigibst. Falls du den Harm mit einem Attribut abgesehen von Kraft gewirkt hast, kannst du dich frei bewegen, während dein Ziel betroffen bleibt. Du kannst dich entscheiden, das Ziel als kostenlose Aktion freizugeben, was den Harm sofort beendet.

Besonders

Hat ein betroffenes Ziel mit einem Widerstehenwurf Erfolg, um diesen Harm zu brechen, kann es sich bis zu 15' als kostenlose Aktion bewegen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

BEWUSSTLOS

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5 / 7 / 9

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Vergehen, Einfluss

Angriff

- Beweglichkeit vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Bewusstlos ist ein Sammelbegriff für eine Reihe von Effekten, darunter totale Paralyse, Schlaf, Versteinigung, Gift, bewusstlos geschlagen sein, in Ohnmacht fallen oder ähnliche Zustände, die einen Charakter vollständig hilflos zurücklassen. Beispiele für Quellen dieses Harms wären der Paralyse Schlag eines Kriegermönchs, ein magisches Schlaflied einer Hexe, Betäubung durch ein Nervengift, Ohnmacht aufgrund extremer Hitze oder der Blick der Medusa.

Effekt

Das Ziel ist immobilisiert (kann sich nicht von seinem momentanen Platz bewegen) und bewusstlos. Es hat Nachteil 5 auf alle Wahrnehmungswürfe und kann sich nicht bewegen. Als Resultat dessen kann ein bewusstloser Charakter das Ziel von Gnadenstößen werden.

- **Kraftlevel 5** - Der Effekt kann durch eine moderate Störung gebrochen werden, wie z.B. einem festen Stoß, einem Tritt, Glas voll Wasser, lautem Knall, usw. ...
- **Kraftlevel 7** - Der Effekt kann nur gebrochen werden, wenn das Ziel 1 TP oder mehr an Schaden nimmt.
- **Kraftlevel 9** - Der Effekt kann nicht durch äußere Quellen gebrochen werden. Nur ein erfolgreicher Widerstehenwurf durch das Ziel kann den Effekt beenden.

Besonders

Während die meisten Harme anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel sich seiner Position bewusst ist. Der Körper des Ziels kämpft aber darum, das Bewusstsein wiederzuerlangen. Am Ende jedes Zuges erhält das Ziel einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Hat das Ziel mit dem Widerstehen Erfolg, so ist es für die nächste Stunde gegen alle weiteren Versuche durch dich, es bewusstlos zu machen, immun.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

NIEDERGESCHLAGEN

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Kraft, Bewegung

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Kraft vs. Deckung
- Bewegung vs. Deckung

Beschreibung

Egal ob durch einen donnernden Schlag deiner Axt, einen überwältigenden Strahl von Energie oder einen kräftigen Stoß über eine unebene Stelle Boden, schlägst du das Ziel von seinen Füßen. Niedergeschlagen ist bei muskelbepackten Hooligans, Telekinetisten, Kampfmeistern und Erdelementalisten beliebt.

Effekt

Das Ziel fällt zu Boden. Ziele am Boden haben Nachteil 1 auf alle Angriffe, die sich ausführen. Charaktere, die am Boden liegen, haben +2 Deckung gegen Fernkampfangriffe und -2 Deckung auf Nahkampfangriffe. Aufzustehen bedarf einer Bewegungsaktion und kostet einen Charakter die Hälfte (abgerundet) seiner Geschwindigkeit für die Runde.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

GEDÄCHTNISMANIPULATION

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5 / 6 / 8

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Den Geist anderer zu kontrollieren ist eine der gefürchtetsten Mächte von Zauberern, sodass selbst mächtige Helden ihre Heimat, Familien und Questen vergessen. Gedächtnismanipulation wird oft von verrückten Wissenschaftlern, Nekromanten, Verzauberern und Chronomagiern verwendet.

Effekt

Du verändert die Erinnerungen eines Ziels zu einem Maß bestimmt durch das Kraftlevel des Harms.

- **Kraftlevel 5** - Du modifizierst temporär einen minderen Aspekt der Erinnerungen des Ziels. Das Ziel erhält seine normalen Erinnerungen automa-

tisch nach einer Stunde zurück und bemerkt die Manipulation.

- **Kraftlevel 6** - Du löschst oder veränderst permanent die letzten 5 Minuten der Erinnerungen deines Ziels. Das Ziel ist sich nur der Erinnerungen aus dieser Zeit bewusst, die du ihm eingeflößt hast (darunter auch, ob es dich gesehen hat oder nicht). Weitere Nutzungen dieses Harms löschen oder verändern aneinanderliegende weitere 5 Minutenabschnitte der Erinnerung des Ziels.[?]
- **Kraftlevel 8** - Anstatt der direkten Vergangenheit kannst du die Erinnerungen einer beliebigen Zeit ändern oder löschen.

Der Harm Gedächtnismanipulation kann nur durch einen Harmangriff zugefügt werden. Angriffe mit Schaden, die Harme bewirken, können diesen Harm nicht zufügen. Dieser Harm gibt dem wirkenden Charakter kein Wissen über den Inhalt der Erinnerungen des Ziels. Der wirkende Charakter muss sich über die Erinnerungen, die er oder sie verändern möchte, durch Gerüchte, persönliches Wissen, Voraussicht oder andere Wege bewusst sein.

Besonders

Denn du bei deinem Aktionswurf zum Zufügen dieses Harms fehlschlägt, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen weitere Versuche durch dich, es mit diesem Harm zu belegen.

Tags: Außergewöhnlich

GEDANKENRAUB

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 2 / 4 / 6 / 8 / 9

Angriffsattribute: Vorwissen

Angriff

- Vorwissen vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Du blickst in den Geist einer Kreatur und liest ihre Gedanken. Die mächtigsten Wirker dieses Harm können sogar ferne Erinnerungen des Ziels hervorholen. Wahrsager, Psychiker und Mentalisten nutzen Gedankenraub oft um die tiefsten Träume und dunkelsten Geheimnisse anderer zu lernen.

Effekt

- **Kraftlevel 2** - Das Ziel muss eine Kreatur tierischer Intelligenz oder niedriger sein. Du erhältst Zugang zu den momentanen Gedanken des Ziels.
- **Kraftlevel 4** - Das Ziel kann eine Kreatur beliebigen Intelligenzgrades sein. Du erhältst Zugang zu den momentanen Gedanken des Ziels.
- **Kraftlevel 6** - Das Ziel kann eine Kreatur beliebigen Intelligenzgrades sein. Du erhältst Zugang zu den momentanen Gedanken des Ziels und seinen neusten Erinnerungen. Anfangs kannst du bis zu 1 Tag in die Vergangenheit vordringen. Mit jeder weiteren Runde, die dieser Harm anhält, erhältst du Zugang zu einem weiteren Tag an Erinnerungen.
- **Kraftlevel 8** - Das Ziel kann eine Kreatur beliebigen Intelligenzgrades sein. Du erhältst Zugang zu den momentanen Gedanken des Ziels und seinen fernen Erinnerungen. Anfangs kannst du bis zu 1 Jahr in die Vergangenheit vordringen. Mit jeder weiteren Runde, die der Harm anhält, erhältst du Zugang zu einem weiteren Jahr an Erinnerungen. Alternativ kannst du auch Erinnerungen gezielt hervorholen, die mit einem bestimmten Ort, Objekt oder Ereignis verbunden sind.
- **Kraftlevel 9** - Das Ziel kann eine Kreatur beliebigen Intelligenzgrades sein. Du erhältst Zugang zu den momentanen Gedanken des Ziels und all seinen Erinnerungen, ohne Einschränkungen durch deren Alter. Alternativ kannst du auch Erinnerungen gezielt hervorholen, die mit einem bestimmten Ort, Objekt oder Ereignis verbunden sind.

Besonders

Hat dein Ziel Erfolg mit seinem Widerstehenwurf gegen diesen Harm, wird es für die nächsten 24 Stunden immun gegen alle weiteren Versuche durch dich, es erneut mit diesem Harm zu belegen.

Tags: Außergewöhnlich

ANNULLIEREN

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Angriffsattribute: Schutz

Angriff

- Schutz vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Durch magische Kräfte, technologisches Hacking

oder ähnliche Mittel kannst du Wohle deiner Feinde annullieren. Der Harm Annullieren wird oft von Magiern, Ingenieuren, Barden und ähnlichen Charakteren benutzt, die die Kräfte ihrer Feinde durchbrechen.

Effekt

Du löst ein einziges aktives Wohl mit Kraftlevel gleich der Wirkung dieses Harms oder niedriger auf. Das Kraftlevel dieses Harms ist weiterhin wie folgt relevant:

- **Kraftlevel 1** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 1 auf. Du kannst ein Wohl auflösen, das aktiv gewirkt wurde. Weiterhin kann das Ziel für 1 Minute nicht mehr vom gleichen Wohl betroffen sein oder es auf sich gewirkt bekommen.
- **Kraftlevel 2** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 2 auf.
- **Kraftlevel 3** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 3 auf.
- **Kraftlevel 4** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 4 auf.
- **Kraftlevel 5** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 5 auf.
- **Kraftlevel 6** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 6 auf. Du kannst ein Wohl auflösen, das permanent wirkt, passiv ist oder inhärenter Teil der Natur des Ziels ist (z.B. die Unsichtbarkeit von Irrlichtern). Effekte, die Annullieren daran hindern würden, gewirkt zu werden, greifen nicht. Weiterhin kann das Ziel für 1 Minute nicht mehr vom gleichen Wohl betroffen sein oder es auf sich gewirkt bekommen.
- **Kraftlevel 7** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 7 auf.
- **Kraftlevel 8** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 8 auf.
- **Kraftlevel 9** - Löse ein Wohl von Kraftlevel 9 auf.

Besonders

Wenn das Wohl, das aufgelöst werden soll, ein Gebiet abdeckt, kannst du es auflösen, indem du ein beliebigen Abschnitt davon anvisierst, den du sehen kannst oder indem du eine Reihe an 5' Würfeln als Ziele setzt, in denen du die Wirkung des Wohls vermutest. Falls das Wohl ein Gebiet abdeckt, statt auf einer Kreatur zu liegen, wirfst du gegen einen HW des Wohls anstatt gegen eine Entschlossenheit-Verteidigung. Der HW ist $10 + 2 \times \text{Kraftlevel des Wohls}$.

Tags: Außergewöhnlich

ANHALTENDER SCHADEN

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 2 / 4 / 6 / 8 / 9

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Vergehen

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Ob du ein Gebiet in Flammen aufgehen lässt, es mit Säure bedeckst, eine Arterie aufschlitzt oder jemand mit einer Krankheit verfluchst, fügst du deinen Feinden eine anhaltende Quelle an Schaden zu. Anhaltender Schaden ist häufig bei Assassinen, verrückten Wissenschaftlern und Elementaristen zu finden.

Effekt

Zu Beginn des Zuges deines Ziels, bevor es Aktionen ausführen kann, erleidet das Ziel Schaden anhand des Kraftlevels des Harms. Dieser Schaden umgeht automatisch die Verteidigungen des Ziels kann aber durch Resistenz gegen bestimmte Arten von Schaden reduziert werden (siehe das Wohl Resistenz). Wie bei allen Würfeln, können die Würfel explodieren.

- **Kraftlevel 2** - 1d4 Schaden pro Runde.
- **Kraftlevel 4** - 1d6 Schaden pro Runde.
- **Kraftlevel 6** - 1d8 Schaden pro Runde.
- **Kraftlevel 8** - 1d10 Schaden pro Runde.
- **Kraftlevel 9** - 2d6 Schaden pro Runde.

Besonders

Anhaltender Schaden kann unterschiedliche Variationen haben: unter anderem körperlicher Schaden (Blutungen nach einem Schlag), Energieschaden (Blitz, Feuer, Kälte, Säure, usw. ...) und Vergehenschaden (nekromantische Energie). Jede Variation hat ihren eigenen Weg, die Quelle des Schadens zu neutralisieren. Wird die korrekte Methode angewandt, erhält das Ziel einen Widerstehwurf als kostenlose Aktion mit Vorteil 1, um den Harm zu beenden. Der GM entscheidet, ob ein Heilmethode die jeweilige Quelle beheben kann. Die folgenden Beispiele können bei Entscheidungen helfen:

- Blutungen werden durch einen erfolgreichen Wurf auf Lernen, Logik oder Schöpfung geheilt.
- Blitzschaden wird durch Entladung oder Erden des Stromflusses behoben.
- Kälteschaden wird durch Wärme, Hitze oder Feuer gemildert.
- Säureschaden wird durch alkalische Mittel neutralisiert (Puder, Milch, usw. ...)

- **Feuerschaden** wird durch Wasser oder Erstickten gelöscht.
- **Vergehensschaden** wird durch außergewöhnliche oder magische Heilung behoben.

Diesem Harm kann auch durch die normale Nutzung einer Bewegungsaktion zum Widerstehen von Harmen aufgelöst werden.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

PHANTOM[?] / ILLUSION

Dauer: Besonders

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Du erschaffst eine illusorische Manifestation, die die Sinne täuscht. Einige Beispiele wären es, eine Mahlzeit verdorben schmecken zu lassen, die Daten auf einem Bildschirm beim Login zu ändern, das Geräusch ausreißender Pferde, Verbündete hinter einer illusorischen Wand zu verbergen oder das Abbild eines intergalaktischen Imperators entstehen zu lassen, der sinnvoll mit anderen kommunizieren kann.

Effekt

Du erschaffst ein Phantom deiner Wahl. Das Kraftlevel, mit dem du diesen Harm wirkst, bestimmt, welche Sinne du täuschen kannst sowie die Größe deiner Illusion.

- **Kraftlevel 1** - Beeinflusse den Geschmackssinn. Erschaffe ein Phantom auf einem 5' x 5' x 5' Gebiet
- **Kraftlevel 2** - Beeinflusse den Geruchs-, Hör- und / oder Berührungssinn.
- **Kraftlevel 3** - Beeinflusse den Sehsinn.
- **Kraftlevel 4** - Erschaffe ein Phantom auf einem 10' x 10' x 10' Gebiet.
- **Kraftlevel 5** - Erschaffe ein Phantom auf einem 15' x 15' x 15' Gebiet.
- **Kraftlevel 6** - Beeinflusse alle Sinne.
- **Kraftlevel 7** - Erschaffe ein Phantom auf einem 20' x 20' x 20' Gebiet.
- **Kraftlevel 8** - Erschaffe ein Phantom auf einem 30' x 30' x 30' Gebiet.

- **Kraftlevel 9** - Erschaffe ein Phantom auf einem 50' x 50' x 50' Gebiet.

Bis Kraftlevel 6 kannst du Sinnesillusionen kombinieren, indem du die nötigen Kraftlevel aufaddierst (z.B. bräuchte eine Illusion für Sicht und Klang zusammen Kraftlevel 5). Während das Phantom bestehen bleibt, kannst du logische Änderungen daran frei vornehmen. Beispielsweise kann eine illusorische Person durch deine Anleitung natürlich wirkend sprechen und als Resultat einer Attacke durch deine Kontrolle stürzen. Starke Änderungen (z.B. die Illusion eines Menschen zu einem Goblin zu machen) erfordern ein neues Wirken des Harms.

Besonders

Anders als bei anderen Harmen zielt dieser Harm nicht auf bestimmte Gegner. Stattdessen wird das Ergebnis deines Einflusswurfes mit der Entschlossenheit-Verteidigung aller Feinde verglichen, die die Illusion wahrnehmen würden. Falls der Wurf niedriger ist als die Entschlossenheit eines Wesens, nimmt diesen keinen der Effekte der Illusion wahr. Falls der Wurf gleich oder höher als ihre Entschlossenheit ist, nehmen Wesen die Illusion wahr und reagieren, als wäre sie real. Falls die Illusion eine Person, einen oder ein Objekt nachahmt, mit dem die wahrnehmenden Ziele sehr vertraut sind, kann der GM entscheiden, ob ihre Entschlossenheit-Verteidigung für diese Situation erhöht sein sollte. Charaktere, die von einem Phantom überzeugt sind, können normale Widerstehenwürfe machen, um den Harm abzuschütteln. Falls sie Erfolg haben, werden sie nicht weiter durch die Illusion getäuscht. Weiterhin musst du jede Runde eine kleine Aktion nutzen, um den Harm aufrechtzuerhalten. Tust du dies nicht, löst sich das Phantom zum Ende deines Zuges auf. Hat ein betroffener Charakter mit seinem Widerstehenwurf Erfolg, so ist er für 1 Stunde immun gegen alle weiteren Phantome, die von dir gewirkt werden.

Tags: Außergewöhnlich

POLYMORPH

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Stunde)

Wirkzeit: 1 Minute

Kraftlevel: 5 / 6 / 8 / 9

Angriffsattribute: Wandlung

Angriff

- Wandlung vs. Zähigkeit

Beschreibung

Du änderst die Größe, Form oder Komposition des Ziels, indem du es wachsen oder schrumpfen lässt, oder ihm eine komplett neue Form gibst (z.B. ein Schaf oder Molch). Polymorph kann durch den Fluch eines Druiden, den Transmogrizierungsstrahl eines verrückten Wissenschaftlers oder durch Verstrahlung mit außerirdischen Energien gewirkt werden.

Effekt

Dein Kraftlevel bestimmt das Ausmaß, bis zu dem du dein Ziel verwandeln kannst. Falls das Ziel in eine andere Kreatur verwandelt wird, nutzt es die Kraft-, Beweglichkeits-, Konstitutions- und Wahrnehmungswerte der neuen Kreatur.

- **Kraftlevel 5** - Verwandle eine Kreatur in eine andere Kreatur gleicher Größe. Die neue Form kann die Attributwerte des Ziels um bis zu 2 reduzieren. Falls die neue Form höhere Attributwerte hätte, wird das Ziel ein außergewöhnliches Beispiel der Spezies. Verwandelt man einen tödlichen Sniper mit Beweglichkeit 5 in einen tumben Oger mit normaler Beweglichkeit 0, dann hat der Sniper-Oger am Ende untypische Beweglichkeit 3.
- **Kraftlevel 6** - Verwandle eine Kreatur in eine andere Kreatur von bis zu halber oder doppelter Größe. Die neue Form kann die Attributwerte des Ziels um bis zu 3 reduzieren.
- **Kraftlevel 8** - Verwandle eine Kreatur in eine andere Kreatur von bis zu viertel oder vierfacher Größe. Alternativ kannst du die Kreatur in ein Objekt gleicher Größe verwandeln. Die neue Form kann die Attributwerte des Ziels um bis zu 5 reduzieren.
- **Kraftlevel 9** - Verwandle eine Kreatur in eine andere Kreatur jeder beliebigen Größe. Alternativ kannst du die Kreatur in ein Objekt gleicher Größe verwandeln. Die neue Form kann die Attributwerte des Ziels um bis zu 7 reduzieren.

Um seine Trefferpunkte im Blick zu behalten, sollte das Ziel den gesamten Schaden festhalten, den es erlitten hat. Bei der Verwandlung bleibt der Schaden erhalten, selbst wenn maximale Trefferpunkte sich verändern. Beispielsweise hat Agent Walker maximal 20 TP, wurde aber in ein Schaf verwandelt und hat so 2 Konstitutionspunkte verloren, weshalb sie jetzt nur noch maximal 16 TP hat. Im Kampf erlei-

det sie 10 Schaden. Als sie sich später zurückverwandelt, bleiben die 10 Schaden erhalten und werden von ihrem neuen Maximum subtrahiert, sodass sie 10 von 20 TP hat. Falls die Verwandlung die TP des Ziels auf weniger als 1 reduziert, wird das neue TP-Maximum stattdessen 1.

Tags: Außergewöhnlich

PROVOZIERT

Dauer: Widerstehen (Klein) beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 kleine Aktion

Kraftlevel: 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Schöpfung, Täuschung, Energie, Einfluss, Kraft, Überzeugung, Präsenz

Angriff

- Beweglichkeit vs. Entschlossenheit
- Schöpfung vs. Entschlossenheit
- Täuschung vs. Entschlossenheit
- Energie vs. Entschlossenheit
- Einfluss vs. Entschlossenheit
- Kraft vs. Entschlossenheit
- Überzeugung vs. Entschlossenheit
- Präsenz vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Durch eine Demonstration überwältigender Macht, Einschüchterung oder Führungsstärke, zeigst du dich als größte Bedrohung auf dem Schlachtfeld, sodass Feinde sich davor hüten, deine Verbündeten anzugreifen. Beispiele umfassen Berserker, die die Schädel von Gegnern spalten, Revolverhelden, die mit bissigen Beleidigungen um sich werfen oder ein Raumkapitäl, der sich mit seinen blitzenden Plasmaklingen mitten in ein Nahkampfgetümmel stürzt.

Effekt

Alle Angriffe, die das Ziel nicht gegen dich ausführt, erleiden Nachteil. Falls das Ziel von mehreren Quellen vom Harm Provoziert betroffen wird, hat es nur Nachteil, wenn sein Angriff kein Ziel beinhaltet, welches auf es Provoziert gewirkt hat. Anders als bei anderen Harmen kann ein Angriff gegen ein Wesen den Harm auf ein anderes Ziel wirken, solange dein Wurf gleich oder größer der Entschlossenheit-Verteidigung des Ziels ist (du provozierst also einen Feind, indem du einen anderen angreifst).

- **Kraftlevel 4** - Das Ziel erleidet Nachteil 1 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.

- **Kraftlevel 5** - Das Ziel erleidet Nachteil 2 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.
- **Kraftlevel 6** - Das Ziel erleidet Nachteil 3 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.
- **Kraftlevel 7** - Das Ziel erleidet Nachteil 4 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.
- **Kraftlevel 8** - Das Ziel erleidet Nachteil 5 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.
- **Kraftlevel 9** - Das Ziel erleidet Nachteil 6 auf Angriffe, die nicht auf dich zielen.

Besonders

Diesem Harm zu widerstehen ist eine kleine Aktion. Wird dieser Harm mit Kraft oder Beweglichkeit gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle *Nicht-körperliche Angriffsreichweite* aus Kapitel 7: Kampf bestimmen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

FERNSICHT

Dauer: 10 Minuten (Besonders)

Wirkzeit: 10 Minuten

Kraftlevel: 5 / 6 / 7 / 9

Angriffsattribute: Vorwissen

Angriff

- Vorwissen vs. Entschlossenheit (Besonders)

Beschreibung

Entweder durch inhärente außersinnliche Wahrnehmung oder durch ein besonderes Werkzeug wie ein Computerterminal, einen brodelnden Kessel oder eine Kristallkugel, kannst du das Ziel aus der Distanz sehen.

Effekt

Du kannst eine Person oder ein Gebiet ausspionieren, mit dem du vertraut bist. Das Kraftlevel dieses Harmes bestimmt die maximale Distanz zwischen dir und dem Ziel. Falls der Harm erfolgreich gewirkt wird, kannst du alles hören und sehen, was in einem 60' Radius vom Ziel aus passiert. Jeder im Zielgebiet, der einen Entschlossenheit-Wert über dem Ergebnis deines Vorwissenwurfes hat, wird sich der ungesesehenen Präsenz am Ort bewusst (egal, ob du mit deinem Wurf Erfolg hattest oder nicht). Bestimmte Kreaturen können in der Lage sein, deine Fernsicht zu identifizieren, falls sie solche Kräfte kennen.

- **Kraftlevel 5** - 1 Meile oder weniger.
- **Kraftlevel 6** - 100 Meilen oder weniger.

- **Kraftlevel 7** - Mehr als 100 Meilen, aber in der gleichen Dimension oder auf der gleichen Realitätsebene.
- **Kraftlevel 9** - Jede Dimension oder Realitätsebene. (In andere Dimensionen zu blicken kann dich Abwägung des GM anderen Gefahren aussetzen)

Besonders

Wenn du diesen Harm erfolgreich wirkst kannst du zum Ende seiner Dauer einen Wurf auf Vorwissen machen, um zu versuchen, den Harm anhalten zu lassen. Bei Erfolg hält der Harm an, ohne die Wirkzeit erneut aufwenden zu müssen. Im Zielgebiet wird der Entschlossenheitswert der Betroffenen wieder mit deinem Wurfergebnis verglichen, um festzustellen, ob sie sich der Präsenz der Fernsicht bewusst werden. Du kannst Fernsicht beliebig oft auf das gleiche Ziel wirken, aber falls du deinen Aktionswurf zum Wirken verfehlst, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun.

Tags: Außergewöhnlich

ERKRANKT

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Angriffsattribute: Vergehen

Angriff

- Vergehen vs. Zähigkeit

Beschreibung

Energie des Vergehens überkommt das Ziel und bombardiert dessen Metabolismus, was Übelkeit hervorruft, die Selbstverteidigung und jede andere Art Aktion schwierig macht. Dieser Harm kann vom Fluch einer Hexe, Biowaffen, starkem Gift oder Kontakt mit außerirdischen Toxinen kommen.

Effekt

Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle Aktionswürfe und -1 auf alle Verteidigungen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

VERSTUMMT

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 2

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Wandlung, Vergehen, Kraft

Angriff

- Beweglichkeit vs. Zähigkeit
- Wandlung vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Kraft vs. Zähigkeit

Beschreibung

Stille breitet sich um das Ziel aus, egal ob durch das Manipulieren von Schallwellen um das Ziel oder physischen Effekten wie Erwürgen oder Ersticken. Der Harm Verstummt ist verbreitet bei Assassinen, Zauberern, Ingenieuren und verrückten Wissenschaftlern.

Effekt

Falls Kraft, Beweglichkeit oder Vergehen benutzt wurden, um diesen Harm zu wirken, leidet der Charakter und Erwürgung und kann nicht sprechen. Falls der Harm mit Wandlung gewirkt wurde, dann erlischt aller Klang innerhalb von 5' um das Ziel durch außergewöhnliche Mittel, sodass z.B. ihre Schritte stumm sind und das Klappern von Ausrüstung nicht gehört werden kann.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

VERLANGSAMT

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Vergehen, Kraft, Bewegung

Angriff

- Beweglichkeit vs. Deckung
- Energie vs. Deckung
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Kraft vs. Deckung
- Bewegung vs. Deckung

Beschreibung

Die Bewegung des Ziels ist erschwert, z.B. durch extreme Kälte, andauernde Hitze, Gift oder die Verwundung beider Beine. Diesen Harm findet man bei Schurken, Eismagiern, Telekinetisten und Revolverhelden.

Effekt

Die Geschwindigkeit des betroffenen Ziels ist um die Hälfte reduziert, abgerundet zum nächsten Vielfachen von 5'. Das gilt für alle körperliche Bewegung (Flug, Laufen, Klettern, usw. ...). Falls das Ziel momentan einen magischen Effekt hat, der seine Geschwindigkeit erhöht, neutralisieren sich beide Effekte, solange sie auf das Ziel wirken.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

BETÄUBT

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 4

Angriffsattribute: Beweglichkeit, Energie, Vergehen, Kraft

Angriff

- Beweglichkeit vs. Zähigkeit
- Energie vs. Zähigkeit
- Vergehen vs. Zähigkeit
- Kraft vs. Zähigkeit

Beschreibung

Du verwirrst die Sinne des Ziels, sodass es deutlich weniger effizient handelt. Ein Ziel kann durch einen Schlag an den Kopf, einen Tritt zwischen die Beine oder einen ohrenbetäubenden Donnerschlag betäubt werden.

Effekt

Im Ziel kann in seinem Zug nur eine einzige große Aktion, Bewegungsaktion oder kleine Aktion ausführen. Effekte, die dem Ziel zusätzliche Aktionen geben, werden bis auf weitere kostenlose Aktionen neutrasiliert. Falls das Ziel erfolgreich mit seiner Bewegungsaktion dem Harm widersteht, erhält es den Rest seiner Aktionen schon im gleichen Zug zurück.

Besonders

Dieser Harm hat besondere Regeln für Boss-NPCs (siehe Kapitel 8: Das Spiel leiten). Ein Boss unterliegt dem Effekt von Betäubt nur in seinem normalen Zug in der Initiativereihenfolge. Er kann all seine Boss-Aktionen wie normal ausführen.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

BERUHIGT[?]

Dauer: Widerstehen beendet (3 Fehlschläge = 1 Minute)

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 7

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Der Harm Beruhigt findet sich in vielen Geschichten und Legenden: die Augen eines Vampirs, das Lied der Sirenen, die Schönheit einer Nymphe. Sie alle sind dafür bekannt, Sterbliche mit schwachem Geist einzulullen. Beruhigt zu sein lässt das Ziel sich entgegen der eigentlichen Umstände sicher, ruhig und friedlich fühlen.

Effekt

Das Ziel hat einen benebelten Geist, sodass seine mentale Verteidigung verringert ist. Während es vom Harm betroffen ist, ist seine Entschlossenheits-Verteidigung auf 10 verringert. Weiterhin hat das Ziel etwa die Intelligenz eines Kindes. Falls es angegriffen wird, verteidigt es sich mit seinen natürlichen Waffen (Hände, Füße, Klauen, Schnabel, usw. ...), bis der Angriff aufhört. Das Ziel wird nie komplexe Taktiken oder Fähigkeiten wie Zauber anwenden. Falls das Ziel Feuer sieht oder Schmerzen fühlt, wird es fliehen.

Besonders

Während die meisten Harme anhalten, bis das Ziel aktiv versucht, ihnen zu widerstehen, verhindert dieser Harm, dass das Ziel sich dem Harm überhaupt bewusst ist. Das Unterbewusstsein des Ziels ist zwar magisch unterdrückt, kämpft aber konstant um Kontrolle. Aus diesem Grund erhält das Ziel am Ende seines Zuges einen Widerstehenwurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Jeder Angriff, der dem Ziel physischen oder geistigen Schaden zufügt, gibt ihm einen weiteren kostenlosen Widerstehenwurf. Aktionen, die ein wildes Tier verschrecken würden (von einem geworfenen Stein getroffen werden, geohrfeigt werden, usw. ...) geben dem Ziel auch einen kostenlosen Widerstehenwurf. Anders als normale Widerstehenwürfe, zählen diese kostenlos erhaltenen Würfe nicht gegen das normale Limit von 3 fehlgeschlagenen Widerstehenwürfen, bevor der Harm länger anhält. Hat das Ziel bei einem Widerstehenwurf Erfolg, so wird es für 24

Stunden immun gegen alle weiteren Versuche durch dich, diesen Harm auf es zu wirken.

Tags: Außergewöhnlich

WAHRHEITSGEBUNDEN

Dauer: 10 Minuten (Besonders)

Wirkzeit: 10 Minuten

Kraftlevel: 5

Angriffsattribute: Einfluss

Angriff

- Einfluss vs. Entschlossenheit

Beschreibung

Indem du den Geist des Ziels durch Magie, chemische Injektion, Neuralsonden oder ähnliche Wege gefügig machst, verhinderst du jede willentliche Lüge des Ziels. Dieser Harm ist beliebt bei Verzauberten, verrückten Wissenschaftlern, Psychikern und der Gesinnungspolizei[?].

Effekt

Das Ziel beantwortet alle Fragen so gut es kann ehrlich. Falls eine Antwort etwas enthüllen würde, was das Ziel normalerweise verborgen halten wollte, macht das Ziel einen Willenskraftwurf gegen einen Einflusswurf durch dich. Falls der Willenskraftwurf höher ist, widersteht das Ziel dem Harm und der Effekt wird aufgelöst.

Besonders

Wenn du den Harm erfolgreich wirkst, kannst du zum Ende seiner Dauer einen weiteren Einflusswurf machen, um den Harm zu verlängern. Bei Erfolg hält der Harm an, ohne dass du erneut die Wirkzeit aufbringen musst. Hat ein Ziel beim bestrittenen Wurf Willenskraft gegen deinen Einfluss Erfolg, wird es 24 Stunden gegen deine Wirkung dieses Harms immun.

Tags: Außergewöhnlich

WOHLE**OBJEKT ABSORBIEREN**

Dauer: Permanent

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 4

Attribute: Wandlung, Bewegung

Beschreibung

Indem du deinen physischen Körperaufbau neu-strukturierst, einen extradimensionalen Raum schaffst, ein cybernetisches Taschenimplantat oder andere Wege nutzt, kannst du ein Objekt in deinen Körper absorbieren, sodass es vollständig vor anderen verborgen ist und jederzeit wieder hervorgeholt werden kann.

Effekt

Das Objekt verbleibt vollständig vor der Wahrnehmung anderer verborgen in deinem Körper, bis das Ziel es als kleine Aktion wieder hervorruft. Falls etwas passiert, was dieses Wohl auflöst (zum Beispiel das Wohl *nullifizieren*), wird das Objekt sofort aus dem Körper des Ziels herausgeholt, als wäre es absichtlich hervorgeholt.

Tags: Außergewöhnlich

ANIMIEREN

Dauer: Permanent

Wirkzeit: 8 Stunden

Kraftlevel: 6 / 8

Attribute: Schöpfung, Vergehen, Logik

Beschreibung

Du erschaffst ein Wesen von weniger als menschlicher Intelligenz, das autonom und dauerhaft geschaffen bleibt. Es könnte eine lebendige Kreatur sein, ein untotes Geschöpf, ein technisches Konstrukt mit Intelligenz oder jede andere Art Kreation, die lebensartige Eigenschaften hat. Beispiele dieses Wohls im Spiel umfassen Nekromanten, die sich untote Leibwächter schaffen, verrückte Wissenschaftler, die aus Körperteilen ein Meisterwerk animieren oder Ingenieure, die aus Teilen vom Schrotthof einen Cyborg zusammenbauen.

Effekt

Du bist in der Lage, ein autonomes Wesen auf nicht-lebendigen Materialien wie Erde, Knochen, Wasser, Ranken, Schrott, Sand (oder anderen vom GM abge-segneten Stoffen) zu erschaffen. Um dies zu tun, musst du zuerst 8 Stunden mit dem nötigen Ritual, Experiment oder ähnlichem Schaffensprozess verbringen. Danach wirfst du einen Aktionswurf, um dieses Wohl zu wirken. Bei Erfolg wird die Gestalt belebt und erhält ein Bewusstsein. Deine Fähigkeit, eine Kreatur zu animieren, gibt dir nicht die Fähigkeit, diese permanent zu kontrollieren. Neu erschafene Wesen liegen aber unter dem *bezaubert*-Harm

(siehe unten) und behandeln dich so direkt nach ihrer Erschaffung wohlwollend. Der GM, nicht der Spieler, ist dafür verantwortlich, die Attribute und Fähigkeiten der animierten Kreatur zu entscheiden und sollte dabei den Leitlinien unter "Einfacher Aufbau" für das Erstellen von NPCs in Kapitel 8: Das Spiel leiten folgen. Kreaturen, die mit diesem Wohl erschaffen werden, sind typischerweise auf weniger als menschliche Intelligenz beschränkt, wie bei Zombies, Kampfdroiden oder Golems.

- **Kraftlevel 6** - Du kannst eine einzige Kreatur animieren. Dein dafür genutztes Attribut muss gleich oder höher dem höchsten Attributwert der Kreatur sein, die du animierst. Bei einem erfolgreichen Wirken, entsteht die Kreatur mit dem *bezaubert*-Harm (leichte Bezauberung[?]) schon auf sie angewendet (kein Wurf ist dafür nötig).
- **Kraftlevel 8** - Du kannst dich entscheiden, eine Gruppe Kreaturen zu animieren: Entweder 10 Kreaturen mit einem maximalen Attributwert von 2, 5 Kreaturen mit einem maximalen Attributwert von 3 oder 2 Kreaturen mit einem maximalen Attributwert von 5. Weiterhin kommen alle diese Kreaturen mit dem Harm *Tiefe Bezauberung* in ihre Existenz statt *leichte Bezauberung*.

Tags: Außergewöhnlich

AURA

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 4 / 6 / 8

Attribute: Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Bewegung, Präsenz, Vorwissen, Schutz

Beschreibung

Du umhüllst ein williges Ziel mit einer Aura, die deine Feinde verletzt oder deine Verbündeten unterstützt. Ein Schild aus Gammastrahlung, die deine Feinde verbrennt, ein Zirkel der Heilung oder eine Aura elementaren Schutzes sind alle Beispiele dieses Wohls im Einsatz.

Effekt

Eine Aura erstreckt sich von einem willigen Ziel aus bis zu einer Distanz, die vom Kraftlevel des Wohls bestimmt wird:

- **Kraftlevel 4** - 5' Radius
- **Kraftlevel 6** - 10' Radius
- **Kraftlevel 8** - 15' Radius

LISTEN

Wähle einen einzigen Harm oder ein Wohl aus, die das gleiche Attribut nutzen, mit der du diese Aura wirkst. Das maximale Kraftlevel für den gewählten Harm oder das Wohl ist die Hälfte des Kraftlevels dieser Aura. Deine Aura strahlt den gewählten Harm oder das Wohl wie folgt aus:

- **Falls die Aura einen Harm ausstrahlt**, dann wird das Ziel der Aura nicht von diesem getroffen. Alle anderen Kreaturen (Freund und Feind), die willentlich das Gebiet der Aura betreten oder ihren Zug darin beenden erleiden einen Harmangriff, der diesen Harm zufügt. Keine Kreatur kann mehr als einmal pro Runde von einer Harmattacke der gleichen Aura getroffen werden.
- **Falls die Aura ein Wohl ausstrahlt**, dann wird das Ziel der Aura auch davon betroffen. Das Ziel und alle Verbündeten, die ihren Zug im Gebiet der Aura beenden, erhalten automatisch das gewählte Wohl. Sobald sie das Gebiet der Aura verlassen, verfällt das Wohl sofort. Keine Kreatur kann ein Wohl mehr als einmal pro Runde von der gleichen Aura erhalten.

Besonders

Dieses Wohl kann besondere Aufmerksamkeit und Abhandlung durch den GM erfordern, da nicht alle Harme und Wohle gut für die Nutzung als Aura geeignet sind. Telekinese zum Beispiel kann Verbündeten nicht gegeben werden und eignet sich so nicht als Aura.

Tags: Außergewöhnlich

BARRIERE

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 7 / 9

Attribute: Schöpfung, Energie, Vergehen, Schutz

Beschreibung

Du beschwörst eine Wand aus Dornen, einen Ring aus Flammen, einen Schwarm Roboterinsekten, eine Wolke betäubenden Gases oder ähnliche Barriere, um Feinde zu behindern oder zu verletzen.

Effekt

Wenn du dieses Wohl wirkst, musst du Multi-Zielen benutzen, um ein spezifisches Gebiet für deine Barriere zu definieren. Bei einer erfolgreichen Wirkung

wählst du anhand des Kraftlevels eine Reihe von Eigenschaften für deine Wand:

- **Kraftlevel 3** - Wähle 1 Eigenschaft: Schaden (1d4), Verbergend, Behindernd
- **Kraftlevel 5** - Wähle 2 Eigenschaften: Schaden (1d8), Verbergend, Behindernd, Harmvoll, Mobil
- **Kraftlevel 7** - Wähle 3 Eigenschaften: Schaden (1d10), Verbergend, Behindernd, Harmvoll, Mobil, Unpassierbar
- **Kraftlevel 9** - Wähle 4 Eigenschaften: Schaden (2d6), Verbergend, Behindernd, Harmvoll, Mobil, Unpassierbar

Schaden: Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Barriere beendet oder diese willentlich betritt, erleidet automatisch den angezeigten Schaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden.

Verbergend: Kreaturen können nicht in diese Barriere hinein oder durch sie hindurchsehen.

Behindernd: Kreaturen bewegen sich mit halber Geschwindigkeit innerhalb der Barriere.

Unpassierbar: Kreaturen und Objekte können sich nicht durch die Barriere bewegen. Wenn du eine unpassierbare Barriere in einem Raum platzierst, in der sich eine Kreatur befindet, bewege diese Kreatur zum nächsten möglichen Ort der Wahl der Kreatur, der nicht in der Barriere liegt. Diese Bewegung erlaubt keine Gelegenheitsattacken.

Harmvoll: Wähle einen Harm, den du mit einem Kraftlevel gleich oder unter dem deiner Barriere wirken kannst. Wenn eine Kreatur innerhalb der Barriere ihren Zug beendet oder diese willentlich betritt, kannst du sofort eine Harmattacke mit dem gewählten Harm gegen sie durchführen. Eine Kreatur nur einmal pro Runde eine Harmattacke durch diese Barriere erleiden.

Mobil: Du kannst eine große Aktion nutzen, um die Barriere bis zu 30 Fuß zu bewegen.

Tags: Außergewöhnlich

BLINDSICHT

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Attribute: Wandlung, Vergehen, Wahrnehmung, Vorwissen

Beschreibung

Selbst bei absoluter Dunkelheit kannst du deine

Umgebung ausmachen. Einige Beispiele für Blindsight wären Vibrationssinne, Echolokation, Hitze-sicht, himmlische Einsicht oder außergewöhnlich erhöhte Sinne.

Effekt

Das Ziel ist immun gegen den *geblendet*-Harm und kann auch in Bedingungen mit wenig oder keinem Licht normal sehen. Blindsight kann auch potentiell Unsichtbarkeit entgegenwirken, allerdings muss der GM hier entscheiden, ob die Quelle der Blindsight tatsächlich die Quelle der Unsichtbarkeit invalidieren würde.

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

VERSTÄRKEN

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 6 / 8

Attribute: Wandlung, Schöpfung, Vorwissen, Präsenz

Beschreibung

Du verbesserst die Erfolgchancen deines Ziels mithilfe von Inspiration, Augmentation, himmlischen Segens oder übernatürlicher Einsicht. Dein Ziel wird kompetenter als es normalerweise ist. Du könntest das Sehvermögen eines Adlers geben, die Kombinationsgabe eines Elitehackers oder aber die soziale Anmut eines trainierten Höflings.

Effekt

Wähle ein einziges Attribut. Dein Ziel erhält Vorteil auf Aktionswürfe mit diesem Attribut anhand des Kraftlevels des Wohls.

- **Kraftlevel 3** - Vorteil 1
- **Kraftlevel 6** - Vorteil 2
- **Kraftlevel 8** - Vorteil 3

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich

VERBORGENHEIT

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8

Attribute: Wandlung, Einfluss

Beschreibung

Das Ziel ist vor Detektion verborgen, entweder indem es seine Umgebung verändert oder Illusionen

erschafft. Dieses Wohl ist besonders beliebt bei Assassinen, Dieben, Schattentänzern, Illusionisten, Erfindern und ähnlichen Charakteren.

Effekt

MERKE: Dieses Wohl ersetzt das Unsichtbarkeitswohl aus dem ersten Heft von "Every Roll Matters Zine (Dezember 2021)".

Der wirkende Charakter wählt einen Sinn (wie z.B. Geruch, Klang, Licht (Sicht), Hitze, usw. ...), der eingeschränkt wird. Das Wohl bewirkt, dass alle Reize für diesen Sinn innerhalb von 5' durch außergewöhnliche Mittel unterdrückt werden, sodass das Ziel sehr schwer zu entdecken wird. Das Ziel erhält Vorteil mit Wert anhand des Kraftlevels des Wohls auf Aktionswürfe, um sich zu verstecken oder unentdeckt zu bleiben.

Bei Angriffen gegen Gegner, die das Ziel nicht entdecken können, ist deren Deckung reduziert. Auf die gleiche Weise ist die Deckung des Ziels gegen Angriffe von Gegnern erhöht, die das Ziel nicht wahrnehmen. Dieser Bonus gilt nicht für Gebietsatacken.

Du kannst nicht Ziel von Gelegenheitsangriffen werden, außer der Gegner ist sich durch ein anderes Sinnesorgan, einem passenden Attributwurf oder anderem Effekt deiner Position bewusst. Ein solcher Gelegenheitsangriff kann nach Abwägung des GM für die momentane Situation unter Nachteil (0, 3 oder 5) leiden.

- **Kraftlevel 3** - Der Wirker ist in der Lage, seinen Geruch oder seinen Klang zu unterdrücken. Vorteil 1 um sich zu verstecken, +1 Deckung gegen Angreifer, die das Ziel nicht wahrnehmen können, -1 Deckung für Gegner, die das Ziel nicht wahrnehmen können.
- **Kraftlevel 4** - Der Wirker ist in der Lage, sich vor einem weiteren Sinn zu verbergen.
- **Kraftlevel 5** - Vorteil 3 um sich zu verstecken, +3 Deckung gegen Angreifer, die das Ziel nicht wahrnehmen können, -2 Deckung für Gegner, die das Ziel nicht wahrnehmen können.
- **Kraftlevel 6** - Der Wirker kann sich vor bis zu 2 Sinnen gleichzeitig verbergen. Vorteil 5 um sich zu verstecken, +5 Deckung gegen Angreifer, die das Ziel nicht wahrnehmen können, -4 Deckung für Gegner, die das Ziel nicht wahrnehmen können.
- **Kraftlevel 7** - Der Wirker kann sich vor bis zu 3 Sinnen gleichzeitig verstecken.
- **Kraftlevel 8** - Der Wirker kann sich vor bis zu allen Sinnen gleichzeitig verstecken.

Tags: Außergewöhnlich

DUNKELHEIT**Dauer:** Aufrechterhalten verlängert**Wirkzeit:** 1 große Aktion**Kraftlevel:** 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9**Attribute:** Vergehen, Einfluss**Beschreibung**

Du erschaffst ein Gebiet illusorischer Dunkelheit oder entropischer Energie, die alles Licht verlischen lässt. Dieses Wohl ist beliebt unter Illusionisten, Schattenwebern, Psionikern und verrückten Wissenschaftlern.

Effekt

Wähle einen Raum oder ein Objekt in deiner Reichweite. Dunkelheit quillt aus dem Ziel hervor bis zu einem Radius von 5 Fuß pro Kraftlevel des Wohls. Dieser Effekt annulliert die Wirkung von allem natürlichen Licht innerhalb seines Radius und Kreaturen, die sich für ihre Sicht auf Licht verlassen, erleiden die gleichen Nachteile, als würden sie den *geblendet*-Harm haben, während sie im Gebiet dieses Wohls sind. Kreaturen, die sich für ihre Sicht nicht auf Licht verlassen (z.B. durch Vibrationssinne, Blindsight, usw. ...) werden nicht eingeschränkt. Falls das Gebiet der Dunkelheit sich mit dem eines Licht-Wohls überschneidet, dann wirkt das Wohl mit dem größeren Kraftlevel. Falls beide das gleiche Kraftlevel haben, herrschen im betroffenen Gebiet wieder die natürlichen Lichtverhältnisse, als gäbe es keine der beiden Wohle.

Tags: Außergewöhnlich

DETEKTION**Dauer:** Aufrechterhalten verlängert**Wirkzeit:** 1 große Aktion**Kraftlevel:** 1**Attribute:** Vorwissen**Beschreibung**

Du erhältst eine außergewöhnliche Sicht, die es dir erlaubt, farbige Auras zu sehen, die von magischen, geistlichen oder anderen außergewöhnlichen Mächten hervorgerufen werden. Häufige Beispiele dieses Wohls wären z.B. ein Paladin, der die wahren Absichten eines Ziels erkennen kann, ein Psychicker,

der die Aura eines Ortes ließt oder ein Cyborg, der das Terrain nach Lebenszeichen abscannt.

Effekt

Wenn du dieses Wohl wirkst, musst du eine Art von Aura auswählen, die du wahrnehmen willst: **Heilig**, **Unheilig**, **Leben**, **Tod** oder **Magisch**. Du kannst unsichtbare Auras dieser Art wahrnehmen und hast eine ungefähre Idee ihrer Stärke (von schwach bis überwältigend). Diese Auras sind normalerweise das Resultat von aktiven Handlungen. Ein sonst freundlicher Händler würde also eine Weile lang eine Aura des Todes ausstrahlen, nachdem er jemanden vergiftet hat. Selbst ein Paladin, der einen boshaften Magier erschlagen hat, wird für eine Zeit nach dem letzten Schlag eine Aura des Todes von sich geben.

- **Heilig** - Heilige Energie umgibt extradimensionale Wesen des Himmels oder ähnlicher mit dem Guten assoziierten Reiche, die pures Wohlbefinden verkörpern.
- **Unheilig** - Unheilige Energie umgibt extradimensionale Wesen aus der Hölle oder ähnlichen mit dem Bösen assoziierten Reichen, die pure Bosheit verkörpern.
- **Leben** - Wesen aus himmlischen Dimensionen, Regenerationsnanotech aus der Zukunft und Kleriker, die die Mächte der Heilung und des Schutzes nutzen, strahlen für eine Zeit nach der Anwendung ihrer Kräfte eine Aura des Lebens aus.
- **Tod** - Nekromanten, Untote und Mörder strahlen alle eine Aura des Todes aus. Bei Untoten ist die Aura konstant, da die Macht des Todes sie animiert.
- **Magisch** - Außergewöhnliche magische Auras umgeben Objekte und Orte, die solcherlei Effekte verkörpern. Inhärent magische Kreaturen wie Nymphen, strahlen konstant eine magische Aura aus. Natürliche Kreaturen, die Magie nutzen können, strahlen eine magische Aura nur für eine Zeit nach dem Wirken von Magie aus.

Besonders

Anders als bei anderen Wohlen, kann dieses Wohl nicht andere Charaktere als Ziel haben. Nur der Charakter, der dieses Wohl wirkt, kann die Auras wahrnehmen. Weiterhin kann der GM nach eigenem Abwägen viele andere Arten von Auras wahrnehmbar sein lassen, je nachdem ob diese für das Setting der Kampagne angemessen sind.

Tags: Außergewöhnlich

FLUG**Dauer:** Aufrechterhalten verlängert**Wirkzeit:** 1 große Aktion**Kraftlevel:** 5 / 6 / 8**Attribute:** Wandlung, Bewegung**Beschreibung**

Indem ihm Flügel wachsen, es Antigrav-Technik aktiviert, telekinetische Kräfte hervorruft oder ähnliche Mittel nutzt, erhebt sich das Ziel in die Lüfte.

Effekt

- **Kraftlevel 5** - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 10'.
- **Kraftlevel 6** - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 30'.
- **Kraftlevel 8** - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 60'.

Falls das Wohl annulliert wird, während das Ziel noch fliegt, beginnt es sofort, zu fallen.

Tags: Außergewöhnlich

GENESIS**Dauer:** Augenblicklich**Wirkzeit:** Besonders**Kraftlevel:** 1 / 3 / 5 / 7 / 9**Attribute:** Schöpfung**Beschreibung**

Du erschaffst etwas aus nichts. Je nach der Kraft deiner Wirkung, kannst du eine Reihe verschiedener Materialien manifestieren, von temporärer Gemüsesfaser zu permanent erschaffenen Handwerksgeräten großer Komplexität. Dieses Wohl wird oft von Druiden genutzt, um Lebensmittel zu erschaffen oder Pflanzen wachsen zu lassen. Sonst nutzen Ingenieure es, um Ausrüstung zu basteln oder clevere Lösungen für komplexe Probleme zu erfinden.

Effekt

- **Kraftlevel 1** - Du kannst *temporäre*, nicht-lebendige Materie (Pflanzen, Erde, Wasser, Ranken usw. ...) erschaffen. Alles, was auf diese Weise geschaffen wurde, vergeht nach 1 Stunde und ist dann nutzlos. Mit diesem Wohl kannst du 1 Kubikfuß nichtlebendiger Materie pro Attributpunkt des genutzten Attributs erschaffen. Die Wirkzeit für dieses Kraftlevel sind 10 Minuten.

- **Kraftlevel 3** - Du kannst *permanente* nichtlebendige Materie (Pflanzen, Erde, Wasser, Ranken usw. ...) erschaffen. Du kannst entweder genug Essen für 1 Person oder 1 Kubikfuß an nichtlebendiger Materie pro Attributpunkt des genutzten Attributs erschaffen. Die Wirkzeit dieses Kraftlevels ist 1 Stunde.
- **Kraftlevel 5** - Die Menge *permanenter* nichtlebendiger Materie (Pflanzen, Erde, Wasser, Ranken usw. ...), die du erschaffen kannst, beträgt auf diesem Kraftlevel 5 Kubikfuß pro Attributwert des genutzten Attributs.
- **Kraftlevel 7** - Du kannst *permanente* einfache oder komplexe nichtlebendige Materie (Juwelen, Eisen, Marmor usw. ...) erschaffen. Der Wert des resultierenden Items kann nicht größer sein als Wohlstandswert 2. Du produziert 1 Kubikfuß der Materie pro Attributpunkt des genutzten Attributs. Die Wirkzeit dieses Kraftlevels sind 8 Stunden.
- **Kraftlevel 9** - Du kannst nicht nur Rohmaterialien erschaffen, sondern *permanente* vollständige Items. Ein Handwerker ist trotzdem nötig, um das Resultat zu exzellenter Qualität weiterzuverarbeiten. Die Wirkzeit dieses Kraftlevels sind 8 Stunden.

Tags: Außergewöhnlich

HAST**Dauer:** Aufrechterhalten verlängert**Wirkzeit:** 1 große Aktion**Kraftlevel:** 2 / 4 / 6 / 8**Attribute:** Wandlung, Bewegung**Beschreibung**

Das Ziel bewegt sich mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit, weicht Angriffen mit Grazie aus und erfüllt Aktionen mit großer Hast. Dies kann das Resultat einer chemischen Injektion sein, psychischer Verstärkung, zeitverändernder Magie oder ähnlicher Mittel.

Effekt

- **Kraftlevel 2** - Die Geschwindigkeit des Ziels ist um 10' erhöht.
- **Kraftlevel 4** - Die Geschwindigkeit des Ziels ist um 15' erhöht und es erhält +1 auf seine Deckung.
- **Kraftlevel 6** - Die Geschwindigkeit des Ziels ist um 20' erhöht und es erhält +2 auf seine Deckung.

Weiterhin kann das Ziel eine weitere große Aktion in seinem Zug ausführen. Diese Aktion kann aber nicht für eine Unterbrechungsaktion genutzt werden. Falls die Aktion einen Wurf benötigt, wird dieser mit Nachteil 3 ausgeführt.

- **Kraftlevel 8** - Die Geschwindigkeit des Ziels ist um 30' erhöht und es erhält +3 auf seine Deckung. Weiterhin kann das Ziel bis zu zwei weitere große Aktionen in seinem Zug ausführen. Diese Aktionen können aber nicht für eine Unterbrechungsaktion genutzt werden. Falls die erste weitere Aktion einen Wurf benötigt, wird dieser mit Nachteil 3 ausgeführt, die zweite weitere Aktion mit Nachteil 6.

Tags: Außergewöhnlich

HEILUNG

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz

Beschreibung

Heilung kann eines von zwei Konzepten beschreiben: das tatsächliche Schließen von Wunden und richten von Knochen durch Quellen wie Medizin, Operation oder übernatürliche Kräfte des Lebens, oder aber Inspiration, die das Ziel trotz Wunden und Gefahr weiterkämpfen lässt. Dieses Wohl ist unter Klerikern, Medizinern, Barden und Anführern verbreitet.

Effekt

Wirf die unten für jedes Kraftlevel angegebenen Würfel. Die Würfel explodieren normal. Das Ziel wird um die Anzahl an Trefferpunkten geheilt, die dem Wurf Ergebnis entspricht.

- **Kraftlevel 1** - Heile 1d4.
- **Kraftlevel 2** - Heile 1d6.
- **Kraftlevel 3** - Heile 1d8.
- **Kraftlevel 4** - Heile 1d10.
- **Kraftlevel 5** - Heile 2d6.
- **Kraftlevel 6** - Heile 2d8.
- **Kraftlevel 7** - Heile 2d10.
- **Kraftlevel 8** - Heile 3d8.
- **Kraftlevel 9** - Heile 3d10.

Besonders

Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.

Tags: Außergewöhnlich

SUBSTANZLOS

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 7

Attribute: Wandlung, Vergehen

Beschreibung

Wird eine Kreatur substanzlos, so ist sie nicht mehr an physische Barrieren gebunden. Geister, Zauberer die eine Gasform annehmen und Kreaturen, die zwischen Ebenen der Realität wechseln können sind Beispiele, die das Wohl Substanzlos nutzen könnten.

Effekt

Das Ziel erhält die Fähigkeit, frei durch alle physischen Barrieren zu passieren, als wären diese leerer Raum. Weiterhin können sie sich frei in jede Richtung sowohl horizontal als auch vertikal mit ihrer Grundgeschwindigkeit bewegen (30' für die meisten Charaktere). Während sie substanzlos sind ist das Ziel immun gegen alle Attacks, die auf Deckung oder Zähigkeit zielen. Sie können aber selbst auch keine Angriffe gegen Deckung oder Zähigkeit ausführen. Falls die Konzentration des Ziel unterbrochen wird oder das Wohl endet, während das Ziel in einer festen Struktur ist, wird das Ziel gewaltsam in die alternative Ebene versetzt, die es für seine substanzlosigkeit genutzt hat (typischerweise eine andere Dimension oder Realitätsebene).

Tags: Außergewöhnlich

UNSICHTBAR

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5 / 6

Attribute: Wandlung, Einfluss

Beschreibung

Das Ziel verschwindet aus dem sichtbaren Lichtspektrum, entweder indem es das Licht bricht, eine Illusion erschafft oder in einen extradimensionalen Raum zwischen den Ebenen der Realität tritt. Dieses Wohl ist unter Spezialagenten beliebt, Illusionisten, Schattentänzern, Erfindern und ähnlichen Charakteren.

Effekt

MERKE: Dieses Wohl wurde durch Verborgenheit ersetzt.

Licht scheint durch das Ziel hindurch, sodass es transparent wird. Seine physische Form verzerrt die Lichtstrahlen auf eine Weise, die nur die schärfsten Augen wahrnehmen können. Das Ziel erhält Vorteil anhand des Kraftlevels des Wohles auf Beweglichkeitwürfe, um sich zu verstecken. Falls es vollständig stillsteht, wird der Bonus verdoppelt. Die Deckung des Ziels ist gegen Nah- und Fernkampfangriffe erhöht, bleibt gegen Gebietsattacken aber unverändert. Führt das Ziel eine Attacke gegen eine Kreatur aus, die es nicht sehen kann, ist die Deckung der Kreatur reduziert. Du kannst nicht das Ziel von Gelegenheitsattacken durch Feinde werden, die dich nicht wahrnehmen können.

- **Kraftlevel 5** - Vorteil 3 auf Verstecken, +3 Deckung gegen Nah- und Fernkampfangriffe, -2 Deckung für angegriffene Kreaturen, die dich nicht sehen können.
- **Kraftlevel 6** - Vorteil 5 auf Verstecken, +5 Deckung gegen Nah- und Fernkampfangriffe, -4 Deckung für angegriffene Kreaturen, die dich nicht sehen können.

Tags: Außergewöhnlich

LEBENSRAUB

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5

Attribute: Vergehen

Beschreibung

Wie der Biss eines Vampirs, so kann auch die seelenraubende Berührung eines schwarzen Magiers oder der Strahl des Lebenssaugers eines verrückten Bösewichts dem Ziel erlauben, seinen Feinden die Lebenskraft zu entziehen.

Effekt

Während dieses Wohl anhält, heilt das Ziel sich selbst um die Hälfte (aufgerundet) des Schadens, den es mit jeder Attacke zufügt. Falls ein Angriff mehrere Feinde schädigt, heilt das Ziel sich um die Hälfte des gesamten Schadens, der allen Feinden zugefügt wurde.

Tags: Außergewöhnlich

LICHT

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 kleine Aktion

Kraftlevel: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Schöpfung, Energie

Beschreibung

Egal ob durch eine magische Beschwörung, Energie-manipulation oder einen anderen Weg, erhellst du ein Gebiet mit Licht. Ein Androide könnte seinen Kopfstrahler aktivieren, ein Feuermagier eine tanzende Fackelflamme erschaffen und ein Alchemist eine Hellkugel aktivieren.

Effekt

Wähle einen Raum oder ein Objekt innerhalb deiner Reichweite. Außergewöhnliches Licht fließt vom Ziel aus bis zu einem Radius von 5' pro Kraftlevel des Wohls. Falls das Lichtgebiet sich mit dem Gebiet eines Dunkelheitswohls überschneidet, wirkt das Wohl mit dem größeren Kraftlevel. Falls beide das gleiche Kraftlevel haben, herrschen in dem von beiden betroffenen Gebiet wieder das ohne die Wohle herrschende Lichtumstände.

Tags: Außergewöhnlich

VORAUSSICHT

Dauer: 1 Runde

Wirkzeit: 1 Minute

Kraftlevel: 1 / 3 / 5 / 7

Attribute: Vorwissen

Beschreibung

Du blickst in die Zukunft und erhältst so Wissen über den Verlauf einer Handlung, eines Ereignissen, einer Person oder eines Ortes durch die Zeit. Beispiele für dieses Wohl umfassen Wahrsager, die ihre Knochen werfen, geniale Detektive, die Beweismittel analysieren, Priester, die eine höhere Macht um Führung anbeten oder hochentwickelte künstliche Intelligenzen, die jede mögliche Konsequenz von Geschehnissen berechnen.

Effekt

- **Kraftlevel 1** - Das Ziel stellt eine Frage über den Ablauf einer Handlung, die es innerhalb der nächsten fünf Minuten ausführen will. Der GM kommuniziert die gewonnene Einsicht durch wage Symbole, Eindrücke oder ein einziges Wort wie "positiv" oder "negativ".
- **Kraftlevel 3** - Das Ziel stellt eine Frage über eine Handlung, die es innerhalb der nächsten Stunde ausführen will. Der GM kommuniziert die gewon-

nene Einsicht durch wage Symbole, Eindrücke oder ein einziges Wort wie “positiv” oder “negativ”.

- **Kraftlevel 5** - Das Ziel stellt eine Frage über ein bestimmtes Ereignis, eine Entscheidung, Person, einen Ort usw.. Der GM gibt eine knappe aber sinnvolle Erklärung in einem oder zwei Sätzen, die eine direkte Antwort für das Wissen ist, das das Ziel sucht. Nur eine Frage kann über ein bestimmtes Thema pro Woche gestellt werden.
- **Kraftlevel 7** - Das Ziel wählt ein bestimmtes Ereignis, eine Entscheidung, Person, einen Ort usw.. Nachdem das Wohl gewirkt wurde, beginnt das Ziel, übernatürliche Erlebnisse zu haben (Visionen, Trancen, Träume, außerkörperliche Erfahrungen, usw. ...), durch die der GM detaillierte Informationen über das gewählte Thema kommuniziert. Du kannst nur ein solches Thema auf einmal haben, Konzentration ist aber nicht nötig, um dieses aufrechtzuerhalten. Die Verbindung kannst du selbst beenden, oder aber sie endet, wenn du zu einem neuen Thema wechselst.

Tags: Außergewöhnlich

LESUNG

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Vorwissen

Beschreibung

Durch übernatürliche Magie oder außergewöhnliche Wahrnehmung bist du in der Lage, anhand von Informationsrückständen an einem Objekt oder Ort herauszufinden, was in seiner Umgebung in der Vergangenheit passiert ist. Dieses Wohl ist unter Psychikern, Detektiven und besonderen Jägern verbreitet.

Effekt

Wenn du dieses Wohl erfolgreich wirkst, erhältst du Informationen von einem Objekt oder Ort innerhalb deiner Reichweite wie folgt:

- **Kraftlevel 5** - Das Ziel kann wage Ideen und Eindrücke lesen, um herauszufinden, was um ein Objekt oder an einem Ort innerhalb der letzten Stunde passiert ist.
- **Kraftlevel 6** - Das Ziel kann eine lebhafte Vision vergleichbar mit einer Aufnahme des in der letz-

ten Stunde um das Objekt oder am Ort Geschehenen sehen.

- **Kraftlevel 7** - Das Ziel kann den letzten Besitzer eines Objekts oder die Personen erkennen, die zuletzt am gewählten Ort waren. Diese Einsicht ist klar genug, um die Nutzung des Harms Fernsicht mit diesen Personen als Ziel zu erlauben.
- **Kraftlevel 8** - Wähle eins: Das Ziel sieht eine Vision des letzten wichtigen Ereignisses, das nahe dem Objekt oder an dem Ort stattfand - ODER - das Ziel fragt, ob ein bestimmtes Ereignis sich besonders auf das Objekt oder den Ort eingepägt hat.
- **Kraftlevel 9** - Das Ziel ist mit genug Zeit in der Lage, alle Erinnerungen hervorzurufen, die auf das Objekt oder den Ort eingepägt sind. Du musst dafür deine Konzentration aufrechterhalten, wobei du alle 10 Minuten eine neue Vision der Vergangenheit des Objekts oder Ortes ergibt. Der GM bestimmt, in welcher Reihenfolge die Informationen aufgedeckt werden. Nach Abwägen des GM können verborgene oder besonders ferne Erinnerungen deutlich mehr Zeit benötigen, um gefunden zu werden.

Tags: Außergewöhnlich

REGENERATION

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1 / 3 / 5 / 7 / 9

Attribute: Wandlung, Schöpfung

Beschreibung

Das Ziel erhält eine außergewöhnliche Fähigkeit, seine Wunden zu kurieren. Beispiele umfassen die übernatürliche Heilung von Trollen, Adrenalinbiomods von Supersoldaten oder die Fähigkeit, heilende Energie zu kanalisieren. Unabhängig von der Quelle heilen Wunden vor den Augen der Beobachter.

Effekt

Während das Wohl Regeneration aufrechterhalten wird, heilt das Ziel Trefferpunkte zu Beginn jedes Zugs des *das Wohl wirkenden Charakters*. Die Menge der Heilung wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt.

- **Kraftlevel 1** - 1d4
- **Kraftlevel 3** - 1d6
- **Kraftlevel 5** - 1d8

- **Kraftlevel 7** - 1d10
- **Kraftlevel 9** - 2d6

Besonders

Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.

Tags: Außergewöhnlich

RESISTENZ

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 7 / 9

Attribute: Wandlung, Energie, Bewegung, Schutz

Beschreibung

Ob mit einem magischen Energiefeld, einer elementalen Wand, selbstzusammensetzender Körperpanzerung oder einer temporären Mutation, wird das Ziel resistent gegen Schaden von bestimmten Arten von Angriffen. Dieses Wohl ist unter Ingenieuren, Telekinetisten und elementalen Magiern verbreitet.

Effekt

Wenn das Wohl gewirkt wird, wählt der wirkende Charakter eine Art von Angriff und erhält Resistenz dagegen. Die Arten umfassen präzise, kraftvoll, Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Einfluss und Vergehen (andere Arten können mit Zustimmung des GM genutzt werden). Der Effekt der Resistenz wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt (die Effekte sind nicht kummulativ):

- **Kraftlevel 3** - Die Verteidigungswerte des Ziels sind gegen Angriffe der gewählten Art um 3 erhöht.
- **Kraftlevel 5** - Die Verteidigungswerte des Ziels sind gegen Angriffe der gewählten Art um 6 erhöht.
- **Kraftlevel 7** - Die Verteidigungswerte des Ziels sind gegen Angriffe der gewählten Art um 9 erhöht.
- **Kraftlevel 9** - Das Ziel ist immun gegen Schaden und schadvolle Effekte durch Angriffe der gewählten Art.

Tags: Außergewöhnlich

WIEDERHERSTELLUNG

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Schöpfung, Schutz

Beschreibung

Indem du Schutzmagie wirkst oder ähnliche Mächte wirkst, annullierst du alle schädlichen Zustände, die auf dein Ziel wirken. Beispiele dieses Wohls in Aktion umfassen Kleriker, die eine Verzauberung brechen, einen Ingenieur, der Rettungsbots aussendet oder ein Frontdoktor, der fortschrittliche Medizintechnik anwendet.

Effekt

Du kannst alle Harme auf einem Kraftlevel unter oder gleich dem Kraftlevel dieses Wohls auflösen, die auf deinem Ziel liegen.

- **Kraftlevel 1** - Löse Harme von Kraftlevel 1 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 2** - Löse Harme von Kraftlevel 2 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 3** - Löse Harme von Kraftlevel 3 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 4** - Löse Harme von Kraftlevel 4 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 5** - Löse Harme von Kraftlevel 5 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 6** - Löse Harme von Kraftlevel 6 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 7** - Löse Harme von Kraftlevel 7 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 8** - Löse Harme von Kraftlevel 8 oder niedriger auf.
- **Kraftlevel 9** - Löse Harme von Kraftlevel 9 oder niedriger auf.

Besonders

Du kannst auch Harme über dem Kraftlevel dieses Wohls auflösen. Dafür muss das Wohl mit einem Aktionswurf gewirkt worden sein (diese Anwendung kann also nicht durch automatischen Erfolg wie bei der Fertigkeit *Wohlfokus* erreicht werden). Der Herausforderungswert, um einen Harm höheren Kraftlevels zu lösen ist gleich $20 + 2 \times \text{Kraftlevel des Harms}$. Ein Harm von Kraftlevel 9 kann also mit einem Wurfsergebnis von 38 beim Aktionswurf für dieses Wohl aufgelöst werden, selbst wenn der wirkende Charakter keinen Attributwert von 9 im genutzten Attribut hat.

Tags: Außergewöhnlich

TREUSICHT[?]

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 4 / 5 / 6**Attribute:** Vorwissen**Beschreibung**

Du bist in der Lage, durch die Augen eines willenden Verbündeten zu sehen. Diese Fähigkeit kann aus einer psychischen Verbindung, einem cybernetischen Implantat oder einer magischen Verzauberung stammen.

Effekt

Solange du dich konzentrierst, kannst du durch die Augen deines Ziels sehen, das ein willender Verbündeter sein muss. Das Ziel kann eine befreundete Kreatur sein, darunter Tiere, Biester und Humanoide. Die maximale Distanz der Verbindung hängt vom Kraftlevel dieses Wohls ab.

- **Kraftlevel 4** - Der Verbündete muss innerhalb von 100' verbleiben.
- **Kraftlevel 5** - Der Verbündete muss innerhalb einer Meile verbleiben.
- **Kraftlevel 6** - Der Verbündete muss auf der gleichen Ebene der Realität oder in der gleichen Dimension verbleiben.

Besonders

Falls dein Aktionswurf fehlschlägt, kannst du mit diesem Wohl für 1 Stunde nicht den gleichen Verbündeten als Ziel wählen.

Tags: Außergewöhnlich

GESTALTWANDEL**Dauer:** Aufrechterhalten verlängert**Wirkzeit:** 1 große Aktion**Kraftlevel:** 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8**Attribute:** Wandlung**Beschreibung**

Die physische Struktur des Ziels ist temporär verändert, sodass es potentiell die Form jeder Kreatur annehmen kann, egal wie fantastisch oder exotisch. Häufige Beispiele von Gestaltwandel schließen Lykantropen (wie Werwölfe), amorphe Aliens, Doppelgänger und bestimmte Arten von Druiden ein.

Effekt

Das Ziel verwandelt sich in eine Kreatur, deren höchster Attributwert gleich oder kleiner deinem Wert in Wandlung ist. Mit der Ausnahme von Wandlung, fallen alle außergewöhnlichen Attributwerte des Ziels auf 0 und es erhält in Beweg-

lichkeit, Konstitution, Kraft und Wahrnehmung die Werte der neuen Form. Der GM, nicht der Spieler, ist dafür verantwortlich, die Attribute und Fähigkeiten der Kreatur zu bestimmen. Es wird empfohlen, dass die Kreatur den Leitlinien in der Sektion "Einfacher Aufbau" zum Erstellen von NPCs in Kapitel 8: Das Spiel leiten, folgt. Um seine Trefferpunkte im Blick zu behalten, sollte das Ziel den gesamten Schaden festhalten, den es erlitten hat. Bei der Verwandlung bleibt der Schaden erhalten, selbst wenn maximale Trefferpunkte sich verändern. Beispielsweise hat Vera maximal 20 TP, ist aber in einen Drachen verwandelt, weshalb ihre Konstitution von 5 auf 9 erhöht ist, sodass ihre Trefferpunkte nun 28 sind. Im Kampf erleidet sie 10 Schaden. Später, als sie sich zurückverwandelt, bleiben diese 10 Schaden bestehen und werden von ihrem jetzigen Maximum von 20 subtrahiert, sodass sie nun 10 TP hat. Falls eine Verwandlung die TP eines Charakters auf weniger als 1 fallen lassen würde, werden die TP des Ziels stattdessen auf 1 gesetzt. Beschränkungen für die Verwandlung existieren je nach Kraftlevel des Wohls und werden mit zunehmendem Kraftlevel nach und nach entfernt: *Merke: Die Eigenschaften der Formen sind mit zunehmenden Kraftleveln kumulativ.*

- **Kraftlevel 2** - Die neue Form muss die gleiche Größe und eine ähnliche Physiologie haben, wie das Ziel selbst. Beispiele verschiedener physiologischer Klassifizierungen wären Tiere, Pflanzen, Elementare und Schleime. Diese Liste ist nicht abschließend und der GM hat das letzte Wort darin, welche Formen möglich sind. Das Ziel erhält keine neuen Formen der Bewegung (Flug, Schwimmen, Klettern, Graben, usw. ...). Das Ziel erhält keine außergewöhnlichen Attribute der neuen Form (kann also keine wirken, die sich auf die außergewöhnlichen Attribute der Form verlassen).
- **Kraftlevel 3** - Gestaltwandel in eine Form zwischen halb und doppelt so groß wie das Ziel. Erhalte jegliche nicht-fliegenden Bewegungsarten der neuen Form.
- **Kraftlevel 4** - Gestaltwandeln in eine Form zwischen einem Viertel und vier Mal so groß wie das Ziel.
- **Kraftlevel 5** - Erhalte die fliegende Bewegung der neuen Form, falls diese eine hat.

- **Kraftlevel 6** - Gestaltwandel in eine lebende Form einer anderen Physiologie, z.B. Elementare, Schleime oder eine Pflanze.
- **Kraftlevel 7** - Erhalte alle außergewöhnlichen Attribute der neuen Form. Falls beide Formen ein Wandlung-Attribut haben, wählt das Ziel zwischen den beiden Werten.
- **Kraftlevel 8** - Gestaltwandel in eine Kreatur jeder möglichen Größe.

Besonders

Sich in eine bestimmte Kreatur zu verwandeln (wobei man sich als diese ausgeben möchte) erfordert einen Täuschungswurf, der vom Wahrnehmungsattribut aller bestritten wird, die das verwandelte Ziel sehen. Weiterhin erhält das Ziel bei Kraftlevel 4 und niedriger keine Expertise in besonderen Bewegungsformen der neuen Form, so dass seine Geschwindigkeit in diesen neuen Bewegungsformen halbiert ist. Der GM kann außerdem entscheiden, dass manche Handlungen, die diese Bewegungsformen nutzen, z.B. unter Beschuss zu schwimmen, mit Nachteil durchgeführt werden.

Tags: Außergewöhnlich

KREATUR BESCHWÖREN

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 Fokusaktion

Kraftlevel: 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Wandlung, Schöpfung, Vergehen, Energie

Beschreibung

Du beschwörst eine Kreatur, um dir zur Seite zu stehen, egal ob es sich um Tier handelt, das du aus der Wildnis gerufen hast, untote Bedienstete, die aus den Körperteilen deiner Feinde zusammengesetzt sind oder Arbeiterroboter, die du aus Schrott zusammengebaut hast. Dieses Wohl ist beliebt bei Druiden, Beschwörern, Ingenieuren, Nekromanten und verrückten Wissenschaftlern.

Effekt

Du erschaffst oder beschwörst einen temporären NPC-Verbündeten, der sich unter deiner Kontrolle befindet, wobei dieser aber von begrenzter Intelligenz ist. Die Werte des NPCs werden durch das Kraftlevel dieses Wohls bestimmt. Du kannst die Attributwerte frei unter den folgen Attributen verteilen: Beweglichkeit, Konstitution, Kraft, Wahr-

nehmung, Energie, Vergehen. Die Attribute deines NPCs wirken sich nicht auf seine Trefferpunkte oder Verteidigungen aus.

KRAFTLEVEL	TREFFERPUNKTE	VERTEIDIGUNGEN	ATTRIBUTE
4	4	11	2, 1, 1
5	5	12	3, 2, 2
6	6	13	4, 3, 3
7	7	14	5, 4, 4
8	8	15	6, 5, 5
9	9	16	7, 6, 6

Dein NPC kann nicht in dem Zug handeln, in dem er beschwört wird. In jeder folgenden Runde handelt der NPC in deinem Zug nach deinen Anweisungen. Der NPC hat die normale Verteilung von Aktionen pro Runde. Du kannst eine maximale Anzahl an beschworenen NPC gleich dem für die Beschwörungen genutzten Attributwert gleichzeitig haben. Fertigkeiten und andere Fähigkeiten können dieses Limit nicht erhöhen.

Besonders

Von diesem Wohl beschworene Kreaturen können nicht geheilt werden, falls sie 0 TP erreichen. Sie sind permanent tot. Kreaturen, die durch dieses Wohl beschworen wurden, können dieses Wohl nicht nutzen. Multi-Zielen funktioniert für dieses Wohl nicht wie bei anderen Wohlen. Du kannst ein einziges Wirken dieses Wohls benutzen, um mehrere Kreaturen zu beschwören. Für jede weitere Kreatur, die du beschwören willst, hast du Nachteil 2 auf den Aktionswurf zum Wirken des Wohls. Effekte, die Nachteile durch Multi-Zielen verändern, funktionieren hierfür normal.

Tags: Außergewöhnlich

VERSORGUNG

Dauer: 24 Stunden

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 4 / 5 / 7 / 9

Attribute: Wandlung, Schöpfung, Schutz

Beschreibung

Du schützt das Ziel vor Umgebungsgefahren oder friert seine normalen biologischen Notwendigkeiten ein. Beispiele umfassen das Wachsen von Kiemen um unterwasser atmen zu können, das Anrufen einer höheren Macht um ohne Essen auszukommen oder zukunfts technologische Biomodifikationen des Körpers, um extremer Kälte zu widerstehen.

Effekt

Du schützt das Ziel vor einer Umgebungsgefahr, einer biologischen Notwendigkeit oder einem ähnlichen Umstand. Das Kraftlevel dieses Wohls bestimmt die Art von Umstand, vor der du schützen kannst.

- **Kraftlevel 3** - Das Ziel bleibt von einer gewählten Art gefährlicher Witterung unberührt. Beispiele schließen Hitze, Kälte oder Strahlung ein.
- **Kraftlevel 4** - Das Ziel kann eine biologische Notwendigkeit durch eine alternative Quelle erfüllen, wie etwa den Sauerstoff in Wasser zu atmen, aus einem verstrahlten Fluss zu trinken oder ungenießbares Essen zu verzehren.
- **Kraftlevel 5** - Das Ziel kann ohne normalerweise täglich nötige Ressourcen wie Essen und Wasser auskommen.
- **Kraftlevel 7** - Das Ziel kann ohne kritisch lebensnotwendige Ressourcen wie Luft zum Atmen auskommen.
- **Kraftlevel 9** - Das Ziel bleibt unberührt, selbst wenn es von allen nötigen biologischen Ressourcen wie Wärme, Wasser, Luft, Essen und allen anderen abgeschnitten ist.

Besonders

Du kannst nur eine Instanz dieses Wohls auf einmal aktiv haben. Sobald du das Wohl wirkst, werden alle vorigen Wirkungen automatisch aufgelöst.

Tags: Außergewöhnlich

TELEKINESE

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 7 / 9

Attribute: Bewegung

Beschreibung

Du erstreckst eine außergewöhnliche Kontrolle auf ein unbewachtes nichtlebendiges Objekt. Dies kann durch inhärente psychische Fähigkeiten geschehen, magische Manipulation der Luft, Anti-grav-Technologie oder ähnliche Quellen.

Effekt

Sobald du das Wohl wirkst und darauf in jeder folgenden Runde, wenn du das Wohl aufrechterhältst, kannst du das Zielobjekt bis zu 5' pro Attributwert des genutzten Attributes bewegen. Als Teil der Be-

wegung kannst du das Objekt auch auf simple Weise manipulieren (z.B. das Drehen eines Türknaufs oder Öffnen einer Münzbörse). Wann immer du das Zielobjekt wechseln willst, musst du das Wohl neu wirken. Das Kraftlevel des Wohls bestimmt die Größe und das Gewicht des Objekts, das du als Ziel nutzen kannst:

- **Kraftlevel 3** - Das Objekt muss kleiner als 1 Kubikfuß sein oder leichter als 10 Pfund.
- **Kraftlevel 5** - Das Objekt muss kleiner als 5 Kubikfuß sein oder leichter als 100 Pfund.
- **Kraftlevel 7** - Das Objekt muss kleiner als 10 Kubikfuß sein oder leichter als 1.000 Pfund.
- **Kraftlevel 9** - Das Objekt muss kleiner als 20 Kubikfuß sein oder leichter als 10.000 Pfund.

Tags: Außergewöhnlich

TELEPATHIE

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 6 / 7

Attribute: Einfluss, Vorwissen

Beschreibung

Du streckst deinen Geist zu einem willenden Ziel und sprichst mit ihm durch wortlose Gedankenkommunikation. Beispiele für dieses Wohl umfassen Psychiker, die sich mit dem Geist anderer verbinden können oder hyperfortschrittliche künstliche Intelligenz, die Informationen durch das Vibrieren von Quantenstrings verbreiten kann.

Effekt

Du und dein Ziel können miteinander durch einfaches Denken kommunizieren. Telepathie verleiht Kreaturen keine Intelligenz, sodass du damit zum Beispiel nicht mit einem Eichhörnchen sprechen könntest, wenn du nicht andere Mittel hast, sinnvoll mit Tieren zu kommunizieren. Weiterhin kann Telepathie keine Sprachgrenzen überwinden, sodass du und dein Ziel die gleiche Sprache sprechen können müsst.

- **Kraftlevel 3** - Du kannst telepathisch mit einer einzigen Kreatur von tierischer Intelligenz oder niedriger kommunizieren. Beachte, dass du nur Konzepte kommunizieren kannst, die das Ziel auch verstehen kann.
- **Kraftlevel 5** - Du kannst mit einer einzigen Kreatur humanoider Intelligenz kommunizieren.

- **Kraftlevel 6** - Du kannst ein mentales Kommunikationsnetzwerk zwischen dir selbst und bis zu fünf anderen Kreaturen erschaffen, sodass sie alle mit dem Rest der Gruppe kommunizieren können.
- **Kraftlevel 7** - Du kannst telepathisch mit allen Kreaturen kommunizieren, die du sehen kannst.

Tags: Außergewöhnlich

TELEPORTATION

Dauer: Augenblicklich

Wirkzeit: 1 Bewegungsaktion

Kraftlevel: 3 / 5 / 7 / 9

Attribute: Bewegung

Beschreibung

Du kannst dich selbst oder einen Verbündeten augenblicklich von einem Ort zu einem anderen bewegen, z.B. indem du in einen interdimensionalen Taschenraum trittst, deinen physischen Körper de- und wieder rekonstruierst, magisch transportierst oder ähnliches.

Effekt

- **Kraftlevel 3** - Du kannst das Ziel zu einem freien Raum innerhalb von 5' pro Bewegungswert bewegen, solange du deinen Zielort auf natürliche Weise sehen kannst.
- **Kraftlevel 5** - Die Reichweite deiner Teleportation ist unverändert, aber du kannst dein Ziel jetzt an Orte bringen, die du nicht sehen kannst. Falls du einen nichtfreien Raum wählst, landet dein Ziel im nächstgelegenen freien Raum (falls es mehrere Möglichkeiten gibt, wird einen Würfel dafür) und dein Ziel ist für 1 Runde *betäubt* (ein Widerstehenswurf ist nötig, um den Effekt zu beenden).
- **Kraftlevel 7** - Du kannst dich entscheiden, mehr Zeit damit zu verbringen, dieses Wohl zu wirken. Falls du dich dafür entscheidest, kannst du das Ziel 1 Meile weit für jede Minute Wirkzeit (Zeit VOR dem Aktionswurf) teleportieren. Die Maximaldistanz wird durch deinen Bewegungswert bestimmt (1 Meile pro Wert). Obwohl die Distanz größer ist, ist dieser Modus der Teleportation auch gefährlicher, da ein Fehler in der Richtung oder Geographie dein Ziel den Zielort meilenweit verfehlen lassen kann. Du wählst einfach eine Richtung (relativ zu deiner

jetzigen Position) und teleportierst dein Ziel eine Distanz maximal gleich deinem Bewegungswert in Meilen. Während der Wirkzeit musst du jede Runde eine Fokusaktion nutzen, um den Wirkprozess in diesem Modus aufrechtzuerhalten.

- **Kraftlevel 9** - Indem du die gleiche längere Wirkzeit von Kraftlevel 7 nutzt, kannst du dein Ziel an einen beliebigen Ort ohne Reichweitenbeschränkung teleportieren (wobei du trotzdem für jede Meile eine Minute wirken musst), solange du den Zielort selbst schonmal gesehen hast (durch normale oder magische Mittel).

Tags: Außergewöhnlich

ZUNGEN

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 10 Minuten

Kraftlevel: 5 / 6

Attribute: Vorwissen

Beschreibung

Du oder ein Verbündeter erhalten temporär die Fähigkeit, Sprachen zu sprechen, lesen und schreiben, die sie normalerweise nicht beherrschen. Diese Fähigkeit stammt von interplanaren Geistern, überintelligenter KI, absurder Lernfähigkeit in Linguistik oder ähnlichen Quellen.

Effekt

- **Kraftlevel 5** - Dein Ziel kann eine Sprache deiner Wahl verstehen und sprechen.
- **Kraftlevel 6** - Dein Ziel kann eine Sprache deiner Wahl lesen.

Tags: Außergewöhnlich

TRANSMUTATION

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 Minute

Kraftlevel: 3 / 5 / 7 / 8 / 9

Attribute: Wandlung

Beschreibung

Du kannst die Größe, Form und physische Komposition von Materie, die du berührst, verändern. Transmutiere Stein zu Gold, eine Wand in eine Tür oder einen Klumpen Metall in eine geladene Schusswaffe. Dieses Wohl ist unter Druiden, Al-

chemisten, Ingenieuren und verrückten Wissenschaftlern verbreitet.

Effekt

Das Kraftlevel bestimmt die Art von Materie, die du transmutieren kannst sowie die Dauer des Effekts. Die Dauer ist entweder *temporär* oder *permanent*. Eine **temporäre** Transmutation muss jede Runde aufrechterhalten werden. Eine **permanente** Transmutation muss nicht aufrechterhalten werden und bleibt bestehen, bis ein anderer Effekt sie annullieren würde. Das Maximalvolumen, das du transmutieren kannst beträgt 5 Kubikfuß pro Wert deines genutzten Attributes.

- **Kraftlevel 3** - Transmutiere ein Objekt *temporär* in ein anderes Objekt gleicher Größe und gleichen Gewichts.
- **Kraftlevel 5** - Transmutiere ein Objekt *temporär* in ein anderes Objekt gleicher Größe und bis zu 50% größerem oder kleinerem Gewicht - ODER - transmutiere ein Objekt *temporär* in ein anderes Objekt gleichen Gewichts und bis zu 50% größerer oder kleinerer Größe.
- **Kraftlevel 7** - Transmutiere ein Objekt *permanent* in ein anderes Objekt gleicher Größe und gleichen Gewichts - ODER - transmutiere ein Objekt *temporär* in ein anderes Gewicht gleicher Größe und bis zu 200% größerem oder kleinerem Gewicht - ODER - transmutiere ein Objekt *temporär* in ein anderes Objekt gleichen Gewichts und bis zu 200% größerer oder kleinerer Größe.
- **Kraftlevel 8** - Transmutiere ein Objekt *permanent* in ein anderes Objekt mit bis zu 200% abweichender Größe und/oder 200% abweichendem Gewicht - ODER - transmutiere ein simples Objekt *temporär* in ein Objekt gewisser Komplexität. Das resultierende Objekt muss Wohlstandswert 2 oder niedriger entsprechen.
- **Kraftlevel 9** - Transmutiere ein simples Objekt *permanent* in ein einfaches oder komplexes Objekt. Das resultierende Objekt muss Wohlstandswert 2 oder niedriger entsprechen.

Tags: Außergewöhnlich

KLARSICHT

Dauer: Aufrechterhalten verlängert

Wirkzeit: 1 große Aktion

Kraftlevel: 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Attribute: Vorwissen

Beschreibung

Du gibst dem Ziel die Fähigkeit, das zu entdecken, was nicht durch normale Sinne wahrgenommen werden kann. Hindernisse, die normale Sinne blockieren würden, z.B. Dunkelheit, Wände oder Objekte, Illusionen und sogar Barrieren zwischen den Dimensionen sind nutzlos gegen die Klar-sicht. Diese Fähigkeit kann von übernatürlicher Wahrnehmung stammen, göttlichem Segen, cybernetischen Sinnesimplantaten, usw..

Effekt

- **Kraftlevel 5** - Das Ziel sieht die Präsenz außergewöhnlicher Vorkommnisse wie Magie, Tarn-technologie und anderer Mittel, die nur durch übernatürliche Sinne wahrgenommen werden können. Zusätzlich gibt dieses Wohl Vorteil 1 auf Aktionswürfe, mit denen einfache Verstecke durchschaut werden sollen, wie z.B. verborgene Türen, Fächer mit doppeltem Boden, nicht-magische Fallen oder andere normale versteckte Bedrohungen.
- **Kraftlevel 6** - Die übernatürliche Wahrnehmung des Ziels durchdringt natürliche und magische Dunkelheit.
- **Kraftlevel 7** - Die übernatürliche Wahrnehmung des Ziels durchdringt alle illusorischen Effekte, sodass es auch *Phantasmen* als das erkennen kann, was sie wirklich sind.
- **Kraftlevel 8** - Das Ziel kann durch feste Wände und Objekte sehen und seine natürliche Sichtreichweite ist von ihnen unbehindert.
- **Kraftlevel 9** - Die übernatürliche Wahrnehmung des Ziels erlaubt es ihm, in andere Dimensionen oder Ebenen der Realität zu blicken. Es kann dimensionale Taschenräume erkennen und mit der eigenen Realität überlappende Ebenen durchschauen. Weiterhin ist seine Sichtreichweite stark erhöht.

Tags: Außergewöhnlich

BESCHREIBUNGEN VON CHARAKTERSTÄRKEN

ZEITLOS

Egal ob du ein Androide konstruiert im 21. Jahrhundert bist, der nicht mit der Zeit verschleißt, der loyale Diener einer höheren Macht bist oder

aber Opfer eines arkanen Rituals wurdest, hast du das Geheimnis der Unsterblichkeit gelöst. Du bist gegen den Lauf der Zeit immun, alterst nicht und negative Effekte, die Altern auslösen würden, wirken auf dich nicht. Je nach der Quelle deiner Alterslosigkeit kannst du selbst entscheiden, ob sich dein Antlitz über die Zeit verändert.

HANDWERKER

Wähle ein spezifisches Handwerk, zum Beispiel Waffenschmied, Ingenieur, Glasblasen oder Bierbrauen. Du bist ein Meister deiner gewählten Disziplin und dein Ruf dafür eilt dir voraus. In einer vom GM festgelegten Zeitspanne kannst du jede für dein Handwerk passende Art von einfachem Item mit Wohlstandswert 2 oder weniger erschaffen, solange du Zugang zum nötigen Werkzeug hast.

Weiterhin erhältst du Vorteil 1 auf alle Aktionswürfe, die etwas mit deinen Fähigkeiten im Handwerk zu tun haben. Dein Ruf bedeutet, dass andere in deiner Disziplin dich eventuell mit Bitte um ihre Lehre aufsuchen. Experten deines Feldes, die deine Items nutzen, werden dich anderen aktiv empfehlen. "Du willst die beste overclock-CPU für deinen Supercomputer? Da musst du zu Razul gehen, der ist der beste Hardware-Mechaniker diesseits der Dritten Sonne.

ASKET

Du bist mit dem Leben mit weniger gut vertraut. Egal, ob du ein Mönch im Kloster, ein transzendenter Psioniker oder ein grauer Zauberer in deinem Bücherturm bist, du bist es gewohnt, lange Zeit mit wenig Wasser, Essen oder Gesellschaft auszukommen. Mangel in diesen Bereichen beeinflusst dich weniger, als die meisten anderen, da du gegen ihre physische und geistige Effekte gestählt bist und deine Selbstkontrolle über deine Dränge ist stark ausgeprägt. Wann immer du in einer Situation bist, in der deine Natur als Asket eine Rolle spielt, hast du Vorteil 1 auf alle davon betroffenen Aktionswürfe.

ATTRAKTIV

Du bist ein absoluter Hingucker. Die Vorteile dessen helfen dir in einer Vielzahl sozialer Situationen, nicht nur in der Romantik. Wann immer deine Attraktivität in einer Situation eine Rolle spielt, erhältst du Vorteil 1 auf alle davon betroffenen Aktionswürfe.

GROBIAN[?]

Während andere ihre Silberzunge schnellen lassen, sprichst du die universelle Sprache der Furcht. Einmal pro Spielsitzung kannst du während einer Demonstration deiner physischen Macht dein Kraftattribut als relevantes Attribut für einen Überzeugungswurf nutzen. Falls dein Überzeugungswert höher oder gleich deinem Kraftwert ist, erhältst du stattdessen Vorteil 1 auf den Wurf.

MUTIG

Wenn alles verloren scheint, gibst du trotzdem nicht auf. Einmal pro Spielsitzung kannst du als kostenlose Aktion alle negativen Effekte abschütteln, die mit Furcht oder schlechter Moral zu tun haben.

PERFORMER

Vielleicht bist du ein Schauspieler, Musiker, Magier oder sonst eine andere Art Performer. Egal was deine Show ist, das gemeine Volk liebt sie. Sie rühmen dich für deine Fähigkeit, sie durch deine Kunst aus ihrer Welt der täglichen Erniedrigung zu befreien und so kannst du überall die Chance finden, zu performen und etwas Geld in der lokalen Taverne oder einem Gasthaus zu verdienen.

KRANKHEITSIMMUNITÄT

Du bist immun gegenüber natürlichen Krankheiten. Dieser Schutz schließt übernatürliche Flüche oder Krankheiten wie Lykanthropie[?] nicht ein.

HIMMLISCHER AGENT

Du dienst einem höheren Wesen und hast dir dessen Schutz verdient. Einmal pro Spielsitzung kannst du automatisch einen *Gnadenstoß* abwenden. Nutzt jemand diesen gegen dich, wenn du unter 1 TP hast, heilst du dich auf 1 TP hoch.

HIMMLISCHE EINSICHT

Du hast eine übernatürliche Verbindung zu einem Gott, Halbgott oder anderer Art göttlichem Wesen, welches dir außerweltliche Einsicht erlaubt. Einmal pro Spielsitzung kannst du ein Thema wählen, das für die Geschichte relevant ist. Der GM teilt dir eine nützliche Information zu diesem Thema mit. Falls du gerade bei einem *Lernen*-Attributwurf Misserfolg hattest, entscheidet der GM, ob er dir aufgrund dieser Charakterstärke trotz-

dem das Wissen gibt, oder aber Wissen, welches nichts mit dem Wurf zu tun hatte.

AM OHR DES IMPERATORS

Du hast in der Vergangenheit etwas getan, um dir das Wohlwollen von jemand in hohen Kreisen zu verdienen: ein Senator, der General einer Armee, ein Handelsbaron usw.. Vielleicht hast du sein Leben gerettet oder ihn vor signifikanten Verlusten bewahrt. Egal, was du getan hast, die Person schuldet dir etwas und ist bereit, dir mit kleineren Bitten zu helfen, solange sie kein Risiko oder Verlust für sie darstellen. Einmal pro Kampagne kannst du eine Hilfe mit einer großen Bitte fordern, die deinen Kontakt selbst in Gefahr bringen oder sie etwas wichtiges kosten. Die Person wird dir helfen, aber danach verlierst du diese Charakterstärke, da die Schuld abbezahlt ist.

AUßERGEWÖHNLICHE PRÄSENZ

Deine inhärent übernatürliche Natur zeigt sich durch eine merkbare Eigenschaft deiner Wahl. Dein Augen könnten glühen, deine Haut Kälte absondern oder ein Pfad verwelkender Pflanzen deinem jeden Schritt folgen. Je nach Art deiner außergewöhnlichen Präsenz lässt sie andere dich eventuell mehr fürchten, dich bewundern, dir trauen oder anders ihren ersten Eindruck von dir beeinflussen. Wann immer deine außergewöhnliche Präsenz für eine soziale Situation relevant ist, hast du Vorteil 1 auf alle davon betroffenen Aktionswürfe.

AUF DER FLUCHT

Du bist Teil eines illegalen Netzwerks - eine Diebesgilde, ein Untergrundnetz von Datenbrokern oder etwas anderes - und kannst einmal pro Spielsitzung einen Gefallen von deinen Kontakten einfordern, um dir bei einer einfachen Aufgabe wie z.B. Informationen sammeln oder sicheren Transport organisieren zu helfen. Falls der geforderte Gefallen deinen Kontakt selbst einer Gefahr aussetzt, werden sie ihn vielleicht trotzdem erfüllen, aber dann musst du damit rechnen, ihnen bei etwas ebenso gefährlichem Helfen zu müssen.

IDOL

Dein Ruf für eine besondere Charakterqualität eilt dir voraus und die meisten Leute haben ein sehr gutes Bild von dir. Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen guten Ruf nutzen, um jemandes Re-

spekt zu gewinnen, der sonst vorsichtig oder misstrauisch deiner Gruppe gegenüber wäre.

UNSCHULDIG

Deine ferne Verwandschaft mit Feen oder einfach eine unschuldige Aura der Naivität geben dir einen kindhaften Eindruck, der auch die kältesten Herzen erwärmen kann. Einmal pro Spielsitzung kannst du deine Unschuld zu nutzen, um dir einen Feind gewogen zu machen. Er könnte ein Auge zudrücken, wenn du etwas illegales tust, eine Schuld verzeihen oder vor den Behörden für dich eintreten.

ALLESKÖNNER

Du hast ein Händchen dafür, dir neue Fähigkeiten anzueignen. Einmal pro Spielsitzung kannst du automatisch bei einem Aktionswurf bis zu HW 14 Erfolg haben, der mit einem Handwerk, Handel oder ähnlicher Fähigkeit zu tun hat. Der Aktionswurf kann keine Kampfhandlung sein und nicht unter Zeitdruck geschehen, um diese Charakterstärke anwenden zu können.

LEGENDÄRE BLUTLINIE

Dein Stammbaum kann zu Drachen, Raumtemplaren, einem uralten Order der Erzmagier, einer intergalaktischen Dynastie oder anderen ähnlich machtvollen Gruppen zurückverfolgt werden. Diejenigen, die deinen Hintergrund kennen und respektieren, begegnen dir mit Ehrfurcht. Wähle eine der Domänen Arkana, Politik oder Kriegsführung. Andere schenken deinen Worten Gewicht und erwarten, dass du im gewählten Gebiet kompetent bist und ein Schicksal der Größe dich darin erwartet. Dieser Einfluss könnte deine Aufnahme in eine arkane Universität garantieren, dir einen Zugriff auf die verschlossene Datenbank der Raumtemplaren gewähren, eine Lehre unter einem berühmten Senator erlauben oder einen Leutnant der dich nicht kennt trotzdem deinen Befehlen folgen.

LOKALER HELD

Du bist in einem Landstrich gut bekannt und wirst als Beschützer des einfachen Volks respektiert. Der Durchschnittsbürger in dieser Region wird zu dir aufsehen und Essen, Unterkunft und andere Notwendigkeiten mit dir teilen. Sie werden auch kleine Risiken oder Kosten für dich auf

sich nehmen, so lange es nicht um Leben und Tod geht.

GLÜCKSPILZ

Einmal pro Spielsitzung kannst du in einem Moment der Not das Glück auf deine Seite ziehen. Der GM entscheidet, wie sich dieser Glücksmoment auf das Geschehen auswirkt. Ein Angriff, der dich treffen sollte, könnte stattdessen auf einen Verbündeten zielen, du könntest im letzten Moment einen Geheimgang finden, um einer Falle zu entgehen oder ein lokaler Scheriff könnte ein kleines Verbrechen durchgehen lassen, weil ihr zufällig im gleichen Kiez aufgewachsen seid.

HÄNDLER

Du verstehst die Wirtschaftskunst und die besten Geschäftsleute. Als Meister von Angebot und Nachfrage hast du einen Instinkt dafür, wann du kaufen oder verkaufen solltest. Du kannst beim Feilschen nicht über den Tisch gezogen werden und weist, ob du einen guten Preis angeboten bekommst. Weiterhin hast du Freunde in Händlerkreisen und -gilden in deiner Heimatstadt und kannst solche Beziehungen mit genug Zeit auch leicht in neuen Orten knüpfen.

FREUND DER NATUR

Die Welt der Natur antwortet auf deine tiefe Beziehung zu ihr. Vielleicht ist es deine Mission, in einer post-apokalyptischen Welt das organische Leben wieder zu verbreiten oder aber du bist ein Eremit, der in enger Verbundenheit mit den Tieren und Pflanzen der sylvanischen Wälder lebt. Was immer dein Hintergrund ist, Leute und Kreaturen, die mit dem Land verbunden sind, können deinen tiefen Respekt für die Gesetze der Natur spüren. Wilde Tiere schenken deinen Wünschen Gehör, primitive Stämme geben dir einen Vertrauensvorschuss und scheue Druiden oder Schamanen in abgelegenen Regionen sind bereit, dich anzuhören.

AUFMERKSAM

Deine scharfen Sinne erlauben es dir, Details wahrzunehmen, die andere übersehen würden. Einmal pro Spielsitzung kannst du diese Fähigkeit nutzen, um etwas zu bemerken, was nicht ist wie es sein sollte[?]. Du entdeckst einen verborgenen Durchgang hinter einem Bücherregal, entdeckst eine Spur Blut unter den Fingernägeln eines Op-

fers oder erkennst ein Toupé. Falls du diese Charakterstärke einsetzt, nachdem du bei einem *Wahrnehmungswurf* Misserfolg hattest, kann der GM entscheiden, ob du die Information des Wurfes erkennst oder etwas komplett anderes bemerkst.

BERUF

Wähle einen bestimmten Beruf, zum Beispiel Segler, Soldat oder Minenarbeiter. Du weist alles, was es zu diesem Beruf zu wissen gibt und bist ein Meister der dafür nötigen Fähigkeiten. Ein Segler könnte alle möglichen Knoten binden, nach den Sternen navigieren und jede mögliche Position auf einem Schiff bemannen. Ein Soldat kennt sich mit einer Vielzahl Waffen aus, versteht Militärtaktiken und kann mühelos durch die Befehlskette navigieren. Weiterhin hast du auf alle nicht-kampfbezogenen Aktionswürfe, die etwas mit deinem Beruf zu tun haben, Vorteil 1.

GUTHERZ

Jede Kreatur guter Natur, auf die du triffst, ist dir wohlgesonnen, statt dich zunächst neutral zusehen. Umstände können diesen Eindruck verändern, aber selbst wenn deine Taten die Meinung solcher Wesen von dir verschlechtern, bleiben sie immer ein Maß positiver dir gegenüber, als sie es sonst wären.

RESILIENT

Du bist außergewöhnlich schwierig auszuschalten. Einmal pro Spielsitzung kannst du automatisch bei einem *Zähigkeit*-Wurf mit HW bis zu 10 + 2*dein Zähigkeitswert Erfolg haben.

AASGEIER[?]

Dein Leben war bisher von konstanter Notwendigkeit geprägt und so weißt du, wie du etwas beschaffen kannst, wenn andere leer ausgehen würden. Einmal pro Spielsitzung kannst du ein einziges einfaches Item beschaffen, obwohl dies sonst viel Zeit brauchen würde oder unmöglich wäre. Den Umständen entsprechend kann der GM entscheiden, dass deine Beschaffung temporärer Natur ist oder anderen sinnvollen Auflagen unterliegt. Zum Beispiel könntest du diese Charakterchwäche nutzen, um inmitten der Wüste an ein Seil zu kommen, aber der GM könnte entscheiden, dass es alt und von der Sonne gebleicht ist und so nach ein paar Nutzungen reißen wird.

GERUCHSSINN

Dein Geruchssinn ist fast schon animalistisch oder sonst anderweitig extrem ausgeprägt. Als Fokusaktion kannst du die Anzahl und relativen Positionen von lebenden Kreaturen innerhalb von 60' erkennen. Mit einer weiteren Fokusaktion kannst du dich auf eine spezifische Geruchsspur konzentrieren und deren Position verfolgen, solange sie innerhalb von 60' bleibt. Du erhältst Vorteil 1 auf Würfe zum Verfolgen von Kreaturen, falls diese eine Geruchsspur hinterlassen haben.

GELEHRTER

Du hast jahrelang eine bestimmte wissenschaftliche Disziplin studiert, zum Beispiel Physik, Kräuterkunde, Drachensagen[?], Geschichte, Politik oder Religion. Einmal pro Spielsitzung kannst du einen fehlgeschlagenen *Lernenwurf* mit Vorteil 2 erneut versuchen, wenn dieser mit deiner Disziplin zu tun hat. Weiterhin hast du Kollegen und Verbindungen in deinem Feld und kennst die korrekten Wege, darin Zugang zu spezialisierten Laboratorien, Bibliotheken, Tempeln oder anderen Sammlungen von Wissen zu erhalten.

SILBERZUNGE

Du bist geübt darin, dezente Komplimente und verborgene Einflussnahmen in alltägliche Konversation einzuschleusen. Einmal pro Spielsitzung kannst ein nützliches Geheimnis nach Wahl des GM über eine intelligente Kreatur oder Person erfahren, mit der du mindestens fünf Minuten redest.

SINN FÜR STEIN[?]

Befindest du dich unter der Erde findest du vielleicht nicht immer, wonach du suchst, aber du verlierst nie ganz die Orientierung. Du kannst immer den Weg zurück zum Eingang finden und hast außerdem Vorteil 1 auf alle Aktionswürfe, bei denen Vertrautheit mit unterirdischen Umgebungen hilfreich ist. Beispiele hierfür könnten das Identifizieren des Risikos eines Höhleneinsturzes sein oder das Finden von geheimen Gängen in Tunnelsystemen.

STRAßENKIND

Du wurdest auf der Straße groß oder hast zumindest einen guten Teil deiner Kindheit damit verbracht, auf ihr dein Dasein zu bestreiten. In urba-

nen Gebieten weißt du dich schnell fortzubewegen, unterzutauchen und auch dann einen Bissen zu Essen zu organisieren, wen das Glück dir gerade nicht gewogen ist. Als eine der unbeachteten Straßenratten, die die Stadt heimsuchen, weißt du außerdem, wie du in vollen Gasse und lauten Kaschemmen Gerüchte heraushören kannst. Du hast Vorteil 1 auf Würfe in Situationen, bei denen deine Fähigkeiten als Straßenkind hilfreich sind.

OBERSCHICHT

Da du adlig bist, aus einem Haus alten Geldes kommst oder anderweitig Zugang zu Ressourcen jenseits der Mittelschicht hast, wirst du vom gemeinen Volk als Gönner behandelt. Es wird dir vertrauen und dich in der Hoffnung unterstützen, für ihre Dienste belohnt zu werden. Diejenigen in ähnlichen hohen Positionen werden dich auf Augenhöhe behandeln und du kannst normalerweise eine Audienz bei ihnen organisieren. Zusätzlich werden Vertreter des Gesetzes dich generell nicht verdächtigen, wenn ihnen nicht überzeugende Beweise gezeigt werden.

VAGABUND

Nachdem du eine lange Zeit in der Wildniss alleine überleben musstest, bist du geübt darin, in der Natur zu überleben und zu navigieren. Du weißt immer, wo Norden ist und kannst automatisch genug Essen sammeln oder jagen, um dich selbst und eine Anzahl weiterer Personen gleich deinem Lernen-Wert zu versorgen.

KRIEGERCODEX

Als Kampfveteran verdienst du dir selbst von deinen Feinden Respekt. Einmal pro Spielsitzung kannst du diese Charakterstärke nutzen, um von einem Feind oder einer Gruppe von Feinden aufgrund eines unausgesprochenen Kriegercodex besser behandelt zu werden. Der GM entscheidet, wie diese Bevorzugung aussieht. Zum Beispiel könnten Feinde deinem Wort glauben und dich ungefesselt abführen oder eine Beleidigung hinnehmen, die sonst zu Blutvergießen geführt hätte.

FLÜSTERER DER WILDNIS

Einmal pro Spielsitzung kannst du einer Pflanze oder einem Tier in Hörweite eine einfache "Ja"- oder "Nein"-Frage stellen. Die Pflanze oder das Tier vertraut dir automatisch genug, um die Frage

zumindest wahrheitsgemäß zu beantworten. Du erhältst die Antwort über einen inneren siebten Sinn und keine weitere zweiseitige Kommunikation ist möglich.

BESCHREIBUNGEN VON CHARAKTER-SCHWÄCHEN

GEISTESABWESEND

Du lebst mit dem Kopf in den Wolken. Du könntest einfach unbeholfen sein oder aber du hast zu jeder Zeit anderes im Kopf als deine direkte Umgebung. Was auch immer die Quelle deines geistigen Abschweifens ist, du bemerkst wichtige Details erst langsam und hast eine Tendenz, im schlimmstmöglichen Moment besonders leicht abzulenken zu sein.

SUCHT

Der Wurf der Würfel, der Rauch des schwarzen Lotus, der Eskapismus der VR-Brille. Egal, ob deine Sucht physisch, mental oder sozial ist, der Effekt ist generell der gleiche: du hast einen Kitzel, den du verfolgen musst, selbst wenn es dich riskante oder abscheuliche Dinge tun lässt. Du kannst entscheiden, welcher Art und Schwere deine Sucht ist.

EHRGEIZIG

Du würdest alles tun, um im Leben vorzupreschen, auch wenn du dafür andere mit Füßen trittst. In Situationen, die von dir Empathie für Schwächere erfordert, ist es typisch für dich, ihre Not zu ignorieren. Zusätzlich wirst du manchmal auch riskante Entscheidungen treffen, um voran zu kommen, die dich und die um dich in Gefahr bringen können.

BLUTLUST

Der Kampf ist nicht einfach ein Lebensweg, es ist *der* Lebensweg. Es gibt keinen Konflikt auf den du getroffen bist, den du nicht am besten mit Stahl und Blei lösen konntest und deine Verbündeten haben es schwer, dich anderweitig zu überzeugen. Du neigst dazu, Kämpfe zu starten, wenn sich nicht nötig sind und führst sie weiter, selbst wenn der Feind sich ergeben will.

UNGESTÜM

Du bist kühn und liebst das Risiko bis zur Leichtsinnigkeit. Du hast keine Zeit für Pläne, Berechnungen und Strategie. Eine Menge Schlag und ein bisschen -ring ist alles was du brauchst. Tritt die Tür ein und lass die anderen sich um die Details sorgen.

BRAVADO

Du hast ein Flair für das Drama und wirst oft kühne Maneuver allein für den Kitzel des Moments ausführen. Im Kampf schwingst du dich vielleicht an einem Kerzenleuchter durch den Raum, auch wenn das keinerlei taktischen Sinn Vorteil gibt.

ÄUßERLICHER MAKEL

Etwas an dir macht dich unattraktiv, unangenehm anzuschauen oder sogar abscheulich. Du kannst entscheiden, welcher Art und Schwere dein Makel ist. Beispiele wären eine narbengezeichnete Wange, weiß-milchige Augen, ein verbranntes Körperteil oder eine fehlende Nase. Egal, welche Form dieser Makel hat, er ist rein kosmetischer Natur und beeinflusst dich so nur in sozialen Situationen

TICK

Du hast einen unverwehrbaren Drang, ein Verhalten deiner Wahl auszuführen. Mit den Zähnen knirschen, mit dem Fuß wippen, an den Fingernägeln knabbern, Münzen zählen oder deine Hände waschen, all das wären mögliche Ticks. Dein Tick kann dich manchmal in unangenehme oder peinliche Situationen versetzen, zum Beispiel wenn du dich gezwungen fühlst, nach dem Händedruck mit einem Diplomat direkt die Hände zu waschen.

FEIGE

Du hast Selbstschutz zu einem Lebensweg gemacht und würdest alles tun, um Gefahr, Schmerz und Tod zu entgehen. Manchmal kann eine Situation dich fast mutig erscheinen lassen, wenn das Adrenalin dich zu großen Taten anspornt, aber zuletzt wird sich deine feige Natur immer wieder zeigen. Es ist leicht, dich einzuschüchtern und du wirst fast sicher jedem Verhör standgeben. Du kannst trotzdem kämpfen, aber im Gefecht wirst du versuchen, Distanz zur Gefahrenzone zu finden, selbst wenn du dadurch deine Verbündeten im Stich lässt.

UNTERBELICHTET

Du bist nicht die hellste Birne im Lampenladen. Es ist nicht nur ein Fehlen von akademischem Ta-

lent, insgesamt bist du ziemlich langsam im Kopf. Abgesehen von den Gebieten deiner Expertise ist es schwer für dich, neue Fähigkeiten zu lernen, Anweisungen zu befolgen und vielleicht sogar dich an Namen zu erinnern.

BEHINDERT

Du hast eine körperliche Behinderung, die dich im Alltag zurückhält. Du entscheidest, welche Art und Schwere deine Behinderung hat. Einige Beispiele wären Blindheit, Taubheit, fehlende Extremitäten, teilweise Paralyse, Osteoporose oder schwere Allergien.

GIERIG

Du kannst nicht anders, du magst einfach *Sachen*. Geld, Juwelen, Gegenstände der Macht - sie rufen jederzeit nach dir und du nimmst große Risiken in Kauf, würdest vielleicht sogar deine Verbündeten verraten, falls der Profit groß genug wäre. Du bist einfach zu bestechen und wirst oft in Verhandlungen oder im Feilschen bis an die Grenze gehen, selbst wenn dir das neue Feinde beschafft.

EHRlich

Du würdest nicht mal um deines Lebens oder das eines anderen willen lügen oder täuschen.

HITZKOPF

Deine Lunte ist kurz und wenn du explodierst, dann aber richtig. Manchmal kocht deine Wut langsam hoch und manchmal geht sie unerwartet wie ein Vulkan hoch. Deine Ausbrüche nehmen für dich selbst meist kein gutes Ende.

ANALPHABET

Du kannst weder lesen noch schreiben, auch in Sprachen die du flüssig sprichst.

GERADEAUS-GEIST[?]

Du hast Schwierigkeiten mit Konzepten und Formulierungen, die nicht buchstäblich wahr sind, wie z.B. Sprichwörter und Metaphern. Sagt dir jemand, dass es Hunde und Katzen regnet, vermutest du vielleicht, dass Magie im Spiel ist. Wenn ein Freund dir sagt "Ich würde mich umbringen, sollte Melzak tatsächlich Bundesrichter werden" machst du dir ernsthaft Sorgen um ihn, sollte Melzak gewählt werden.

STIMMUNGSSTÖRUNG

Du leidest unter einer psychologischen Krankheit, die deine Stimmung beeinflusst, z.B. Depression oder Angstzustände. Du entscheidest, welcher Art und Schwere deine psychische Krankheit ist.

NAIV

Egal, ob du unschuldig, schlecht informiert bist oder einfach keine Erfahrung hast: du bist leicht hops zu nehmen. Du entscheidest selbst, welcher Art deine Naivität ist. Vielleicht bist du ein Greenhorn aus der Großstadt an der Ostküste, sodass du die Sitten des wilden Westen noch nicht kennst. Vielleicht wurde dein gesamtes Gedächtnis gelöscht und so musst du die Regeln der Gesellschaft neu kennenlernen, was deine Naivität deutlich allumfassender macht.

DIREKT

Du hast eine starke Abneigung gegen Täuschungen, zweideutiges Gestikulieren und Silberzungen. Der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten ist eine gerade Linie, warum also davon abweichen? Deine Direktheit kann sogar dazu führen, dass die aus Versehen die Pläne deiner Verbündeten durchkreuzt, indem du etwa ein sensibles Faktum mitten in einer angespannten Verhandlung preisgibst.

ÜBERGEWICHTIG

Du trägst ein paar Kilo extra mit dir herum, die immer dann im Weg zu sein scheinen, wenn es gerade am wenigsten passt. Beispiele wären das Erklimmen von Leitern oder Überqueren von brüchigen alten Hängebrücken.

PAZIFIST

Du verabscheust Kampf und Blutvergießen jeder Art und wirst generell alles versuchen, um sie zu vermeiden. Du kannst selbst entscheiden, wie weit dein Pazifismus geht. Vielleicht ist Gewalt für dich ein letztes Mittel, oder aber du würdest eine Waffe nicht mal zu deiner eigenen Verteidigung erheben.

PHOBIE

Du bist völlig verängstigt und kannst keinen klaren Gedanken mehr fassen, wenn du mit dem Objekt deiner Angst konfrontiert wirst. Es könnten Spinnen sein, Schlangen, geschlossene Räume,

Menschenmengen oder auch etwas selteneres wie Kodependenz: die Furcht davor, alleine zu sein, sodass du immer Weggefährten suchst, selbst wenn diese sich negativ auf dein Leben auswirken.

STOLZ

Manche würden es ein übergroßes Ego nennen, andere Einbildung. Du weißt, dass du wirklich einfach so gut bist. Der breite Pöbel ist dir nicht gewachsen und du schämst dich nicht, ihnen das klarzumachen. Dein Stolz könnte ein universelles Gefühl der Überlegenheit sein oder sich nur in bestimmten Situationen oder bei gewissen Themen zeigen. Dein Rang in der königlichen Raumstreitmacht könnte dich zum Beispiel auf all die herabblicken lassen, die in weniger hoch geehrten Regimentern trainiert wurden.

PSYCHOTISCH

Du bist gravierend mental instabil, sodass du manchmal den Draht zur Realität verlierst. Du entscheidest, welcher Art und Schwere deine Psychose ist, darunter auch mögliche Auslöser für Anfälle. Du könntest zum Beispiel glauben, dass Wesen einer anderen Dimension versuchen, dich zu kidnappen oder aber du verfällst immer wieder in alptraumhafte Visionen eines lang zurückliegenden Schlachtfeldes, wenn du in einen Schusswechsel gerätst.

KURZER ATEM

Du hast eine geringe Lungenkapazität und ermüdest leicht. Sprints, Langlauf und langes Marschieren sind für dich entweder unmöglich oder aber du bist danach zu nichts mehr zu gebrauchen, bis du dich erholen konntest.

KRANK

Du leidest unter einer chronischen Krankheit oder einem Syndrom, z.B. Tuberkulose, Krebs, Arthritis oder Reizdarm. Selbst wenn du die Möglichkeit hast, die Krankheit zu behandeln oder die Symptome zu lindern, kannst du trotzdem noch Episoden oder Anfälle haben, die dein Abenteuerleben hindern.

SOZIAL UNBEHOLFEN

Etwas an deinem Verhalten stößt anderen falsch auf. Vielleicht respektierst du ihren persönlichen Raum nicht, neigst dazu, in Gesprächen abzu-

schweifen oder teilst viel zu persönliche Details aus deinem Leben oder dem anderer. Was auch immer die Natur deiner Schwierigkeiten mit Menschen ist, sie macht soziale Situationen manchmal schwerer.

STUR

Entweder wie du willst, oder gar nicht. Vielleicht ist es nicht immer so, aber wenn du deine Entscheidung getroffen hast, lässt du dich nicht mehr bewegen. Selbst Kompromissen wirst du wahrscheinlich nicht zustimmen.

UNKOORDINIERT

Dein Körper kommt nicht gut mit sich selbst klar. Du hast Probleme mit deiner Balance, Fangen und Werfen und anderen Arten physischer Koordination, die Beweglichkeit und Fingerspitzengefühl verlangen.

RACHSÜCHTIG

Du lässt keinen Schnitzer ungesühnt. Während manch anderer vielleicht die Beleidigung eines Betrunkenen in der Taverne abschütteln würden, siehst du es als persönlichen Angriff und verlangst einen Preis dafür. Je größer das Verbrechen, desto schrecklicher die Rache, die du üben wirst.

ÜBERZEUGUNG

Du stehst für etwas ein - sei es eine Religion, Nation, ein Codex, Lebensweg oder etwas anderes - und wirst die Grenzen normalen Verhaltens austesten, um deine Ideale zu vertreten. Das könnte bedeuten, dass du dich beim Versuch, andere zu deiner Sache zu rekrutieren, sozial ausgrenzt. Vielleicht bist du auch bereit, andererseits böse Taten zu vollbringen, wenn sie deine Überzeugung vertreten, z.B. indem du Leben Unschuldiger in Gefahr bringst.

CHARAKTERARCHETYPEN

Diese Sektion enthält eine Ansammlung an typischen Charakterarten, die für verschiedene Genres verwendet werden können. Falls du deinen Charakter nicht komplett von Null an erstellen willst, kannst du die hier gefundenen nutzen. Füge einfach deine eigenen Charakterstärken, -schwächen und körperlichen Merkmale hinzu und schon bist du bereit loszulegen. Alternativ kannst du diese Vorlagen auch als Startpunkt benutzen,

von dem aus du Attribute und Fertigkeiten austauscht, um deinen eigenen einzigartigen Charakter für das Setting, in dem du spielen wirst, zu erstellen.

BARDE

Barden sind ein bisschen von allem: Anführer, Geschichtenerzähler, Künstler, Performer, Magier, Säbelrassler und vieles mehr. Ein Barde ist ein Alleskönner, der seine Verbündeten so oft aus dem Feuer rettet, wie er sie auch hineinwirft.

STRATEGIE

Barden können in fast allen Situationen außerhalb des Kampfes andere mit ihrer Fertigkeit *Rundumtalent*[?] unterstützen, wobei sie sich besonders in sozialen Situationen durch ihre hohen Werte in Präsenz und Überzeugung profilieren. Ihr Einflusswert gibt ihnen außerdem Zugang zu Flüchen wie *Bezaubert* und *Phantom*[], die zum Täuschen, Verhören oder Gewinnen von Feinden nützlich sind.

Im Kampf unterstützt ein Barde seine Verbündeten mit *Verstärken*, wobei er durch die Fertigkeit *Wohlfokus* mehrere Freunde auf einmal damit belegen kann. Wird ein Kamerad verwundet nutzt der Barde *Heilen* um sie wieder kampffähig zu machen und kann auch mehrere mit einer heilenden *Aura* unter die Arme greifen. Barden sind genügend kompetent im Nahkampf, in dem sie das Rapier führen und Feinde entwaffnen, wann immer sich die Chance bietet.

Attribute: Beweglichkeit 3 (1d8), Lernen 3 (1d8), Willenskraft 3 (1d8), Präsenz 4 (1d10), Überzeugung 3 (1d8), Einfluss 3 (1d8)

Trefferpunkte: 24

Deckung: 14 (15 mit Schild - Beweglichkeit 3, Lederrüstung 1)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 17

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Rundumtalent, Wohlfokus I (Verstärken), Großer Sprung

Wichtige Ausrüstung: Lederrüstung, Rapier (als Langschwert gewertet), kleiner Schild, Sagenbuch, Musikinstrument

BEVORZUGTE AKTIONEN

Rapier (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

En Garde! (*Entwaffnen* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Inspirierende Zeilen (*Verstärken* wirken):

=> 1 Ziel: Auto-Erfolg auf KL 3 durch *Wohlfokus*

=> 10' Würfel: Präsenz vs. 16 (KL 3)

Heilende Zeilen (*Heilen* wirken): Präsenz vs. 12 - 18 (KL 1 - 4)

Lied der Erquickung (5' *Aura*: *Heilen* wirken): Präsenz vs. 18 (KL 4)

Gewinnendes Lächeln (*Bezaubert* wirken): Einfluss vs. Entschlossenheit

Magischer Kniff (*Phantasmus* wirken): Einfluss vs. Entschlossenheit ____

KAMPFMAGIER

Kampfmagier sind Meister der Kraft und Magie. Mit angeborenem Talent für den Kampf und elementare Zauberei gewappnet, sind diese Elitesoldaten eine ernstzunehmende Einheit auf dem Schlachtfeld. Der Kampfmagier ist typischerweise schwer gepanzert, mit einer Vielzahl an Waffen für den Nahkampf ausgestattet und knistert vor roher magischer Energie.

STRATEGIE

Kampfmagier wurden für den Kampf geboren, können sich aber trotzdem auch in einigen Situationen außerhalb des Kampfes beweisen. Sie sind generell starke Anführer, die eine einschüchternde *Aura* abstrahlen, sodass ihre Anweisungen auf Gehör treffen, wenn die Umstände es verlangen.

Im Kampf sind Kampfmagier die Ein-Mann-Front. Ihre schwere Rüstung lässt sie gegen niedere Feinde fast unverletzbar erscheinen und ihre Kontrolle über elementares Eis lässt sie das Schlachtfeld mit Bereichsattacken kontrollieren. Mit der Fertigkeit *Multi-Ziel-Attacke Spezialisierung* können sie ohne Einschränkung mehrere Feinde angreifen. Schafft es doch ein Feind, durch die Windstöße und Eiszapfen in den Nahkampf mit ihnen zu gelangen, sind Kampfmagier bereit, mit einem Arsenal an passenden Waffen ihnen auch dort zu begegnen.

Attribute: Beweglichkeit 2 (1d6), Konstitution 3 (1d8), Kraft 4 (1d10), Präsenz 3 (1d8), Energie 5 (2d6)

Trefferpunkte: 22

Deckung: 20 (21 mit Schild - Beweglichkeit 2, Kraft 4, Plattenpanzer 3 Fertigkeit 1)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 25'

Fertigkeiten: Multi-Ziel Angriffsspezialisierung II (Bereich), Rüstungsexpertise I

Wichtige Ausrüstung: Plattenpanzer, kleiner Schild, Langschwert, Speer, Kriegshammer

BEVORZUGTE AKTIONEN

Eiszapfen (Angriff mit Schaden): Energie vs. Deckung

Erdbeben (Angriff mit Schaden, 10' Würfel): Energie vs. Deckung

Frostbiss (Anhaltender Schaden zufügen, 10' Würfel): Energie vs. Deckung

Beben (Niedergeschlagen zufügen, 10' Würfel): Energie vs. Deckung

Treibsand (immobilisiert zufügen, 10' Würfel): Energie vs. Zähigkeit

Langschwert (Angriff mit Schaden): Kraft vs. Deckung

Speer (Angriff mit Schaden, 10' Reichweite): Kraft vs. Deckung, Vorteil 1

MONSTERZÄHMER[?]

Der Monsterzähmer beschwört und kommandiert die Kreaturen der Wildnis und ist in der Lage, sogar legendäre Monster wie Drachen oder Mantikore zu zähmen.

STRATEGIE

Der Monsterzähmer kommandiert einen legendären Mantikor, der als Reittier und Kämpfer agiert. Die Flugfähigkeit des Mantikors erlaubt dem Monsterzähmer Zugang zu Gebieten, die der Rest der Gruppe vielleicht nicht erreichen könnte. Außerhalb des Kampfes kann der Monsterzähmer sein Einflussattribut nutzen, um mit der Zeit die Loyalität einer Fülle an Tieren und mythischen Wesen zu gewinnen.

Sobald der Kampf beginnt, schwingt der Monsterzähmer sich in den Himmel und nutzt seinen Langbogen, während er dominierte Kreaturen über das Schlachtfeld befiehlt. Wenn seine Pfeile nicht ausreichen, um eine Auseinandersetzung zu bestehen, begiebt der Monsterzähmer sich in Nahkampfreichweite und lässt seinen Mantikor Feinde mit den Klauen zerfetzen oder mit dem Stachel vergiften.

Attribute: Beweglichkeit 4 (1d10), Konstitution 2 (1d6), Kraft 1 (1d4), Wahrnehmung 3 (1d8), Willenskraft 2 (1d6), Präsenz 1 (1d4), Einfluss 5 (2d6)

Trefferpunkte: 24

Deckung: 17 (Beweglichkeit 4, Kraft 1, Brustplatte 2)

Zähigkeit: 14

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Gefährte III

Wichtige Ausrüstung: Brustplatte, Langbogen, Speer

BEVORZUGTE AKTIONEN

Langbogen (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Gezackter Pfeil (Anhaltender Schaden zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Speer (Angriff mit Schaden, 10' Reichweite): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Kreatur zähmen (Bezaubert zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Kreatur befehlen (Dominiert zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

MANTIKOR-GEFÄHRTE

Attribute: Beweglichkeit 1 (1d4), Konstitution 3 (1d8), Kraft 4 (1d10), Wahrnehmung 1 (1d4), Willenskraft 2 (1d6), Vergehen 5 (2d6)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 15 (Beweglichkeit 1, Kraft 4)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 30' fliegend

BEVORZUGTE AKTIONEN

Klauen (Angriff mit Schaden): Kraft vs. Deckung

Tödlicher Stachel (Angriff mit Schaden): Vergehen vs. Deckung

Giftiger Stachel (Anhaltender Schaden zufügen): Vergehen vs. Zähigkeit

Bodycheck (Niedergeschlagen zufügen): Kraft vs. Deckung

Verwirrender Stachel (Betäubt zufügen): Vergehen vs. Zähigkeit

BERSERKER

Berserker sind die Elitestreiter der Barbarenhorden, bekannt dafür, gegen unmögliche Chancen anzutreten. Diejenigen, die nicht dem Terror ihrer geifernden Rage zum Opfer fallen, werden von den mächtigen Schwüngen der Waffen der Berserker ihr Leben lang mit Ehrfurcht sprechen.

STRATEGIE

Das einzige Ziel eines Berserkers ist es, Feinde niederzustrecken. Außerhalb des Kampfes können sie gelegentlich aushelfen, indem sie Stahl biegen, Fallgatter aufstemmen oder Feinde einschüchtern.

Sobald der Kampf beginnt, ist der Berserker nicht mehr zu stoppen. Seine Zweihandaxt fügt mit dem Kraftwert 5 eindrucksvollen Schaden zu. Ihre Verteidigung ist ebenso solide, sodass sie häufig Feinde mit dem Harm *Provozieren* herausfordern. In besonders Schwierigen Gefechten nutzen sie ihre *Kampftrance*, um in eine Rage zu verfallen, die ihre Angriffe tödlicher und Verteidigung zäher macht. Berserker müssen die *Kampftrance* aber mit Bedacht einsetzen, da sie nach ihrem Ende unter einer Instanz des Harms *Erschöpft* leiden.

Attribute: Beweglichkeit 2 (1d6), Konstitution 4 (1d10), Kraft 5 (2d6), Willenskraft 3 (1d8), Präsenz 3 (1d8)

Trefferpunkte: 30

Deckung: 19 (20 in Kampftrance - Beweglichkeit 2, Kraft 5, Kettenhemd 2)

Zähigkeit: 17 (20 in Kampftrance)

Entschlossenheit: 16 (19 in Kampftrance)

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Kampftrance, Rücksichtsloser Angriff

Wichtige Ausrüstung: Großaxt, Kettenhemd, Wurfaxt

BEVORZUGTE AKTIONEN

Großaxt (Angriff mit Schaden): Kraft vs. Deckung, Vorteil 1

Kraftvoller Schlag (*Erzwungene Bewegung* zufügen): Kraft vs. Deckung, Vorteil 2

Vernichtender Schlag (*Betäubt* zufügen): Kraft vs. Zähigkeit, Vorteil 2

Kampfschrei (*Furcht* zufügen): Kraft vs. Entschlossenheit

Schaum vor dem Mund (*Provozieren* zufügen): Kraft vs. Entschlossenheit

Kriegsmantra (*Verstärken* wirken): Präsenz vs. 16 (KL 3) __

CHRONOMAGIER

Chronomagier sehen und manipulieren die größte Kraft des Universums: die Zeit. Sie besitzen die Macht, die Fäden des Universums selbst neu anzuordnen, um ihrem Willen zu entsprechen. Vergan-

genheit, Gegenwart und Zukunft sind alles ein und dasselbe für den Chronomagie und ihre inhärente Verbindung zur vierten Dimension kann zu Kommunikationsproblemen mit denjenigen führen, die einem konventionellen Verständnis der Zeit unterliegen.

STRATEGIE

Chronomagier können den Fluss der Zeit kontrollieren und jenseits ihrer Grenzen sehen. Außerhalb von Kämpfen benutzen sie ihren sechsten Sinn mithilfe des Wohls *Voraussicht*, um vergangene und zukünftige Vorkommnisse jenseits der physischen Welt zu sehen.

Beginnt der Kampf, dann bietet die Macht des Chronomagiers über die Zeit der Gruppe verschiedene Optionen. Egal, ob er die Zeit verlangsamt, sodass die Bewegungen seiner Verbündeten unmenschlich schnell erscheinen, sie beschleunigt um Feinde auszulaugen oder sie zurückdreht, um Wunden zu heilen, er gewinnt in jeder Situation die Oberhand. Mit der Fertigkeit *Wohlfokus* kann er diese Effekte in einem Gebiet um sich oder Verbündete wirken. *Attributsubstitution* schützt den fragilen Körper des Magiers, der abgesehen seiner Magie weder stark noch beweglich ist. Fällt sein Zorn auf einen Feind, kann der Chronomagier die Zeit seiner Organe beschleunigen und ihn so von innen heraus verrotten lassen.

Attribute: Willenskraft 2 (1d6), Schöpfung 3 (1d8), Vergehen 4 (1d10), Bewegung 5 (2d6), Vorwissen 3 (1d8)

Trefferpunkte: 14

Deckung: 16 (Bewegung 5 durch *Attributsubstitution*, Stahlseidenrüstung 1)

Zähigkeit: 12

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Wohlfokus I (Aura), Blitzreflexe I, Attributsubstitution I (Bewegung > Beweglichkeit)

Wichtige Ausrüstung: Stahlseidenrüstung

BEVORZUGTE AKTIONEN

Hyperverschleiss[?] (Angriff mit Schaden): Vergehen vs. Deckung

Stasisfeld (5' Aura: *Immobilisiert* wirken): Auto-Erfolg auf KL 1 durch *Wohlfokus*

Zeitdehnungsfeld (5' Aura: *Verlangsamt* wirken): Auto-Erfolg auf KL 1 durch *Wohlfokus*

Vorspulen (*Hast* wirken): Bewegung vs. 14 - 18 (KL 2 - 4)

Massen-Vorspulen (5' Aura: Hast wirken): Auto-Erfolg auf KL 2 durch Wohlfokus

Zurückspulen (Heilen wirken): Schöpfung vs. 12 - 16 (KL 1 - 3)

Zeitschritt (Teleport wirken): Bewegung vs. 16 (KL 3)

Zukunftsblick (Voraussicht wirken): Vorwissen vs. 12 - 16 (KL 1 - 3) ____

HÖFLING

Höflinge sind Karrierepolitiker, die majestätische Grazie zum Ziel ihres Lebens machen. Ihre strenge Ausstrahlung lässt alle in der Hand des Höflings zu formbaren Ton werden. Als Gastgeber plant der Höfling seine Feiern oft bis ins letzte Detail, sodass seine Gäste genau die Erfahrung haben, die er ihnen angedacht hat. Sein Antlitz verlangt Respekt, sei es königliche Brokade, fernöstliche Seide oder die eleganten Linien eines Corpo-Anzugs.

STRATEGIE

Da er primär auf soziale Situationen spezialisiert und in Kämpfen größtenteils hilflos ist, tut er sein bestes, um die Umstände so zu gestalten, dass es gar nicht erst zum Kampf kommt. Ist der Kampf unumgänglich, schlägt der Höfling sich durch seine Täuschung, Überzeugung, Präsenz und Einfluss auf die siegende Seite. Hat der Höfling das Vertrauen seiner mächtigen Bekanntschaften durch den Harm *Bezaubert* gewonnen, kommt das Opfer typischerweise aufgrund der Fertigkeiten *Hartnäckiger Harm* und *Unsterbliche Bezauberung* nie wieder frei.

Attribute: Beweglichkeit 2 (1d6), Willenskraft 3 (1d8), Täuschung 4 (1d10), Präsenz 3 (1d8), Einfluss 5 (2d6)

Trefferpunkte: 22

Deckung: 13 (Beweglichkeit 2, Stahlseidenrüstung 1)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 16

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Hartnäckiger Harm (Bezaubert), Unsterbliche Bezauberung

Wichtige Ausrüstung: Majestätische Kleidung, Dolch, Kompaktpistole (Pistole), Stahlseiderüstung

BEVORZUGTE AKTIONEN

Unterhaltungswunder[?] (Bezaubert zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Mörderische Beleidigung (Demoralisiert zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Widersprüchliche Aussagen (Gedächtnismanipulation zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Vertrauensvolles Ohr (Wahrheitszwang zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Persönlicher Gefallen (Dominiert zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Versteckter Abzug (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung ____

DRUIDE

Druiden sind Schützer der Natur, die aus ihr durch einen engen Bund ihre Kraft ziehen, um sich z.B. in eine mächtige Kreatur ihres Heimathabitats zu verwandeln. Nicht alle Druiden sind den Wäldern gewogen. Manche verwandeln sich in Unterwasserspezies und verbringen einen Großteil ihrer Zeit in den Tiefen, während andere als Vögel in Bergketten jenseits der Wolken leben. Unabhängig von ihrem bevorzugten Habitat sind alle Druiden eins: flexibel.

STRATEGIE

Aufgrund ihrer engen Verbindung zur Natur neigen Druiden dazu, ihre Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen, zum Beispiel indem sie eine imposante Wand aus Hecken mit dem Wohl *Barriere* beschwören, ein Ziel mithilfe einer dicken Ranke *immobilisieren* oder die natürliche Heilung durch den Wohl *Regeneration* beschleunigen. Druiden sind außerdem exzellente Kämpfer und Späher. Als Späher können sie in Form eines kleinen Tieres ungesehen in ein feindliches Lager eindringen. Als Kämpfer können sie sich in eine massive Kreatur wie einen Bären verwandeln, um ihre Feinde zu dezimieren.

Attribute: Beweglichkeit 2 (1d6), Konstitution 3 (1d8), Kraft 2 (1d6), Wahrnehmung 2 (1d6), Willenskraft 2 (1d6), Wandlung 5 (2d6), Schöpfung 3 (1d8)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 17 (Beweglichkeit 2, Kraft 2, Schienenrüstung[?] 3)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 25'

Fertigkeiten: Wohlfokus II (Gestaltwandel)

Wichtige Ausrüstung: Schienenrüstung (als Plattenpanzer gewertet), Stab, Kurzspeer

BEVORZUGTE AKTIONEN

Gestaltwandel (*Gestaltwandel* wirken): Auto-Erfolg auf KL 5 durch *Wohlfokus*

Klammernde Ranken (*Immobilisiert* zufügen): Schöpfung vs. Zähigkeit

Dornenhecke (*Barriere* wirken): Schöpfung vs. 16 (KL 3)

Pflanzen animieren (*Kreatur beschwören* wirken): Wandlung vs. 18 - 20 (KL 4 - 5)

Wiederwuchs (*Regeneration* wirken): Wandlung vs. 12 - 20 (KL 1 - 5)

BÄRENFORM

Attribute: Kraft 5 (2d6), Beweglichkeit 1 (1d4), Konstitution 3 (1d8), Wahrnehmung 2 (1d6)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 19 (Beweglichkeit 1, Kraft 5, Schienenrüstung 3)

Geschwindigkeit: 25'

FALKENFORM

Attribute: Kraft 1 (1d4), Beweglichkeit 3 (1d8), Konstitution 1 (1d4), Wahrnehmung 5 (2d6)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 14 (Beweglichkeit 3, Kraft 1)

Geschwindigkeit: 30' fliegend

HAIFORM

Attribute: Kraft 4 (1d10), Beweglichkeit 2 (1d6), Konstitution 3 (1d8), Wahrnehmung 3 (1d8)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 19 (Beweglichkeit 2, Kraft 4, Schienenrüstung 3)

Geschwindigkeit: 30' schwimmend ____

INGENIEUR

Ingenieure haben einen Funken Schöpfung in sich und können die Funktionsweise extrem komplexer Systeme durchschauen. Auch wenn Ingenieure selbst typischerweise flink sind und eine Lederhaut haben, liegt ihre wahre Stärke in den cleveren Maschinen, die sie aus Schrott und Ersatzteilen zusammenbauen. Diese zischenden Dampfgestalten und mechanische Werkzeuge stellen sicher, dass der Ingenieur für jede Situation gewappnet ist.

STRATEGIE

Wenn sie nicht im Kampf sind, verlassen Ingenieure sich auf ihre cleveren Erfindungen. Mit ge-

nug Zeit können sie *Außergewöhnliches Item Erschaffen* nutzen, um sich auf eine Reihe verschiedener Situationen vorzubereiten. Ob sie eine 100' lange Leiter basteln, die sich auf die Größe eines Rucksacks zusammenfallen lässt, einen ferngesteuerten Spähroboter oder einen tragbaren Wundversorger, ein Ingenieur kann immer einen Weg finden, seine Kreativität mit flexiblen Lösungen und praktischen Gegenständen zum Wohl der Gruppe anzuwenden.

Im Kampf richten sich Ingenieure nach der momentanen Situation, um ihre Verbündeten zu unterstützen. Das Wohl *Verstärken* kann alles mögliche darstellen, von einem Paar Springstiefel zu einem zielsuchenden Helm. Wenn die Feinde übermächtig scheinen, kann der Ingenieur mit *Kreatur Beschwören* einen oder mehrere Kampfbots aktivieren. Sollten die Erfindungen und Roboter des Ingenieurs mal nicht ausreichen, so ist er selbst auch im Gebrauch seiner guten alten Handkanone geübt.

Attribute: Beweglichkeit 3 (1d8), Konstitution 3 (1d8), Lernen 3 (1d8), Logik 3 (1d8), Wahrnehmung 1 (1d4), Schöpfung 5 (2d6)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 15 (Beweglichkeit 3, Kevlarweste 2)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 10

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Wohlfokus I (*Kreatur Beschwören*), *Außergewöhnliches Item Erschaffen* I

Wichtige Ausrüstung: Handkanone (Revolver), Kevlarweste, 2 Granaten, Ingenieurswerkzeuge

BEVORZUGTE AKTIONEN

Handkanone (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Granate (Angriff mit Schaden, 10' Würfel): Beweglichkeit vs. Deckung

Schuss ins Knie (*Verlangsamt* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Verstärkung! (*Kreatur Beschwören* wirken): Auto-Erfolg auf KL 5 durch *Wohlfokus*

Gadgets & Gizmos (*Verstärken* wirken): Schöpfung vs. 16 (KL 3)

DIY-Wunder (*Genesis* wirken): Schöpfung vs. 12 - 20 (KL 1 - 5)

Wunde ausbrennen (*Heilen* wirken): Schöpfung vs. 12 - 20 (KL 1 - 5) ____

REVOLVERHELD

Manch einer ist Richter und Exekutor zugleich. Andere sind Kopfgeldjäger, die eine alte Schuld begleichen müssen. Wieder andere sind Söldner, die nur für den Höchstbietenden ihr Eisen ziehen. Egal, woher ihre Motivation kommt, alle Revolverhelden bringen diejenigen zum Bangen, die am falschen Ende ihrer Colts landen.

STRATEGIE

Revolverhelden tun mehr, als nur um sich zu schießen. Ihre Expertise im Fernkampf wird durch Energie des Vergehens gespeist, die sie von außerweltlichen Mächten, einem Pakt mit dem Teufel oder durch die Verschmelzung von Geist und Seele erlangt haben. Außerhalb des Kampfes sind Revolverhelden aufmerksam und einschüchternd, sodass sie einfache Leute mühelos gefügig machen. Die meisten Revolverhelden sind Einzelgänger, die sich allein ihrer Mission verschrieben haben, doch manch andere zeigen sich als gekonnte Anführer, die eine Bande Einzelkämpfer in eine effektive Einheit verwandeln können.

Beginnt ein Gefecht, so bleibt der Revolverheld auf Distanz und benutzt seine beiden Revolver, um Feinde mit Blei zu durchlöchern. Wenn Schaden allein nicht genug ist, kann der Revolverheld bestimmte Ziele anvisieren, um die Gegner zu hindern: Waffen aus der Hand schießen, jemand mit einem Schuss den Atem nehmen oder Zehen abtrennen. Die Fertigkeit *Multiangriffsspezialisierung* erlaubt es ihm, doppelt so schnell zu schießen als ein anderer Schütze, sodass er große Gruppen Feinde ihm Alleingang niedermähen kann. Um seine Schießkunst zu ergänzen, nutzt der Revolverheld *Vergehen*, um Harme und Wohle zu wirken. Häufig ist es der Harm *Lebensraub*, um mit jedem Schuss etwas der genommenen Vitalität selbst zu erlangen, oder *Erkrankt*, um die Angriffe seiner Feinde nutzlos zu machen. Kommen Gegner näher, kann der Revolverheld das eine defensive *Aura* erzeugen oder Gegner mit *Furcht* belegen.

Attribute: Beweglichkeit 5 (2d6), Wahrnehmung 3 (1d8), Willenskraft 2 (1d6), Präsenz 3 (1d8), Vergehen 4 (1d10)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 17 (Beweglichkeit 5, Schwerer Trenchcoat 2)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 16

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Multiangriffsspezialisierung II

Wichtige Ausrüstung: Schwerer Trenchcoat (als Kevlarweste gewertet), 2 Revolver, Gewehr

BEVORZUGTE AKTIONEN

Zwei-Knarren-Ansturm (Fokusaktion, Angriff mit Schaden, 2 Angriffe): Beweglichkeit vs. Deckung

Den Spahn schlagen (Fokusaktion, Angriff mit Schaden, 3 Angriffe): Beweglichkeit vs. Deckung, Nachteil 3

Kopfgeld verfluchen (*Betäubt* zufügen): Vergehen vs. Zähigkeit

Schuss ins Knie (*Verlangsamt* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Handschuss (*Entwaffnet* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Gewehr (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Dunkelknallschuss (*Erkrankt* zufügen): Vergehen vs. Zähigkeit

Missgünstiger Schatten[?] (5' *Aura: Anhaltender Schaden* wirken): Vergehen vs. 18 (KL 4)

Seelenriss (*Lebensraub* zufügen): Vergehen vs. 20 (KL 5)

Gnadenloser Blick (*Furcht* zufügen): Vergehen vs. Entschlossenheit —

HACKER

Wissen ist Macht, wie das Sprichwort verkündet. Der Hacker ist der Beweis, dass so gut wie jeder mit der richtigen Information zu Fall gebracht werden kann. Manche Hacker sind Söldner, die für den höchsten Lohn arbeiten und den Thrill lieben, riesige Mengen an Daten zu kontrollieren, von denen Leben abhängen. Andere verschreiben sich einem höheren Ziel, um die Welt zum Besseren oder Schlechteren zu wenden.

STRATEGIE

Der Hacker ist ein Meister von Daten und Information und sucht, ihre Macht zu nutzen. Hacker stückeln aus Infonetzen Geheimnisse und Daten zusammen, die andere für verschlüsselt halten. Außerhalb des Kampfes nutzt der Hacker Harme und Wohle wie *Treusicht* um durch seine Drohne zu sehen und *Fernsicht* oder *Voraussicht*, um Informationen und Personen durch Datenbanken, Server, Sicherheitskameras, Kreditkarteneinträge und andere schlecht gesicherte Datenströme zu verfol-

gen. Falls Täuschung gebraucht wird, nutzt der Hacker die fast allgegenwärtigen Streams um mit dem Harm *Phantom* Videos, Hologramme und Audiosignale zu fabrizieren.

Wenn ein Kampf ausbricht, meidet ein Hacker die Front und lässt seine Drohnen für sich kämpfen. Von einem sicheren Punkt aus steuert der Hacker sie mit einem Tablet oder ähnlichem Gerät und lässt ihre Laserwaffe Feinde zurückhalten. Neben dem Kampf mit der Drohne nutzen Hacker auch das Wohl *Verstärken*, um ihren Verbündeten zu helfen, indem sie ihnen Informationen zur Verfügung stellen oder lokale Systeme übernehmen.

Attribute: Logik 4 (1d10), Willenskraft 3 (1d8), Wahrnehmung 2 (1d6), Einfluss 3 (1d8), Vorwissen 5 (2d6)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 10

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Gefährte I (Drohne), Harmfokus (Fernsicht), Spurenlos

Wichtige Ausrüstung: Tablet, Laptop, VR-Brille

BEVORZUGTE AKTIONEN

Dark Web Recherche (*Verstärken* wirken): Vorwissen vs. 16 (KL 3)

Algorithmische Voraussage (*Voraussicht* wirken): Vorwissen vs. 12 - 20 (KL 1 - 5)

Multivalente Sensorenaufnahme (*Wahrsicht* wirken): Vorwissen vs. 20 (KL 5)

IoT Zombienetzwerk (*Fernsicht* zufügen): Vorwissen vs. Entschlossenheit, Vorteil 2

Hologrammprojektion (*Phantasmus* zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

Neuronen neulegen (*Bezaubert* zufügen): Einfluss vs. Entschlossenheit

DROHNENGEFÄHRTE

Attribute: Beweglichkeit 3 (1d8), Konstitution 1 (1d4), Logik 1 (1d4), Wahrnehmung 2 (1d6), Willenskraft 2 (1d6), Energie 4 (1d10)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 13 (Beweglichkeit 3)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: keine

BEVORZUGTE AKTIONEN

Laser (Angriff mit Schaden): Energie vs. Deckung
Betäubungsstrahl (*Immobilisiert* zufügen): Energie vs. Zähigkeit ____

MYSTIKER

Mystiker finden sich meist abseits des Trubels der Stadt, wo sie die Fortschritte der Gesellschaft hinter sich gelassen haben. Sie ziehen es vor, der leisen Stimme im Inneren zu lauschen, wobei sie materiellen Besitz ablehnen und ein asketisches Leben auf der Suche danach führen, allen selbstzentrierten Gedanken zu entsagen.

STRATEGIE

Außerhalb des Kampfes führen Mystiker eine breite Auswahl an Fähigkeiten, die sie zu guten Informationssammlern, Detektiven, und übernatürlichen forensischen Analytikern machen. Sie sind in der Lage, zukünftige Gefahr mit dem Wohl *Voraussicht* kommen zu sehen, allerlei Informationen mit *Lesung* aus der Vergangenheit eines Items zu ziehen, mit *Fernsicht* gegnerische Bewegungen aus der Ferne zu beobachten und mit jeglicher Kreatur durch *Telepathie* zu kommunizieren.

Mystiker, die sich einer größeren Gruppe angeschlossen haben, nutzen ihre Kräfte meist zu Verteidigung anderer, z.B. indem sie *Verstärken* nutzen, um Freunden psychische Kenntnisse zu geben, *Gedankenraub*, um Feinden ihre Geheimnisse zu entziehen und indem sie Schutz und die Fertigkeit *Defensive Reflexe* nutzen, um Verteidigungsaktionen auszuführen. Mystiker sind auch gewandt darin, die Pläne von Feinden mit *Annullieren* zu durchkreuzen und Harme auf Verbündeten mit der Fertigkeit *Medikus* zu behandeln.

Attribute: Beweglichkeit 3 (1d8), Willenskraft 3 (1d8), Schöpfung 2 (1d6), Vorwissen 5 (2d6), Schutz 4 (1d10)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 13

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Verstärkte Wirkung I, Defensive Reflexe I, Medikus

Wichtige Ausrüstung: Stab, Robe

BEVORZUGTE AKTIONEN

Den Pfad vorhersehen (Verteidigungsaktion): Schutz vs. Angriffswurf des Ziels, Vorteil 1

Fremmachen (Besondere Aktion): Fertigkeit *Medikus* einsetzen, um einem Verbündeten einen Widerstehenwurf zu geben

Geteilte Einsicht (*Verstärken* wirken): Vorwissen vs. 16 (KL 3)

Sicht aus der Ferne (*Fernsicht* zufügen): Vorwissen vs. Entschlossenheit

Gedankenbrücke (*Telepathie* wirken): Vorwissen vs. 16 - 20 (KL 3 - 5)

Kraftraub (*Annullieren* zufügen): Schutz vs. Entschlossenheit

Gedanken lesen (*Gedankenraub* zufügen): Vorwissen vs. Entschlossenheit

Blick in die Vergangenheit (*Lesung* wirken): Vorwissen vs. 20 (KL 5)

Blick in die Zukunft (*Voraussicht* wirken): Vorwissen vs. 12 - 20 (KL 1 - 5)

Verjüngung (*Heilen* wirken): Schöpfung vs. 12 - 14 (KL 1 - 2) —

NINGYOZUKAI

Die Ningyozukai - oder Puppenspieler - sind Zauberer, die in der Lage sind, ihren Geist verzauberte Yoroirüstungen beleben zu lassen, sodass diese zu mächtigen Waffen werden. Die Ningyozukai, die darüber hinaus außerdem Magie der Heilung und des Schutzes besitzen, rufen ihren Yoroirüstungen nur hervor, wenn die Situation Waffengewalt und rohe Kraft bedarf.

STRATEGIE

Die Ningyozukai nutzen *Alternative Gestalt*, um je nach Bedarf zwischen zwei separaten Charakterarten zu wechseln. In ihrer normalen Form sind sie physisch schwache Zauberer, die Verbündete mit Wohlen wie *Resistenz*, *Heilen* und *Verstärken* unterstützen. Im Kampf können sie nur mit *Kreatur beschwören* Schaden zufügen, indem sie niedere Schutzgeister berufen.

Wenn die Situation es erfordert, ruft der Zauberer seine Yoroirüstung hervor, die ihm als unverwundbarer Nahkämpfer dient. Die Yoroigestalt hat starke Verteidigungen und hohe TP. Ihr Kraftwert von 5 sichert ihr zusammen mit dem zweihändigen Naginata hohen Schaden zu, während sie das Schlachtfeld mit Harmen wie *Niedergeschlagen*, *Erzwungene Bewegung* und *Immobilisiert*. In besonders harten Kämpfen verfällt die Yoroirüstung in

Kampftrance und gewinnt so noch stärkere Verteidigungen und Angriffe.

Auch wenn Ningyozukai die Fertigkeit *Alternative Gestalt* nutzen, verwandeln sie sich nicht selbst physisch beim Wechsel zwischen Zauberer- und Yoroirüstungsform. Stattdessen hüllt die Yoroirüstung unter der mentalen Kontrolle des Ningyozukai den Zauberer zum Schutz in ihr magisches Metall. *Alternative Gestalt* zu aktivieren repräsentiert die volle Konzentration des Zauberers auf die Kontrolle der Rüstung, sodass er währenddessen seine eigenen Fähigkeiten nicht nutzen kann und vollständig von der Rüstung repräsentiert wird.

ZAUBERERGESTALT

Attribute: Beweglichkeit 1 (1d4), Lernen 3 (1d8), Wahrnehmung 1 (1d4), Willenskraft 3 (1d8), Überzeugung 3 (1d8), Schöpfung 4 (1d10), Schutz 4 (1d10)

Trefferpunkte: 16

Deckung: 11 (Beweglichkeit 1)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Alternative Gestalt II

Wichtige Ausrüstung: Keine

BEVORZUGTE AKTIONEN

Geisterführer (*Verstärken* wirken): Schöpfung vs. 16 (KL 3)

Geisterbeschützer (*Kreatur beschwören* wirken): Schöpfung vs. 18 (KL 4)

Kreis der Wunder (5' *Aura: Immobilisiert* wirken): Schöpfung vs. 18 (KL 4)

Schutzrunen (*Resistenz* wirken): Schutz vs. 16 (KL 3)

Heilendes Wort (*Heilen* wirken): Schöpfung vs. 12 - 18 (KL 1 - 4)

YOROIRÜSTUNGSGESTALT

Attribute: Beweglichkeit 3 (1d8), Konstitution 4 (1d10), Kraft 5 (2d6), Willenskraft 2 (1d6), Präsenz 3 (1d8)

Trefferpunkte: 28

Deckung: 21 (Kraft 5, Beweglichkeit 3, Yoroirüstung 3)

Zähigkeit: 16 (19 in *Kampftrance*)

Entschlossenheit: 15 (18 in *Kampftrance*)

Geschwindigkeit: 25'

Fertigkeiten: Kampftrance

Wichtige Ausrüstung: Yoroirüstung, Naginata, 3 Wurfspeere

BEVORZUGTE AKTIONEN

Naginata (Angriff mit Schaden): Kraft vs. Deckung, Vorteil 1

Fang und Klaue (Angriff mit Schaden, 2 targets): Kraft vs. Deckung, Nachteil 1

Wurfspeer (Angriff mit Schaden): Kraft vs. Deckung

Ausholender Schlag (*Niedergeschlagen* zufügen): Kraft vs. Deckung, Vorteil 2

Naginatashwung (*Erzwungene Bewegung* zufügen): Kraft vs. Deckung, Vorteil 2

Skorpionstich (*Immobilisiert* zufügen): Kraft vs. Deckung, Vorteil 2

Demonstration der Stärke (*Furcht* zufügen): Kraft vs. Entschlossenheit

Schlachtkommando (*Heilen* zufügen): Präsenz vs. 12 - 16 (KL 1 - 3) ____

WALDLÄUFER

Waldläufer sind Menschen der Wildniss, Jäger und Tierzähmer. Sie können das widerste Terrain navigieren und ihre scharfen Augen erkennen selbst tagelang kalte Spuern. Mit einem treuen Tiergefahrten an ihrer Seite ist der Waldläufer auf der Pirsch nie allein.

STRATEGIE

Waldläufer sind Experten im Verfolgen von Spuren, wobei sie die Fertigkeiten *Spurenhund* und *Meisterjäger* nutzen, um Ziele mühelos und rasch zu verfolgen. Ihr hoher Wahrnehmungswert macht den Waldläufer auch zu den Augen der Gruppe: Fallen finden, Feinde ausspähen und geheime Durchgänge finden. Die außergewöhnliche Fähigkeit, extrem gut zu klettern erlaubt ihnen außerdem, Pfade zu beschreiten, die ihre Verbündeten nicht erreichen können.

Den Kampf bestreitet der Waldläufer typischerweise in enger Koordination mit seinem Tiergefahrten. Im Nahkampf springt der Wolf Feinde an, um *Niedergeschlagen* zuzufügen, sodass sein Meister mit Vorteil 1 angreifen kann. Wenn sie nicht auf Schaden gehen, setzen Waldläufer *Entwaffnet* und *Anhaltender Schaden* ein. Um ihre Distanz zu wahren erklimmen sie die Bäume und feuern von dort mit dem Langbogen, während der Wolf *Immobilisiert* nutzt, um Feinde zu einfachen Zielen zu machen.

Attribute: Beweglichkeit 4 (1d10), Konstitution 3 (1d8), Kraft 2 (1d6), Lernen 2 (1d6), Wahrnehmung 5 (2d6), Willenskraft 2 (1d6)

Trefferpunkte: 20

Deckung: 18 (Beweglichkeit 4, Kraft 2, Kettenhemd 2)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 35'

Fertigkeiten: Flinkfuß I, Meisterjäger, Klettern, Gefährte I

Wichtige Ausrüstung: Langschwert, Dolch, Langbogen, Kettenhemd

BEVORZUGTE AKTIONEN

Langschwert + Dolch (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Verwundender Streich (*Anhaltender Schaden* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 2

Kunstvolle Parade (*Entwaffnet* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 2

Langbogen (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Schuss ins Knie (*Verlangsamt* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

WOLFSGEFÄHRTE

Attribute: Beweglichkeit 4 (1d10), Konstitution 2 (1d6), Kraft 2 (1d6), Wahrnehmung 3 (1d8), Willenskraft 1 (1d4), Präsenz 1 (1d4)

Trefferpunkte: 18

Deckung: 16 (Beweglichkeit 4, Kraft 2)

Zähigkeit: 13

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: keine

BEVORZUGTE AKTIONEN

Biss (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Takedown (*Niedergeschlagen* zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung ____

SCHATTEN

Schatten sind hoch trainierte Assassinen, die ihre unnatürliche Macht aus dem Zwischen der Welt ziehen, der Leere an Schatetn in der die meisten Sterblichen sich nicht trauen, zu weilen. Nachdem sie eins mit der Dunkelheit werden, nutzen sie ihre Kräfte um zu Täuschen und in die Irre zu führen, sodass sie ihre Ziele auf dem falschen Fuß er-

wischen. Diese Nachtjäger sind trainiert, aus der Distanz zu töten - ungesehen, ungehört und ohne eine Spur zu hinterlassen.

STRATEGIE

Während Schatten speziell dazu ausgebildet sind, Ziele zu neutralisieren, geben ihre Fähigkeiten, die Schatten zu manipulieren auch viele verschiedenen nützliche Optionen außerhalb des Kampfes. Sie sind exzellente Späher, in der Lage Waffen in dimensional Taschen mit *Objekt absorbieren* zu verstecken. Ihre Fähigkeit, durch die Leere hindurchzutreten macht sie auch zu adepten Infiltratoren. Vor ihrer *Teleportation* ist auch keine Titan-tür gefeit.

Schatten ziehen es vor, so lange wie möglich versteckt zu bleiben, wenn ein Kampf beginnt, um ihre Feinde zu überraschen. Sie feuern mit schallgedämpften Scharfschützengewehren aus der Deckung heraus und nutzen *Teleportation*, um schnell die Position zu wechseln. Falls sie doch einmal entdeckt werden hüllen sie das Gebiet in *Dunkelheit* oder fliehen schnell mit *Hast*.

Attribute: Beweglichkeit 4, Wahrnehmung 3, Willenskraft 2, Vergehen 3, Bewegung 5

Trefferpunkte: 14

Deckung: 15 (Beweglichkeit 4, Trenchcoat 1)

Zähigkeit: 12

Entschlossenheit: 12

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Wohlfokus I (Teleportation), Tödlicher Streich I

Wichtige Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Maschinenpistole, Pistole, Messer, Trenchcoat (als Lederrüstung gewertet)

BEVORZUGTE AKTIONEN

Verborgener Schuss (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1 falls das Ziel überrascht wird oder mit einem Verbündeten im Kampf liegt

Gewehr (Angriff mit Schaden): Beweglichkeit vs. Deckung

Betäubungskugel (Bewusstlos zufügen): Beweglichkeit vs. Zähigkeit

Schuss ins Knie (Verlangsamt zufügen): Beweglichkeit vs. Deckung, Vorteil 1

Maschinenpistole (Angriff mit Schaden, 10' Würfel): Beweglichkeit vs. Deckung

Leerenschritt (Teleport wirken): Auto-Erfolg auf KL 5 durch Wohlfokus

Schattenschleier (*Dunkelheit* wirken): Vergehen vs. 12 - 16 (KL 1 - 3)

Schattenrolle (*Resistenz* wirken): Bewegung vs. 16 (KL 3)

Extradimensionale Tasche (*Objekt absorbieren* wirken): Bewegung vs. 18 (KL 4) ____

HEXENSCHWERT[?]

Ebenso gekonnt mit dem Schwert wie mit der Zauberei, weben Hexenschwerter aus Magie und Kampfkunst eine mächtige Kombination. Ob sie Feinde mit flammendem Schwert in Brand setzen, Kraftbarrieren beschwören, um Angriffe abzuwenden oder Gegner mit Teleportation im Staub lassen, Hexenschwerter kontrollieren das Schlachtfeld mit unanfechtbarer Magie.

STRATEGIE

Das Hexenschwert ist ein Meister der Vielfalt. Obwohl sie am meisten in der Hitze des Gefechts hervortreten, können Hexenschwerter auch ihre Schutz- und Bewegungsattribute nutzen, um verschiedene andere Hindernisse zu überwinden.

Im Kampf erlaubt die Fertigkeit *Attributsubstitution* Hexenschwertern, ihren hohen Eneriewert für Waffenangriffe zu nutzen und ihr Trio aus außergewöhnlichen Attributen erlaubt ihnen Zugang zu einer breiten Auswahl Harme und Wohle. *Blitzreflexe* versichern, dass sie oft früh im Kampf handeln und Hexenschwerter nutzen diese Chance, um *Resistenz* auf Verbündete oder *Anhaltender Schaden* auf Feinde zu wirken. Läuft der Kampf, so konzentrieren sich Hexenschwerter auf das Niederstrecken geschwächter Feinde, um sich mit der Fertigkeit *Kampfmomentum* frei über das Schlachtfeld bewegen zu können.

Attribute: Konstitution 3 (1d8), Präsenz 1 (1d4), Wahrnehmung 2 (1d6), Willenskraft 2 (1d6), Energie 5 (2d6), Schutz 3 (1d8), Bewegung 3 (1d8)

Trefferpunkte: 22

Deckung: 17 (Energie 5 via Attributsubstitution, Kettenhemd 2)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 13

Geschwindigkeit: 30'

Fertigkeiten: Attributsubstitution II (Energie > Beweglichkeit), Kampfmomentum, Blitzreflexe I

Wichtige Ausrüstung: Kettenhemd, Falchion

BEVORZUGTE AKTIONEN

Falchion (Angriff mit Schaden): Energie vs. Deckung, Vorteil 1

Entflammen (Anhaltender Schaden zufügen): Energie vs. Deckung (Vorteil 1 falls Falchion geführt wird)

Betäubender Schlag (Betäubt zufügen): Energie vs. Zähigkeit

Feuerwand (Barriere, 10' Linie wirken): Energie vs. 16 - 20 (KL 1 - 5), Nachteil 1

Rauchschrift (Teleportation wirken): Bewegung vs. 16 (KL 3)

Kraftschild (Resistenz wirken): Schutz vs. 16 (KL 3) —

LEERENTEMPLAR

Leerentemplare des uralten Ordens Schlachtmagier erfahren mindestens 10 Jahre Training bevor sie auch nur ihren ersten Versuch der rigorosen Tests beginnen können, um ein voller Leerentemplar zu werden. Als tödliche Mischung aus Soldat und Leerenmagier bilden sie eine schwer gepanzerte Einheit, die andere Soldaten vor Gefahren bewahrt. Ihre hoch begehrte Wächterrüstung verstärkt ihre Kontrolle über die Leere, sodass ihre Fähigkeiten, feindliche Angriffe zu neutralisieren, erhöht sind.

STRATEGIE

Leerentemplare sind auf Verteidigung spezialisiert und führen ihre Leerenkräfte, um Angriffe von Lasers, Magie und anderer Art zu verschlucken. Mit ihrem hohen Energieattribut rufen die Templare die Leere an um so gut wie jede Attacke aufzulösen. Auch wenn ihre schwere Rüstung sie langsamer macht als manch anderen Soldaten können sie sich und Verbündete mit *Aura: Eile* schneller machen und *Teleportation* erlaubt ihnen Zugang zu Gebieten, die anderen verwehrt bleiben.

Im Kampf ist die Hauptaufgabe des Templars, seine Verbündeten am Leben zu halten. Sie nutzen häufig Verteidigungsaktionen, indem sie allerlei Schutzmechanismen ihrer Templarrüstung aktivieren wie z.B. Lasernetze oder Mikroraketen zum Abfangen von Geschossen. Ihre Fertigkeit *Schlachtvergeltung* erlaubt es Templaren, Verteidigungsaktionen gegen den Angreifer zu wenden. Zusätzlich dazu formen sie das Schlachtfeld durch Harme und Wohle wie *Erzwungene Bewegung*, *Barriere* und *Immobilisiert*.

Attribute: Beweglichkeit 2 (1d6), Konstitution 3 (1d8), Willenskraft 2 (1d6), Präsenz 2 (1d6), Energie 5 (2d6), Bewegung 4 (1d10)

Trefferpunkte: 24

Deckung: 15 (16 mit Schild - Beweglichkeit 2, Templarrüstung 3)

Zähigkeit: 15

Entschlossenheit: 14

Geschwindigkeit: 25'

Fertigkeiten: Defensive Reflexe I, Schlachtvergeltung I, Wächter I

Wichtige Ausrüstung: Kampfschild, Pistole, Templarrüstung (als Plattenpanzer gewertet), 1 Granate

BEVORZUGTE AKTIONEN

Leereneutralisierung (Verteidigungsaktion): Energie vs. Angriffswurf des Ziels, Vorteil 1

Leerenmatrix (10' Linie Barriere wirken): Energie vs. 16 - 20 (KL 3 - 5)

Erquickungsaure (Aura: Eile wirken): Bewegung vs. 18 (KL 4)

Kraftstoß (Erzwungene Bewegung zufügen): Bewegung vs. Deckung

Paralysestrahl (Immobilisiert zufügen): Bewegung vs. Deckung

Telekinese (Telekinese wirken): Bewegung vs. 16 (KL 3)

Unterdrückungsfeld (5' Aura: Erzwungene Bewegung zufügen): Energie vs. 18 (KL 4)

ATTRIBUTE UND AKTIONSWÜRFE IM SPIEL

Der größte Fokus dieses Kapitels bisher war es, GMs dabei zu helfen, ihre Spiele vorzubereiten: Kampagnen skizzieren, Abenteuer schreiben und Kampfszenarien erstellen. Letztendlich wird all diese Arbeit ihre Früchte tragen und es wird Zeit, die Sitzung mit deinen Spieler*innen zu leiten. Um diesen Kapitel abzuschließen, wollen wir dir noch etwas Inspiration für eine der größten Herausforderungen als GM in Open Legend mitgeben: Aktionswürfe interpretieren.

Wie zuvor beschrieben, machst du einen Aktionswurf mit einem passenden Attribut, wann immer du eine bedeutende Handlung durchführen möchtest. Manchmal wird das Ergebnis klar in den Regeln definiert, zum Beispiel bei Angriffen, Harmen oder Wohlen. Häufig wirst du aber Aktionen versuchen, die von den Regeln keine klaren Resul-

tate definiert bekommen haben. In diesem Abschnitt findest du Beispiele dieser Art von Aktion mit allen verschiedenen Attributen und einige Vorschläge, wie du “Erfolg mit einem Haken” und “Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran” interpretieren könntest, wenn die Würfel der Gruppe mal nicht gewogen sind.

Für jedes Attribut bieten wir drei Beispiele, basierend auf ihrer Schwierigkeit und ihrem Einfluss auf die erzählte Geschichte:

Herausfordernd (HW 15): Erfolg bei dieser Handlung bedeutet, eine kleine Herausforderung überwunden zu haben oder die Geschichte in einer Weise beeinflusst zu haben, die sie nicht stark abändert.

Heldenhaft (HW 20): Erfolg bei dieser Handlung bedeutet, eine große Herausforderung überwunden zu haben oder die Geschichte auf eine mäßig starke Weise verändert zu haben.

Episch (HW 25): Erfolg bei dieser Handlung bedeutet, eine fast unmögliche Herausforderung überwunden zu haben oder die Geschichte stark verändert zu haben.

KRAFT

Kraft ist das Attribut reiner körperlicher Stärke. Dein Kraftwert bestimmt deine Fähigkeit, Feinde zu überwältigen oder die Umgebung mit deinen Muskeln zu beeinflussen.

HERAUSFORDERNDER TEST DER KRAFT (HW 15)

Mitten im Kampf ist ein kleiner Felsen im Weg, sodass Rogar seine Kraft nutzt, um ihn 10 Fuß aus dem Weg zu schieben.

Erfolg mit einem Haken: Rogar schafft es, den Fels zu bewegen, allerdings zieht er sich dabei eine Sehne und leidet danach unter dem Harm *verlangsamt*.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Rogar ist so auf das Bewegen des Felsens konzentriert, dass er das Paar Goblins nicht bemerkt, die ihn nun flankiert haben.

HELDENHAFTER TEST DER KRAFT (HW 20)

Während die Gruppe auf einem Fluß mitten im tosenden Fluß ficht, wird Lily ins Wasser gestoßen. Sie versucht, gegen die Strömung anzuschwimmen, bevor sie von ihren Verbündeten getrennt wird.

Erfolg mit einem Haken: Lily schafft es zurück zum Floß, muss zum Schwimmen aber ihre Klinge und ihren Schild im Wasser zurücklassen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: In ihrem nutzlosen Versuch, gegen die Strömung anzukommen, fällt Lily bewusstlos, als ihr Kopf gegen einen Felsvorsprung stößt. Ihre Verbündeten sehen dies und müssen nun schnell handeln, damit sie nicht ertrinkt.

EPISCHER TEST DER KRAFT (HW 25)

Während die Gruppe sich damit beschäftigt, Pläne zu schmieden um auf Schleichpfaden, durch geheime Eingänge oder anders in die Eisenfestung zu gelangen, tritt Krund an das eiserne Fallgatter heran und macht sich für einen Deadlift epischen Ausmaßes bereit.

Erfolg mit einem Haken: Krund hebt das Gatter an und mehrere Gruppenmitglieder schaffen es hindurch, doch seine Kraft gibt nach, bevor alle auf der anderen Seite sind. Die Gruppe ist nun getrennt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Trotz seiner großen Stärke kann Krund das Gatter nicht mehr als einen Fuß anheben. Als er es loslässt, macht der laute Knall des Aufpralls auf dem Boden die Wachen auf die Gruppe aufmerksam.

BEWEGLICHKEIT

Beweglichkeit ist ein Maß der Schnelligkeit, Ausdauer, Feinmotorik und Reaktionszeit deines Charakters. Sie bestimmt Handlungen wie das Schleichen, Akrobatik, manövrieren mit Fahrzeugen und das Aufbrechen von Schlössern.

HERAUSFORDERNDER TEST DER BEWEGLICHKEIT (HW 15)

Während Terri Gizmo den gnomigen Kopfgeldjäger durch die Korridore der Raumstation jagt, lässt der seine patentierte Schlüpf-Schleimbombe los, sodass der Boden zwischen ihnen mit glitschigem Öl bedeckt ist. Terri versucht, gewandt durch den Schleim zu rutschen, anstatt sich davon verlangsamen zu lassen.

Erfolg mit einem Haken: Terri gleitet elegant über den Schleim, bemerkt aber erst im letzten Moment das Rohr, dass aus der Decke hervorsteht. Sie schafft es, auszuweichen, indem sie sich mit den Händen davon abstößt, muss aber ihre

Schrotflinte fallen lassen. Wenn sie Gizmo weiterverfolgen will, muss sie es unbewaffnet tun.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Mit all der Grazie eines betrunkenen Elefanten fällt Terri im Schleim auf die Nase. Als sie wieder hochkommt, ist Gizmo schon nicht mehr zu sehen. Jetzt muss sie blitzschnell eine Entscheidung an der nächsten Kreuzung treffen, wenn sie ihr Ziel nicht völlig verlieren will.

HELDENHAFTER TEST DER BEWEGLICHKEIT (HW 20)

Jax sitzt am Steuer seines Raumjets inmitten eines Raumkampfes gegen zwei dalturische Zerstörer. Sie sind ihm beide auf den Fersen und wenn er sie nicht bald abschüttelt, werden sie ihre Suchraketen feuern können. Jax rammt den Schubhebel nach vorn und versucht, durch einen schmalen Canyon vor sich zu entkommen.

Erfolg mit einem Haken: Jax rast mit mörderischer Geschwindigkeit durch den Canyon. Auf der anderen Seite sieht er auf dem Radar, dass er einen der Zerstörer erfolgreich abgeschüttelt hat. Der andere Dalturier ist ihm noch immer auf den Fersen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Jax flitzt zwischen zwei Felsenkanten hindurch, verschätzt aber die Breite der Öffnung um ein paar Zentimeter. Er hört ein lautes metallisches Knirschen als einer seiner Flügel zerrissen wird und stürzt ab. Nach dem Crash schafft es Jax, aus dem Wrack zu kriechen. Er hat überlebt, aber sein Flieger ist hinüber.

EPISCHER TEST DER BEWEGLICHKEIT (HW 25)

Winston, der beste Bogenschütze im Land, wurde vom Riesenfürst Glorrg gefangen genommen. Glorrg verlangt, dass Winston sich ihm beweist. Der Riese lässt einen Diener vier Vögel freilassen und verlangt, dass Winston sie alle niederschießt, bevor sie wegfliegen.

Erfolg mit einem Haken: Mit seinem wohlbekannten Geschick legt Winston vier Pfeile gleichzeitig an und lässt sie fliegen. Alle vier Vögel stürzen zu , aber Winston hat seine Umgebung nicht bedacht. Einer der Pfeile durchschlägt auch noch einen Diener Glorrgs, was den Riesen sofort in Wut versetzt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Winston schießt Pfeil um Pfeil, doch nur drei

der Vögel fallen zu Boden. Glorrg ist nicht beeindruckt und befiehlt, dem Schützen seinen Bogen zu nehmen und ihn in die Biestgrube zu werfen.

KONSTITUTION

Konstitution bestimmt deine Fähigkeit, physischer Belastung zu widerstehen. Tests der Konstitution beinhalten es, Krankheiten zu überwinden, Hunger auszuhalten oder lange Strecken ohne Rast zu marschieren. In den meisten Fällen wirst du Konstitutionswürfe auf Ansage des GM machen, anstatt selbst eine Handlung auszuführen, die Konstitution bedingt.

HERAUSFORDERNDER TEST DER KONSTITUTION (HW 15)

Scheriff Bates und seine Deputies verfolgen ein Paar Banditen durch die Wüste. Um verlorene Zeit wett zu machen, wollen sie ihren Marsch trotz der sengenden Hitze verschnellern. Der GM ruft Konstitutionswürfe auf, um die Temperatur auszuhalten.

Erfolg mit einem Haken: Diejenigen, die ihren Wurf nicht schaffen, können Schritt halten, erleiden aber eine Instanz des Harmes *erschöpft*.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Alle, die ihren Wurf verfehlen, können nicht mithalten. Rasten sie nicht, werden sie unweigerlich in Ohnmacht fallen. Die Truppe muss eine schwere Entscheidung treffen: riskieren, dass die Banditen entkommen oder aber die Gruppe aufteilen, sodass die stärkeren Mitglieder weitermarschieren.

HELDENHAFTER TEST DER KONSTITUTION (HW 20)

Während er die Tiefen des Weltraums durchwanderte hat sich Zak mit der Chronos-Plage angesteckt - eine Krankheit, die die Wahrnehmung der Raumzeit für den Leidenden verzerrt. Er liegt in der Krankenstation des Regel HQ und kämpft mit der Maledie. Er macht einen Konstitutionswurf um zu schauen, wie gut er sich erholen kann.

Erfolg mit einem Haken: Nach ein zwei Tagen Erholung ist Zak genesen und nun vollständig immun. Ohne das er es weiß, trägt er den Erreger aber immer noch mit sich, sodass seine Verbündeten nun unwissend in Gefahr schweben.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Zaks Immunsystem kann die Krankheit nicht

erfolgreich bekämpfen. Während Zak in der Station bleiben muss, sucht sein Verbündeter Dr. Vreck rastlos nach einer möglichen Heilmethode. Vreck erfährt von einer seltenen subthermalen Mosart, die nur auf den Asteroiden des Alpha-Systems wächst. Diese Mos könnte das Geheimnis zur Heilung der Plage beinhalten.

EPISCHER TEST DER KONSTITUTION (HW 25)

Eine Gruppe legendärer Helden hat den Schattendämon Yrrllx zu seinem Nest in der Entropieebene verfolgt. Jeder Moment in diesem Reich der Schatten und des Chaos lässt die Existenz der Tapferen wanken und der GM fordert Konstitutionswürfe, um festzustellen, ob die Gruppe diesen übernatürlichen Kräften widerstehen kann.

Erfolg mit einem Haken: Die Helden (die ihren Wurf verfehlen) sind nicht in der Lage, ihre Realität gegen das Wirren dieser Welt durchzusetzen. Wenn sie in ihre eigene Dimension zurückkehren, werden sie auf immer verändert sein, da ein Teil ihrer Wirklichkeit in diesem Reich zurückbleiben wird.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Die Helden (die ihren Wurf verfehlen) fallen der Entropie dieser Welt zum Opfer und ihre materiellen Körper verschwinden der Existenz. Sie können die Entropieebene frei erkunden, können aber nicht in die Realität zurückkehren, wenn sie keinen Weg finden, ihren Körper wiederherzustellen.

LERNEN

Lernen ist das Attribut reinen Wissens, Erinnerung und der Fähigkeit, in einer Situation die wichtigen Fakten anzuwenden. Du machst einen Lernwurf, wann immer du dich an wichtige Informationen erinnern willst, widersprüchliche Fakten auswerten willst oder bisher unbekanntes Wissen einordnen willst. Ein wichtiger Hinweis zu Lernen ist, dass Lernen sowohl das Wissen repräsentiert, dass du schon hast, als auch die Fähigkeit, neues Wissen schnell zu erlernen. Ein Fremder in einem Land könnte also nicht historische Fakten daraus erinnern, nur weil sein Lernen-Attribut hoch ist. Sich mit den passenden Ressourcen schnell einen Überblick über die Geschichte des Landes zu verschaffen und die wichtigen Fakten darin zu erkennen, geht aber besser mit einem hohen Lernen-Attribut.

HERAUSFORDERNDER TEST DES LERNENS (HW 15)

Gregory, ein Student der arkanen Künste, reist mit seinen Kameraden durch das Grab der Sharakandra, als sie auf einen Torbogen treffen, der von alten Runen überzogen ist. Gregory versucht, die Runen mit dem Wissen aus seinen Studien zu entziffern.

Erfolg mit einem Haken: Gregory identifiziert die Runen erfolgreich als einen Schutzwillen. Um zu diesem Ergebnis zu kommen, muss er aber fast eine ganze Stunde durch seine Quellen forsten, sodass sich die Reise der Gruppe verzögert.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Während Gregory versucht, die Runen zu entziffern, streift er aus Versehen eine davon mit der Hand, was eine Falle auslöst. Er wird von einem Blitzschlag getroffen und der Donnerschlag weckt die Aufmerksamkeit des gesamten Grabs.

HELDENHAFTER TEST DES LERNENS (HW 20)

Während sie über den Jungleplanet Thox reist, trifft Selena auf eine Spezies intelligenter Oktopusmänner, die mit Gurgeln und Zischen sprechen. Obwohl ihre Sprache ihr fremd ist, ist Selena in mehreren anderen Aliensprachen geübt und versucht, auch diese neue zu verstehen.

Erfolg mit einem Haken: Selena kann ihre Sprache gut genug verstehen, um einen Groben Eindruck ihrer Kommunikation zu erhalten, aber komplexere Verständigung ist unmöglich.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: In ihren Versuchen, die Sprache zu lernen, ahmt Selena mehrere der Klänge der Oktopusmänner nach. Sie fassen ihre Versuche als Beleidigung auf und sind kurz davor, sie gefangen zu nehmen, wenn sie keinen Weg findet, die Situation zu deeskalieren.

EPISCHER TEST DES LERNENS (HW 25)

Belmont der Barde versucht, einen Frieden zwischen zwei Gnollstämmen zu verhandeln, die seit fast einem Jahrhundert im Krieg liegen. Er durchforstet seinen Wissensschatz an Sagen und Gerüchten über die Region, um sich an etwas zu erinnern, was ihm bei den Verhandlungen helfen kann.

Erfolg mit einem Haken: Belmont kann sich an nichts hilfreiches erinnern, doch in seinen Überlegungen fällt ihm ein, dass er eine Geschichte über eine Gnollhexe gehört hat, die seit fast 200 Jahren

in der Mitte der Märsche des Landstrichs lebt. Sie hat wahrscheinlich Wissen davon, wie der Konflikt begann.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Belmont kann sich an nichts hilfreiches erinnern und dem Gnollhüptling geht die Geduld mit dem Außerseiter aus. Er ordnet sofort einen weiteren Überfall auf den Feind an.

LOGIK

Logik ist das geistige Attribut der Deduktion und des Problemlösens. Charaktere, die einen hohen Wert in Logik haben, können Meister des Rätsellösens sein, geschickte Programmierer, taktische Genies oder clevere Fallensteller. Der GM ruft einen Logikwurf auf, wenn du versuchst, ein Mysterium zu entwirren, das Handeln eines Feindes vorausszusehen oder einen wasserdichten Plan zu schmieden.

HERAUSFORDERNDER TEST DER LOGIK (HW 15)

Kommandantin Grimms Luftschiff, *Die Gefahr*, wird von einem halben Dutzend gegnerischen Gleitern angegriffen. Die Gleiter können Haarnadelkurven fliegen und manövrieren ohne Probleme um die Zielbereiche der Gatlingkanonen der *Gefahr*. Grimm nimmt sich einen Moment Zeit, die Formation der Gleiter zu analysieren und ihre Fluglinie im nächsten Angriff vorausszusehen.

Erfolg mit einem Haken: Grimms Erfahrung macht sich bezahlt und er führt seine Crew erfolgreich durch die Wende, die drei der Gleiter in ihre Fadenkreuze bringen. Das Manöver hat die *Gefahr* aber selbst in eine ungünstige Position vor den anderen drei Gleitern gebracht. Sie erhalten in ihrer nächsten Runde Vorteil auf ihren Angriff.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Grimm denkt, sie hätte die Gleiter durchschaut, doch ihre Befehle bringen sie in eine noch schlechtere Position als zuvor. Diese Runde kann keine Gatlingkanone die Gleiter treffen.

HELDENHAFTER TEST DER LOGIK (HW 20)

Cyril der Android ist in Junkland gestrandet, einer kilometerlangen Insel aus Schrott, die im Ozean vor New L.A. schwimmt. Cyrils Kernbatterie ist schwer beschädigt, sodass seine CPU nur mit halber Leistung laufen kann. Der Android durchforscht die Müllhügel nach genug Ersatzteilen, um eine temporäre Reparatur zusammenzusetzen.

Erfolg mit einem Haken: Cyril findet genug Teile, um seine Batterie notdürftig zu reparieren, aber die Materialien sind instabil. Der GM entscheidet, dass Cyril den Harm *betäubt* erleidet, wann immer er mit seinem d20 eine 5 oder niedriger bei Aktionswürfen wirft. Erst mit besseren Materialien, wird es sich vollständig reparieren können.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Cyril findet nichts nutzbares in den nahen Müllhaufen. Stattdessen findet er ein Paar Technoratten, die seine Verkablung und Panzerplatten mit Gier beobachten.

EPISCHER TEST DER LOGIK (HW 25)

Azure und seine Gruppe versuchen, mit dem Drachenrat darüber zu verhandeln, ob die Wyrme ihren Schwur der Neutralität brechen und mit den anderen edlen Spezies in den Dämonenkrieg ziehen würden. Es sieht nicht gut aus, aber Azure ist gut mit dem Drachencodex vertraut und versucht, ein Schlupfloch im Argument des Rats zu finden. Der Rat besteht darauf, dass das Gesetz des Goldes gewahrt werden muss, nach dem jeder Drache, der seine Kraft niederen Wesen leiht, dafür mit seinem Gewicht in Gold bezahlt werden muss. Selbst wenn ihre Brüder und Schwestern in den Kampf ziehen wollten, bestehen die Drachen darauf, dass das Gesetz des Goldes aufrechterhalten wird.

Erfolg mit einem Haken: Azure merkt an, dass die Bezahlung der Drachen auch in der Chaosebene stattfinden könnte, in der Gesetze der Realität wie Masse und Gewicht instabil sind und sich schnell wandeln können. Im richtigen Moment könnte die Bezahlung für die Menschen ohne Probleme aufgewandt werden. Obwohl ein großer Teil des Rates mit der Lösung unzufrieden ist, wird der Vorschlag bei einer Abstimmung knapp akzeptiert. Um aber die teilnehmenden Drachen für die Unannehmlichkeit interdimensionaler Reise zu entschädigen, verlangt der Rat, dass neben dem Gold jedem Drachen auch ein magisches Artefakt akzeptabler Macht zu überreichen sei.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Azure fällt kein passender Kompromiss ein und die Drachen warnen davor, dass jeder Wurm, der im Krieg mitkämpft, ohne dass das Gesetz des Goldes gewahrt wird, aus der Drachenrasse verbannt würde.

WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung bestimmt deine Fähigkeit, wichtige Details in Personen, Orten oder Dingen zu bemerken. Du wirfst auf Wahrnehmung, wenn du versucht, geheime Türen zu finden, einer Spur zu folgen oder versteckte Feinde zu erkennen. Besonders für Wahrnehmungswürfe ist wichtig, dass der GM sichergeht, dass *jeder Wurf zählt*. Der GM sollte nur zu Wahrnehmungswürfen aufrufen, wenn es tatsächlich etwas zu merken gibt. Weiterhin sollte er das auch nur tun, wenn das Ergebnis des Wurfes relevant ist. Wenn ein Schurke einen Dungeon betritt und deklariert, dass er nun jeden Raum nach Fallen absuchen wird, heißt das nicht, dass er in jedem Raum werfen sollte. Erst, wenn es tatsächlich etwas aufzufinden gibt, sollte ein Wurf gefordert werden. So ist das Ergebnis des Wurfes tatsächlich wichtig und gleichzeitig verschwendet man keine Zeit mit Würfeln, bei denen eh nichts passieren kann.

HERAUSFORDERNDER TEST DER WAHRNEHMUNG (HW 15)

Yldris verhört einen gefangenen Goblin, um mehr über die Gefahren im Goblinlager herauszufinden. Der Gefangene enthüllt den Ort von mehreren Fallgruben und zwei Wachposten. Er hält aber einige Informationen zurück und der GM ruft Yldris zu einem Wahrnehmungswurf auf. Bei Erfolg würde Yldris bemerken, dass der Goblin aus Furcht vor der Rache seines Königs noch nicht alles offengelegt hat.

Erfolg mit einem Haken: Yldris erkennt, dass der Goblin etwas geheim hält, aber er denkt, dass er dies aus Gier tut, nicht aus Furcht.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Yldris denkt fälschlicherweise, dass der Goblin gleich einen Fluchtversuch starten will.

HELDENHAFTER TEST DER WAHRNEHMUNG (HW 20)

Zak und seine Gruppe erkunden die zurückgebliebenen Ruinen einer verlassenen Raumkolonie. Mehrere Anzeichen deuten darauf hin, dass etwas Neues sich hier eingenistet hat, also sagt Zak der Gruppe, dass er nach Fallen suchen wird. Nachdem sie mehrere Korridore weitergegangen sind, fordert der GM einen Wahrnehmungswurf von Zak, da die Gruppe auf eine Mine zuläuft.

Erfolg mit einem Haken: Zak bemerkt die Mine gerade als er in ihre Reichweite tritt. Er warnt die Gruppe rechtzeitig, wird selbst aber von der Explosion getroffen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Zak löst die Falle aus und die Explosion lässt den Korridor einstürzen, sodass er von seiner Gruppe getrennt wird.

EPISCHER TEST DER WAHRNEHMUNG (HW 25)

Therilas will einer Fee durch den Elbwald folgen. Die Spur ist zwei Tage alt und weil die Fee fliegen kann, muss Therilas hoffen, dass er den Feenstaub finden kann, der zuweilen auf Blättern und Ästen zurückbleibt.

Erfolg mit einem Haken: Therilas verliert die Spur etwa nach etwa einer Meile im Wald. Während er frustriert nach der Spur sucht, wird er von einem intelligenten Fuchs angesprochen, der ihm anbietet, das Ziel der Fee zu enthüllen - für einen Preis.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Therilas wandert stundenlang auf der Suche nach der Spur im Elbwald umher. Letztendlich findet er sie, wobei sie seltsam frisch wirkt. Zu spät fällt ihm auf, dass er hereingelegt wurde und die Fee ihm eine Falle gestellt hat. Er bemerkt, dass er von Bewohnern des Elbwalds umzingelt ist und hört das keckische Lachen der Fee aus dem Geäst.

WILLENSKRAFT

Willenskraft ist das Attribut der mentalen Widerstandskraft und des Willens. Sie repräsentiert die Fähigkeit deines Charakters gegen Bedrohungen des Verstands, Mutes oder Fokus anzukämpfen. Während deine Willenskraft oft eine passive Rolle dabei spielt, deine Entschlossenheit-Verteidigung auszumachen, wirst du auch aktive Tests dieses Attributes bestehen müssen, wenn du rein mentalen Gefahren begegnest oder deinen Willen direkt gegen jemand anders einsetzt.

HERAUSFORDERNDER TEST DER WILLENSKRAFT (HW 15)

Sinkende Sonne und seine Kameraden haben sich in der Wüste verirrt. Sie haben seit zwei Tagen kein Essen und Wasser mehr und der GM fragt, wie sie den negativen Konsequenzen der Dehydrierung und des Hungers entgegenwirken wollen. Während die Verbündeten des Mönches ihre Konstitution oder Wandlung nutzen, um der Pein

zu widerstehen oder ihre Bedürfnisse zu verändern, zieht sich Sinkende Sonne in die Gefilde seines Meditationsgeistes zurück, wobei er sich auf seine Willenskraft verlässt.

Erfolg mit einem Haken: Der Mönch hat teilweise Erfolg. Er kann seinen Hunger von sich gehen lassen, aber nicht seinen Durst, sodass er eine Inzanz des Harmes *erschöpft* erleidet.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Das Training von Sinkende Sonne war umfassend, aber vor den Hürden des Moments ist es schwer, sich in den Frieden der Monasterei zurückzusetzen. Von Hunger und Durst überkommen, erleidet der Mönch *erschöpft 2*.

HELDENHAFTER TEST DER WILLENSKRAFT (HW 20)

Tief in der niederen Kammer des Overhill-Asylums finden die Ermittler ein uraltes, außerweltliches Böse, dass die Existenz der physischen Ebene selbst bedroht. Nicht in der Lage, ihr Verständnis der physischen Realität mit den gleitenden Massen der materielosen Gestalt vor sich in Einklang zu bringen, ist die Gruppe in Gefahr, ihren Halt der Realität zu verlieren. Der GM fordert von allen Willenskraftwürfe.

Erfolg mit einem Haken: Die Spielercharaktere sind von überwältigendem aber temporären Horror gepackt. Während sie im Asylum bleiben, leiden sie unter einer speziellen Form des *demoralisiert* Harmes (Kraftlevel 3). Er kann nicht widerstanden werden, bis sie das Asylum verlassen haben.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Zusätzlich zum Harm *demoralisiert* erhalten die Spielercharaktere auch noch die Charakter-schwäche *psychotisch*[], bis sie einen Weg finden, ihr Verständnis der Realität wieder mit dem Rest des Universums in Einklang zu bringen.

EPISCHER TEST DER WILLENSKRAFT (HW 25)

Während er tief in Netzwerk eingeklinkt ist, trifft Snitch auf eine Datei, die von Prime - angeblich dem ersten Klinker des Netzwerks - verschlüsselt wurde. Prime bemerkt den Einbruch, doch der übermütige Snitch entscheidet sich, sich direkt mit der Legende zu messen, anstatt auszuklinken. Snitch wendet seine gesamte Willenskraft gegen Prime auf, um dessen Kontrolle über die Firewall zu brechen.

Erfolg mit einem Haken: Snitch findet einen Weg, um Prime herumzuschlüpfen und einige seiner Daten abzapfen. Der älteste Klinger im Netz ist aber auch kein Grünohr. Während der Auseinandersetzung entdeckt er eine Schwachstelle in Snitchs Datenverteidigung. Als Snitch ausklinkt, entdeckt er, dass jedes seiner Bankkonten leerge-räumt wurde.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Snitchs Willenskraft ist dem ersten Klinker nicht gewachsen. Prime verteidigt seine Daten und klinkt Snitch gewaltsam aus.

TÄUSCHUNG

Täuschung ist das Attribut, mit dem man andere hinters Licht führt, sowohl direkt als auch indirekt. Du wirfst auf Täuschung, wann immer du blöffst, lügst, gewandt eine Frage umgehst oder anderweitig jemand davon überzeugen willst, dass falsche Informationen wahr sind. In Täuschung geschickte Charaktere können Ermittler auf die falsche Spur leiten, glaubhafte Deckidentitäten aufrechterhalten oder Dokumente fälschen.

HERAUSFORDERNDER TEST DER TÄUSCHUNG (HW 15)

Slade hat eine passende Uniform erlangt, mit der er sich als Stadtwache ausgeben kann. Während er versucht, Zugang zur Rüstkammer zu gewinnen, fordert der GM einen Täuschungswurf, um zu sehen, ob er sich natürlich genug aufführen kann, um die anderen Wachen zu überzeugen.

Erfolg mit einem Haken: Slade hält seine Verkleidung gut aufrecht, doch er spricht einen Vorgesetzten während dem Eindringen falsch an. Er hat den Zugang zur Rüstkammer, doch der Vorgesetzte wird sich an den rüden Rekruten erinnern, falls es zu einer Ermittlung kommen sollte.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Der Vorfall mit dem Vorgesetzten ist so auffällig, dass der Offizier direkt verlangt, mit Slades Kommandant zu sprechen um die Beleidigung anzuzeigen.

HELDENHAFTER TEST DER TÄUSCHUNG (HW 20)

Adele scannt ihren Multipass, um im Bürogebäude Eintritt zu Level 5 bekommen, obwohl sie nur eine Berechtigung bis Level 4 hat. Sobald der Sicherheitsagent beginnt, sie zu befragen, fängt sie an eine Geschichte über einen Multipass zu spinnen, der seit ihrer Fahrt durch einen Mag-Sturm

schon den ganzen Tag nicht mehr richtig funktioniert. Sie will doch nur schnell ins Büro zurück, um ihr Mittagessen zu holen.

Erfolg mit einem Haken: Die Wache glaubt Adels Geschichte, aber er will sie zum Büro begleiten, damit er nicht in Schwierigkeiten gerät, wenn jemand sie sieht.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Die Wache verdächtigt etwas und meint, er müsse seinen Kommandanten kontaktieren.

EPISCHER TEST DER TÄUSCHUNG (HW 25)

Der Chronomancer Rapture hat Sarge und seine Crew gefesselt, während er sich darauf vorbereitet, seine gefürchtete Zeitkanone auf die nichts ahnende Kolonie unter ihnen abzufeuern. Um den Angriff mit Energie zu versorgen, lädt Rapture den Voidkristall, den er vor kurzem von den Helden zurückgestohlen hat. In einem letzten Versuch, Zeit zu schinden, lügt Sarge, dass sich die Balken biegen: "Versuchs ruhig, Rapture. Den Kristall haben wir auf Alpha Prime ausgetauscht. Ich kanns kaum abwarten, zu sehen, was mit deiner Zeitkanone passiert, wenn du sie mit dem Ding da drin abfeuerst. Das ganze Schiff wird uns um die Ohren fliegen!"

Erfolg mit einem Haken: Rapture wird unsicher und bricht den Ladevorgang der Kanone ab, verfällt aber über die Täuschung in solche Rage, dass er einem seiner Leutnants befiehlt, Sarges Kehle durchzuschneiden und so den Harm *tot* zu applizieren.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Rapture durchschaut den Blöf und gibt sofort den Befehl zu feuern.

ÜBERZEUGUNG

Überzeugung ist das soziale Attribut der Verhandlung und der gewandten Rede. Du wirfst auf Überzeugung, wann immer du versuchst, jemanden deine Sichtweise einnehmen zu lassen oder die von dir vorgeschlagenen Handlungen zu verfolgen. Überzeugung dreht sich darum, deine Ideen anderen schmackhaft zu machen, sei es mit klaren Beweismitteln, emotionalen Argumenten, politischem Druck, Bestechung oder anderen Wegen. Ein Überzeugungswurf wird oft bei einem längeren Gespräch oder anderem Rollenspiel gefordert. In diesen Fällen sollte der GM erst dann um den

Wurf bitten, wenn von diesem Moment der Erfolg oder Fehlschlag der Diskussion abhängt.

HERAUSFORDERNDER TEST DER ÜBERZEUGUNG (HW 15)

Pelias möchte dem Barkeeper einen wertvollen Rubin für die Namen dreier Gentlemen geben, die am letzten Abend in der Taverne getrunken haben. Der Barkeeper meint, er würde dem Schurken einen Namen verraten, also versucht Pelias, ihn vom großen Wert des Juwels zu überzeugen, um mehr herauszuschlagen.

Erfolg mit einem Haken: Der Barkeeper bietet ihm zwei Namen an. Will Pelias auch den dritten, wird es ihn zusätzlich ein schweres Säckel Gold kosten.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Es wird offensichtlich, dass der Barkeeper sich über mehr Sorgen macht als nur das Geld. Die Fragen des Schurken haben ihn misstrauisch gemacht und nun wird er ihm nicht mal mehr den einen Namen nennen.

HELDENHAFTER TEST DER ÜBERZEUGUNG (HW 20)

Als sie endlich das Tor von Haven erreichen, finden die Überlebenden es geschlossen vor. Die Wachen teilen ihnen mit, dass der Overseer entschieden hat, aufgrund von Berichten über Infizierte mit einer neuen Variante Virus Z, keine Außenseiter mehr herein zu lassen. Mit einigen samtigen Worten schafft es Wendell, den Overseer zum Tor rufen zu lassen. Jetzt muss er ihn überzeugen, dass die Gruppe nicht infiziert ist und dass sie dem Dorf eine große Hilfe sein könnten.

Erfolg mit einem Haken: Der Overseer glaubt Wendell und ist beeindruckt von ihren Taten, aber er wird sie nur hereinlassen, wenn sie zustimmen, sich eine Woche in Quarantäne zu begeben.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Den Overseer interessiert nicht, wie wertvoll die Gruppe sein könnte, er will sein Dorf nicht dem erneuten Risiko einer Infektionswelle aussetzen. Er weist der Gruppe, zu gehen und befiehlt seinen Wachen, zu schießen, falls sie zurückkehren.

EPISCHER TEST DER ÜBERZEUGUNG (HW 25)

Professor Durst und sein Team haben erfolgreich ein Mitglied des Schwarzklaue-Kults lebendig ge-

fangengenommen. Die Kultisten sind für ihre Loyalität bis in den Tod bekannt, doch Durst ist mit psychologischer Befragung wohl vertraut. Er nutzt jedes mentale Werkzeug, das ihm bekannt ist, um den Kultisten seine Verfehlungen klar zu machen und den Ermittlern zu helfen.

Erfolg mit einem Haken: Durst hat erfolgreich die unterdrückten Emotionen der Scham des Kultisten zur Oberfläche gebracht, sodass dieser dem Kult abschwört. Den Terror seiner dunklen Taten kann er aber nicht mit seinem früheren Selbst vereinbaren, sodass er in Wahnsinn verfällt. Der Kultist kann den Ermittlern eventuell einige wertvolle Informationen geben, doch sie sind zwischen dem irren Gemurmel und den diabolischen Rätseln versteckt, die er von sich gibt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Durst denkt, dass er den Willen des Kultisten gebrochen hat und nimmt ihm aus gutem Willen die Fesseln ab. Doch sobald die Ketten gelöst sind springt er durch ein nahes Fenster und bricht sich beim Fall den Hals.

PRÄSENZ

Präsenz ist das soziale Attribut von Führungsvormögen und Charisma. Ein Charakter mit hoher Präsenz kann mächtige Verbündete gewinnen, diejenigen unter seinem Befehl inspirieren und Furcht in die Herzen seiner Feinde schlagen. Du wirst Präsenzwürfe machen, wann immer du andere mit der Kraft deiner Persönlichkeit beeinflussen willst, zum Beispiel bei Ansprachen, Performances oder Einschüchtern eines Feindes.

HERAUSFORDERNDER TEST DER PRÄSENZ (HW 15)

Shazben Hazben - der Halblingbarde - betritt die Taverne mit seiner gut gestimmten Mandoline aber nicht mal zwei Stück Kupfer. Nachdem er ein Gespräch mit dem Barkeeper angestoßen hat, bietet Shazben an, die Gäste für ein Zimmer und Mahl zu unterhalten. Der Barkeeper mag Shazben, also gibt er ihm die Chance, diesen Abend die Bühne einzunehmen.

Erfolg mit einem Haken: Die Menge liebt den Halbling, sodass ihm sogar ein paar Silberstücke springen. Der gierige Barkeeper will aber nur den Handeln einhalten, wenn er außerdem die Hälfte der Einnahmen des Bardens einbehält.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Shazben wird von der Bühne gebuht nachdem

er aus Versehen einen lokalen Volksheld in seinem Lied beschmiert hat. Er ist nicht mehr in der Taverne willkommen.

HELDENHAFTER TEST DER PRÄSENZ (HW 20)

Gunner Dag hat sich wieder mal in eine haarige Situation gebracht. Er hat sein Poker mit den örtlichen Minenarbeitern einiges an Geld verloren, etwas starke Sprache in Bezug auf eine ihrer Mütter verwendet und findet sich nun zum Mittag auf der Hauptstraße. Seine Voltpistole hängt an seiner Hüfte und seine Augen starren einen weiteren Mann an, den er eigentlich nicht töten will. Er knirscht mit den Zähnen, stählt seinen Blick und versucht, den Landburschen mit seinem Auftritt zum Rückzug zu bringen, bevor es ein Blutbad gibt.

Erfolg mit einem Haken: Der Arbeiter sieht Dag an, dass er ein geborener Killer ist. Er wirft seine Pistole in den Staub, will aber weiter Rache. Er wird Dag nachher mit so vielen Männern auflauern, wie er auf die Schnelle finden kann.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Dags kalte Augen schocken den Arbeiter und er zieht seinen Colt. Jetzt muss Gunner entscheiden, ob er den Mann töten wird oder versucht, einen anderen Weg zu finden.

EPISCHER TEST DER PRÄSENZ (HW 25)

Die Bauernmiliz ist schlecht trainiert, hat zu wenig Waffen und nicht genug Männer. Ihre Chancen sind verschwindend gering. Trotzdem weiß Maximus, dass ihr Ablenkungsmanöver der einzige Weg ist, der Eliteeinheit genug Zeit zu geben, zum Schamanen der vorrückenden Orkamee vorzudringen - aber nur, wenn sie gewillt sind, zu kämpfen. Der Paladin sieht die Furcht in ihren Augen, also gibt er eine aufbauende Rede um ihre Herzen zu heben und ihnen den Mut zu geben, ihre Aufgabe zu erfüllen.

Erfolg mit einem Haken: Ohne dass es Maximus weiß, hat der feige Bürgermeister schon hinter seinem Rücken mit der Hälfte der Männer einen Rückzug ausgemacht, wenn die Orks kommen. Die andere Hälfte aber sind nach Maximus Rede bereit, für ihre Heimat zu sterben, wenn es nötig ist.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Maximus konnte nicht die richtigen Worte finden und den Männern sinkt die Brust. Die Miliz bricht auseinander und das Dorf ist verloren.

WANDLUNG

Wandlung ist das Attribut der Veränderung von Materie, dem Übergang von einer Form in eine andere. Sie kann genutzt werden um Baumwurzeln zu beleben, Statuen aus Felsen zu formen, sich in einen Drachen zu verwandeln und Fleisch zu versteinern.

HERAUSFORDERNDER TEST DER WANDLUNG (HW 15)

Svyll muss eine kleine Klippe erklimmen, kann aber nicht gut klettern. Er ist jedoch eins mit der Erde um ihn, also will er eine krude Steinleiter aus der Klippe heraus formen, die er hochsteigen kann.

Erfolg mit einem Haken: Svylls Magie wirkt, doch die Leiter ist nicht gerade praktisch geformt. Sein Aufstieg dauert doppelt so lange wie geplant.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Svyll bedenkt die fragile Natur der Klippe nicht und verursacht so einen kleinen Erdbeben, der seine Gruppe begräbt. Nachdem sie sich wieder aufgerappelt haben finden die Helden aber eine zuvor nicht sichtbare Höhle, die durch die bewegte Erde freigelegt wurde.

HELDENHAFTER TEST DER WANDLUNG (HW 20)

Wrench und sein Squad werden von einer Horde kannibalistischer Mutanten durch die Korridore der ruinierten Raumstation gejagt. Während die Mutanten kurzzeitig durch eine Schutztür aufgehalten werden, versucht Wrench die elektronischen Geräte im anliegenden Raum zu animieren, die Feinde weiter aufzuhalten und der Gruppe so genug Zeit zu geben, auf ihr Schiff zu fliehen.

Erfolg mit einem Haken: Es sieht so aus, als würde Wrench etwas länger benötigen als gedacht, um die Falle zu legen. Der GM entscheidet, dass die restlichen Spieler*innen die Mutanten für fünf Runden zurückhalten müssen, wenn sie Wrenchs Plan weiter verfolgen wollen. Eine schwierige Entscheidung.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Die Ersatzteile im Raum sind nicht groß genug, um mit ihnen etwas gescheites anzufangen. Während der Suche nach Teilen fällt Wrench aber ein Belüftungsschacht in der Decke auf, der eine Alternative zur Flucht darstellen könnte - solange die Mutanten nicht auch davon wissen.

EPISCHER TEST DER WANDLUNG (HW 25)

Artemis wird sich den Schatz des Königs nicht durch eine dreifach verschlossene Tür verbieten lassen. Mit arkanen Wörtern und Gesten wirkt er einen Zauber, um ein Loch direkt durch die Tür zu graben.

Erfolg mit einem Haken: Artemis hat nicht die nötige Macht, durch die Tür zu kommen. Es sieht aus, als würde arkane Magie den Stein schützen. Seine Magie hat aber wenigstens erfolgreich eines der drei Schlösser zerstört.

Fehlschlag, doch die Geschichte schreitet voran: Bevor seine Magie ihr Wunder am Stein wirken kann, löst eine magische Falle aus und trifft den Zauberer mit einem Blitz. Er hat TP verloren und kann die Tür nicht durchdringen.

SCHÖPFUNG

Schöpfung ist das Attribut der Heilung und kann auch Etwas aus Nichts schaffen. Sie kann genutzt werden, um Wunden zu heilen, Kreaturen zu beschwören oder auch Tote wiederzubeleben. Schöpfung ist außerdem das Werkzeug, um höhere Mächte zu leiten und kann so benutzt werden, um Verbündete mit heiliger Kraft zu stärken, zu inspirieren oder ähnliche Wunder zu wirken.

HERAUSFORDERNDER TEST DER SCHÖPFUNG (HW 15)

Jaaxy möchte Zugang zum Order des Außenseiters erhalten, hat aber keinen passenden Schlüsselstein mit ihren kodierten biometrischen Daten, den die Wachen von ihr verlangen. Nachdem sie die zerbrochenen Stücke eines alten Schlüsselsteins studiert hat, den sie von einem vorigen Mitglied des Orders erhalten hat, sitzt sie in ihrem Labor und versucht, einen neuen zu schaffen.

Erfolg mit einem Haken: Jaaxys Schlüsselstein öffnet ihr erfolgreich die Tür, aber ohne dass sie es merkt, werden die Daten darauf durch ein magisches Feld beim Eintreten gelöscht.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Jaaxy denkt, ihr Produkt wäre perfekt, aber die Türwachen lassen sich nicht so leicht täuschen. Sie erkennen die Fälschung und sperren Jaaxy ein. Sie ist im Hauptquartier angekommen, nur nicht nach ihrem ursprünglichen Plan.

HELDENHAFTER TEST DER SCHÖPFUNG (HW 20)

Therilas ist dabei, eine Gruppe Flüchtlinge sicher durch die Verwesende Wüste zu führen. Wäre er im Wald könnte der Druide problemlos genug Wasser und Essen finden, um sie am Leben zu halten. In der Wüste verloren muss er stattdessen seine Magie zur Hand nehmen, um Proviant für die hungrigen Massen zu erschaffen.

Erfolg mit einem Haken: Nur indem Therilas seine eigene Lebenskraft als Katalyst benutzt, kann er genug Energie aufbringen, genug Essen und Wasser für alle zu schaffen. Der GM entscheidet, dass er ein Level *erschöpft* erleidet.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Trotz all seiner Anstrengungen schafft Therilas es nur, die Hälfte der nötigen Menge an Essen und Wasser zu schaffen. Ohne weitere Hilfe wird die Hälfte von ihnen die Wüste nicht überleben.

EPISCHER TEST DER SCHÖPFUNG (HW 25)

Vater Ezekiel ist auf einer Djungelinsel gestrandet. Er versucht, seine heiligen Kräfte zu bündeln, um ein riesiges Luftschiff aus dem Nichts zu schaffen, damit er und seine Kameraden entkommen können.

Erfolg mit einem Haken: Der GM entscheidet, dass die Magie des Vaters nur mit einem magischen Fokus stark genug ist, um das Luftschiff zu erzeugen. Nun müssen sie auf der Insel nach etwas passendem suchen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Der Vater denkt, dass er ein lufttüchtiges Schiff geschaffen hat. Kurz nachdem sie mit dem Schiff abgehoben sind, fängt die Magie des Schiffes an, sich zu verlaufen. Die Gruppe muss schnell handeln, während das Schiff beginnt, dem Boden entgegenzufallen.

ENERGIE

Energie ist das übernatürliche Attribut, das die Kontrolle und Schaffung von elementaren Energien abdeckt. Obwohl diese Liste nicht abschließend ist, umfassen typische Energieformen Feuer, Eis, Elektrizität, Wasser, Erde, Säure, Plasma und Laser. Du kannst aufgerufen werden, einen Energiewurf zu machen, wenn du versucht, eine Flamme zu erzeugen, eine raue See zu glätten oder eine futuristische Plasmakanone jenseits der normalen Reichweite des Settings einzusetzen. Der Energiewert eines Charakters bestimmt seine Fä-

higkeit, alle Arten von Energie zu manipulieren, wobei der Charakter trotzdem eine logische Erklärung für die Nutzung des Attributs in spezifischen Situationen braucht. Beispielsweise könnte ein Sturmmagier Energie benutzen, um Elektrizität, Blitz und Donner, Wasser und Wind zu manipulieren - aber der GM könnte ihm verwehren, Eis und Feuer zu beschwören.

HERAUSFORDERNDER TEST DER ENERGIE (HW 15)

Asger und Hertha stapfen schon stundenlang durch die gefrorenen Fjords der Titanen. Als die Nacht hereinfällt, finden die beiden Schutz in einer Höhle, bevor die Kälte des Windes tödlich wird. Trotzdem ist auch die Höhle kalt und obwohl Hertha es schafft, ein kleines Feuer zu starten, versucht Hertha, ihre Magie zu nutzen, um ihnen beiden Wärme zu spenden und Erfrierungen abzuwenden.

Erfolg mit einem Haken: Herthas Zauber wirkt, obwohl die Kälte stärker ist, als sie gehofft hatte. Um gegen die Temperaturen anzukommen, muss sie ein Objekt kleiner Macht opfern. Mit der Zustimmung des GM schmilzt sie ihr Goldarmband, um dem Zauber Kraft zu verleihen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Asgers Feuer hält die beiden am Leben, aber ohne Herthas Magie erleiden beide kleinere Erfrierungen und können die Nacht keine Ruhe finden. Am nächsten Morgen leiden sie unter einer Instanz *erschöpft*.

HELDENHAFTER TEST DER ENERGIE (HW 20)

Doktor Heller begleitet seine Bande beim Überfall auf einen Zug, der eine große Menge Gelder der Pinkertons transportiert. Sie haben die Wachen ausgeschaltet und die Kontrolle über den Zug übernommen, aber sie müssen noch den Safe knacken. Doc schaltet seinen patentierten Lahmtropf-Säurespender an und versucht, das Schloss mit Präzision durchzuschmelzen.

Erfolg mit einem Haken: Doks Maschine funktioniert, aber leider etwas zu gut. Der Säurespender brennt durch die ganze Safetür und vernichtet auch etwa ein Fünftel der Beute darin.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Der Safe wurde offenbar mit einer korrosionsbeständigen Chemikalie überzogen, sodass die Säure nicht wirkt. Immerhin ist der Doktor schlau genug, dies zu erkennen. Leider ist in der Zeit sei-

ner Untersuchung Verstärkung der Pinkertons angekommen.

EPISCHER TEST DER ENERGIE (HW 25)

Hamlin Harbuckle sitzt friedlich auf dem deck der *Ruhe*, einem Handelsschiff, dass seine Gruppe gegen Lohn beschützen soll. Das Schiff wankt und wiegt sich unter ihm, während Taifunregen Blitz und Donner auf sie niederschleudert. Während die Crew das Schiff bereit für den Sturm machen, öffnet der ruhige Halbling Sturmrufer seine Augen. Sein Haar beginnt, ihm zu Berge zu stehen, während er versucht, die Kontrolle über den Sturm zu erlangen und die See zu glätten.

Erfolg mit einem Haken: Während Hamlin mit der Macht des Taifuns kämpft, stellt er fest, dass der einzige Weg, die Kontrolle zu übernehmen, ist, selbst die Macht in sich aufzunehmen. Um seine Freunde und Auftraggeber zu schützen, kanalisiert er die gesamte Macht in einen mächtigen Blitzschlag, der ihn bewusstlos und halb tot schlägt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Hamlins Versuch ist vergebens, weder die Wellen noch Winde legen sich. Ein massiver Blitz schlägt den Mast entzwei.

VERGEHEN

Vergehen ist das übernatürliche Attribut der Zerstörung, dem Tod und negativer Energie. Es ist die Domäne der Nekromanten und Antimateriestrahlen, Geister und Dämonen. Du würdest Vergehenwürfe machen, um Materie zu zerstören, ein dunkles Ritual zu vollziehen oder ein Portal zu einer Dimension des Bösen und der Dunkelheit zu schließen.

HERAUSFORDERNDER TEST DES VERGEHENS (HW 15)

Gizmo macht sich daran, ein Türschloss mit seinem Taschenmaterielöcher zu umgehen. Er fokussiert den Strahl auf das Schloss, um es aus der Existenz zu löschen.

Erfolg mit einem Haken: Das Werkzeug wirkt, überhitzt aber im Prozess aufgrund von Gizmos verschrobenen Wissenschaftskenntnissen. Er kann es nicht noch einmal benutzen, bis er Zeit und Material gefunden hat, es zu reparieren.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Das Werkzeug überhitzt, bevor es genug Ener-

gie aufbauen kann und zerbricht in Gizmos Händen. Er erleidet den *geblendet* Harm und der lauten Knall ruft die Wachen am Ende des Korridors auf den Plan.

HELDENHAFTER TEST DES VERGEHENS (HW 20)

Balthazar ist tief in das Grab des Aliki eingedrungen, um zu angeblich darin schlummernden Magien des Todes Zugang zu erlangen. Der Nekromant trifft auf den Schatten des Aliki selbst, der von Balthazar verlangt, seine Macht über die Nacht zu demonstrieren oder sonst selbst zu sterben. Balthazar sammelt seine Magie, um die Schatten in der Kammer zu manipulieren und nach seinem Willen zu formen und zu bewegen.

Erfolg mit einem Haken: Die Magie wirkt, doch der Geist ist unbeeindruckt. Aliki animiert die Schatten, den Nekromanten anzugreifen. Nun will er, dass Balthazar seinen Wert durch das Bezwingen der Schatten beweist.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Balthazars Magie wirkt nicht und die Schatten beugen sich ihm nicht. Mit einem manischen Lachen greift Aliki den Nekromanten an, indem er versucht, den *tot* Harm zu wirken.

EPISCHER TEST DES VERGEHENS (HW 25)

Xu Ming und sein Team aus Überlebenden sind mit ihrem Sternenkreuzer zu einem verlassenen Sektor der Galaxis gereist, der eine seltsame Energiesignatur verströmt. Als sie auf der Oberfläche ankommen, entdecken sie Horden alptraumhafter Aliens, die durch ein riesiges Portal einströmen. Während der Rest des Teams die anrückende Horde niedermäht, konzentriert der nichtsberührte Psioniker Stryx sich darauf, höhere Nichtsenergien zu rufen, um das Portal zu schließen.

Erfolg mit einem Haken: Stryx muss sich mit einer furchteinflößenden Alienbrutmutter messen, die das Portal offenhält und sich vorbereitet, selbst hindurchzutreten. Sie nutzt all ihre Geistesmacht, um Stryx Selbst zu brechen. Stryx hält ihren Geist und schafft es, das Portal zu schließen, doch der mentale Kampf lässt sie mit permanenten Wunden zurück. Sie leidet fortan konstant unter *erschöpft*, bis sie einen Weg finden kann, sich zu heilen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Obwohl sie nicht die Kraft hat, das Portal zu schließen, erkennt Stryx, dass es von einer Alien-

brutmutter auf der anderen Seite offengehalten wird. Wenn ihr Team das Portal durchquert und diese auf der anderen Seite tötet, sollte es sich schließen.

EINFLUSS

Einfluss stellt übernatürliche Fähigkeiten dar, wie zum Beispiel unsichtbar werden, jemandes Geist kontrollieren oder illusorische Phantome zu beschwören, um andere zu täuschen. Wann immer du übernatürliche Mittel nutzt, um zu beeinflussen, was andere wahrnehmen oder jemandes mentalen Zustand zu beeinflussen, wirst du einen Einflusswurf werfen. Einfluss unterscheidet sich von Präsenz, Täuschung und Überzeugung darin, dass Einfluss für extreme oder übernatürliche Effekte genutzt wird. Während Überzeugung dazu genutzt werden könnte, eine Kreatur dir mit einem guten Argument zustimmen zu lassen, könnte das gleiche Ziel mit Einfluss erreicht werden, indem man den Geist der Kreatur bezirzt oder kontrolliert.

HERAUSFORDERNDER TEST DES EINFLUSSES (HW 15)

Eingeschriebener Destiny versucht, den Rauschmeißer der Kantine zu überzeugen, dass sie und ihre Freunde friedlich gehen dürfen sollten. Um ganz sicherzugehen, aktiviert Destiny ihre Pheromonverstärkungsmatrix-Cyberware, um dessen Entscheidungsvermögen zu trüben.

Erfolg mit einem Haken: Der Trick funktioniert, aber ihre Cyberwear ist offenbar flasch kalibriert. Anstatt einfach etwas glaubseliger zu sein, ist der Rauschmeißer gleich verführt und denkt, Destiny würde ihn anmachen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Leider ist der Rauschmeißer schonmal mit dieser Art Cyberwear überlistet worden, was seinem Boss gar nicht gefiel. Er erkennt den Versuch und die Situation eskaliert schnell zum Kampf.

HELDENHAFTER TEST DES EINFLUSSES (HW 20)

Auf einer abgelegenen Djungelinsel gestrandet finden Allister und seine Kameraden sich von einer Horde winziger Stammesreptilien umgeben, die nach ihrem Blut lechzen. Mit einer Show illusorischer Lichter möchte Allister die kleinen Wesen überzeugen, dass er von den Sternen gesandt wurde, sie zu führen.

Erfolg mit einem Haken: Die Reptilien sind von Allisters Götternatur überzeugt, trauen aber seinen Kumpanen dadurch nicht. Sie halten sie für Sklaven des Gottes.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Ein Schamane unter den Reptilien erkennt die Illusion und enthüllt diese. Die Reptilien sind blass vor Zorn und greifen an.

EPISCHER TEST DES EINFLUSSES (HW 25)

Das einzige, was zwischen Sir Thomas und dem Schwert des Lichts steht, ist ein untoter Skelettdrache namens Char. Char misst den Paladin mit einem Rätselraten und versucht dabei, Thomas mit seiner Wyrmszunge zu verzaubern. Sir Thomas, der nie mit Worten gewandt war, verlässt sich stattdessen auf seine heilige Magie, indem er die Macht seiner Göttin leitet, um Furcht in das Herz des untoten Drachen zu schlagen und ihn zu zwingen, sein Wortspiel zu beenden.

Erfolg mit einem Haken: Sir Thomas Gebet wurde erhört, aber Chars Macht ist größer als erwartet. Der Drache schafft es nicht, den Paladin seinem Willen zu unterwerfen, aber trotzdem erleidet dieser den Harm *betäubt*, als der Kampf beginnt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Thomas Göttin ist in dieser feuchten Grube weit weg und er kann nicht genug Macht leiten, um die Wyrmszunge des Drachen zu überwinden. Ganz im Gegenteil, hat sein Versuch dem Drachen tiefe Einsicht in sein Wesen und seine Verbindung zur Göttin gegeben. Als der Kampf beginnt, erleidet Thomas *betäubt* und der Drache hat auf alle Aktionswürfe im Kampf Vorteil 1 gegen den Paladin.

BEWEGUNG

Bewegung behandelt übernatürliche Wege, sich zu bewegen, zu reisen und Geschwindigkeit zu manipulieren - sowie Sekundäreffekte, die an diese Konzepte gebunden sind. Bewegung wird meist benutzt, um Wohle wie *fliegen*, *Hast* und *teleportieren* zu benutzen. Der GM kann aber auch Bewegungswürfe fordern, wenn der Erfolg bei einer Aktion nicht vom Wirken eines Wohles abhängt, sondern von den Umständen der Aktion. Die unten Beispielen verdeutlichen dieses Prinzip.

HERAUSFORDERNDER TEST DER BEWEGUNG (HW 15)

Viktoria versucht, eine Ablenkung zu schaffen, damit ihr Verbündeter Nick von den zwei Müllhaldenhooligans entkommen kann, die ihn mit ihrer Waffe bedrohen. Sie zapft ihre telekinetischen Kräfte an, um einen Sturm aus Schrott zu erzeugen, um die Aufmerksamkeit der Hooligans von Nick wegzuziehen.

Erfolg mit einem Haken: Der Wirbel aus Müll lenkt die Rüpel lange genug ab, dass Nick in Deckung springen und eine improvisierte Waffe greifen kann, aber die beiden Gegner sind ihm heiß auf den Versen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Nick denkt, dass er seine Chance sieht, aber Viktorias Kräfte schwinden im entscheidenden Moment. Einer der Rüpel schlägt Nick mit dem Griff seiner Wache bewusstlos, während er versucht zu fliehen.

HELDENHAFTER TEST DER BEWEGUNG (HW 20)

Gizmos Gruppe ist dabei, in den engen Straßen von Ystril vor einem Pack Werratten zu fliehen. Der GM fragt alle Spieler*innen, wie sie ihren Verfolgern entkommen wollen. Gizmo entscheidet sich, seine patentierten Raketenstiefel Mk.VI einzusetzen, um von Dach zu Dach zu springen.

Erfolg mit einem Haken: Sehr zur Überraschung seiner Verbündeten, funktioniert Gizmos Erfindung tatsächlich und er entkommt den Werratten. Gleichzeitig hat er die Stiefel aber bis zu ihren Grenzen gebracht und wird sie in seiner Werkstatt reparieren müssen, bevor er sie wieder nutzen kann.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Gizmos Raketenstiefel schleudern ihn ungenau durch die Stadt und niemand ist überrascht, als sie mitten in der Luft den Geist aufgeben und den Gnom in eine dunkle Gasse stürzen lassen. Als er sich wieder aufrappelt, ist er von Werratten umzingelt.

EPISCHER TEST DER BEWEGUNG (HW 25)

Ace steuert den Fluchtpod, mit dem seine Crew aus dem InterGal HQ ausgebrochen ist. Ihre Flucht ist aber nicht unbemerkt geblieben und die kleine Kapsel wird vom Traktorstrahl des Sternenkreuzers zurückgezogen. In einem letzten Versuch, ihre Freiheit zu gewinnen, klinkt sich Ace in

die Powermatrix des Fluchtpods ein und versucht, jeden seiner Tricks zu nutzen um die Geschwindigkeit über die Kraft des Traktorstrahls zu treiben.

Erfolg mit einem Haken: Ace schafft es, alle Sicherheitsfeatures des Pods zu umgehen und alle Energie nur in den Antrieb zu leiten. Die Kapsel entkommt dem Traktorstrahl aber ihr Navigationssystem wird dabei versenkt. Die Crew hat nicht länger die Kontrolle über das Schiff und muss im All treiben, bis sie eine Reparatur hinkriegen oder Hilfe kommt.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Ace schafft es nicht, die Sicherheitssysteme der Kapsel zu umgehen und der Fluchtpod wird vom InterGal HQ wieder verschluckt. Die Crew hat nur Minuten, bis sie wieder von galaktischen Truppen umzingelt sein wird.

VORWISSEN

Vorwissen ist das Attribut des Wissens, welches durch übernatürliche Quellen erlangt wird. Beispiele umfassen übernatürliche Sinne, Prophezeiungsmagie oder einfach hyperausgebildete normale Sinne, die übernatürlich erscheinende Rückschlüsse zulassen. Du wirfst auf Vorwissen, wenn du versuchst, Details oder Wissen auf Wegen zu erlangen oder mit Wesen zu kommunizieren, die für normale Kreaturen unmöglich wären.

HERAUSFORDERNDER TEST DES VORWISSENS (HW 15)

Die Gruppe hat sich vor der Horde Zombies im Sportwarengeschäft eines Shoppingcenters barrikadiert. Sie haben zwei mögliche Wege, zu entkommen: durch das Ventilationssystem zum Dach oder von der Laderampe in den Parkplatz. Viktoria, die seit dem Ereignis mit psychischen Fähigkeiten begnadet ist, versucht das Risiko auf beiden Pfaden durch ihre übernatürlichen Sinne zu erkennen. Der GM weiß, dass eine Handvoll Zombies durch die Ventilationskanäle kriechen und auf der Laderampe eine ganze Horde lauert.

Erfolg mit einem Haken: Viktoria spürt die Aura des Todes in den Luftschächten, ist aber noch ungeübt mit ihren Kräften und leidet unter schweren Kopfschmerzen, bevor sie sich der Laderampe zuwenden kann.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Viktorias Gedanken sind von dem Stöhnen

und Kreischen der Untoten zu sehr abgelenkt, um ihre Sinne entfalten zu können. Noch schlimmer ist, dass die Zombies begonnen haben, das Tor einzureißen, sodass die Gruppe schnellstens eine Entscheidung treffen muss, wohin sie fliehen wollen.

HELDENHAFTER TEST DES VORWISSENS (HW 20)

Während Shane den Doktor durch Payne Manor jagt, schlüpft dieser in einen der anliegenden Räume. Sekunden später platzt Shane in den Raum, doch vom Doktor ist keine Spur zu sehen und andere Ausgänge gibt es nicht. Ohne, dass der Held es weiß, hat der Doktor einen Geheimausgang hinter einem Bücherregal genutzt, der aktiviert wird, indem man auf einem Telefon auf dem Tisch eine bestimmte Nummer wählt. Shane nimmt einen tiefen Atemzug, um seine Nerven zu beruhigen und seine cybernetisch verstärkten Sinne zu nutzen, um den Doktor aufzuspüren.

Erfolg mit einem Haken: Shane bemerkt den Geheimausgang nicht, sieht aber, dass das Telefon bewegt wurde und die Utensilien darum herum kurz zuvor verschoben wurden.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Shane hat den Doktor verloren. Als er endlich die Suche im Zimmer aufgibt, ist der Doktor über alle Berge.

EPISCHER TEST DES VORWISSENS (HW 25)

Ruby ermittelt im Mordfall des Bürgermeisters. Es gibt keine offensichtlichen physischen Anzeichen, die den Tod erklären würden, also berührt sie die Hand des Bürgermeisters und versucht, mit seinem Geist zu kommunizieren und von ihm die Wahrheit zu erfahren.

Erfolg mit einem Haken: Ruby kann kurz mit dem Bürgermeister sprechen. Ihre Verbindung zu der verschreckten Seele ist wider ihrem Willen bleibend. Sie wird durch sein Hoffen auf Rache gebeutelt, bis der Killer gestellt ist. Ruby erleidet eine Instanz des Harmes *erschöpft*, bis der Geist Ruhe finden kann.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Bei ihrem Versuch, den Toten zu kontaktieren, trifft Ruby aus Versehen auf etwas weit erschreckenderes. Ein untoter Schatten nimmt vor ihr Gestalt an und greift an.

SCHUTZ

Das Schutzattribut stellt die Fähigkeit eines Charakters dar, mit übernatürlichen Mitteln Schaden zu verhindern, Gefahren fernzuhalten und feindliche Kontrolle zu brechen. Du machst zum Beispiel einen Schutzwurf, um deine Verbündeten vor einer Falle zu schützen, Monster daran zu hindern, näherzukommen oder eine Kraft der Natur abzuwehren.

HERAUSFORDERNDER TEST DES SCHUTZES (HW 15)

Während Balthazar und seine Kameraden sich ihren Weg einen schmalen Grat hoch suchen, der den Berg der Schatten hochführt, trifft sie ein kalter Windstoß, der droht, sie in die Tiefe zu werfen. Balthazar schlägt seinen Stab auf den Boden und flüstert einen Schutzzauber, um sich und seine Freunde in einen Schild zu hüllen, der den Wind abwenden soll.

Erfolg mit einem Haken: Balthazar wirkt seinen Zauber, aber der Schild ist nicht so groß, wie er es sich erhofft hatte. Zwei der Helden müssen selbst dem Wind widerstehen.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Der mächtige Windstoß fegt Balthazars Stab aus seinen Händen, bevor er den Zauber vervollständigen kann. Jetzt muss er nicht nur um seinen Halt auf dem Grat kämpfen, sondern droht auch noch, seinen Stab zu verlieren.

HELDENHAFTER TEST DES SCHUTZES (HW 20)

Star und ihr Platoon lenken ihre Mecha-Kampfanzüge durch das Ödland Primus, dem ersten Mond von Neu-Terra. Während des eine Woche dauernden Marsches, legen sich die gefürchteten Säurewolken von Primus über die Soldaten, sodass sie in Gefahr sind, langsam ihre Rüstung zerfressen zu bekommen. Der GM fragt die Spielenden, was sie tun wollen, um ihren Mech zu schützen und Star entscheidet sich, ihr Schutzattribut anzuwenden um ihre Enviroschutzschirme zu aktivieren und so die Säure abzuwehren.

Erfolg mit einem Haken: Stars Enviroschilde springen an, doch der Säuresturm ist so stark, dass sie Strom aus den Kampfsystemen des Mechs abziehen muss, damit sie halten. So lange sie die Schilde online hält, sind Stars TP um 5 reduziert.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Die Schilde waren nie dazu gedacht, solch ex-

tremen Umständen so lange ausgesetzt zu sein. Nach drei Tagen in den Säurewolken ist die Rüstung ihres Mechs stark zerfressen und ihr Rüstungsbonus ist um 3 reduziert, bis die Maschine repariert werden kann.

EPISCHER TEST DES SCHUTZES (HW 25)

Entgegen der Warnung ihres Mentors, hat Bell einen Blick in das Buch der Verdammten geworfen, was sie dem geistigen Angriff teuflischer Wesen ausgesetzt hat. Sie fühlt sich gezwungen, das Buch weiterzulesen, wobei sie erkennt, dass eine übernatürliche Kraft von ihr Besitz ergreift. Sie fasst ihr Schutzamulett und versucht, die Dämonen aus ihrem Geist zu bannen.

Erfolg mit einem Haken: Bell schafft es, ihre Selbstkontrolle wiederzuerlangen und das Buch zu schließen. Ohne, dass sie es weiß, ist einer der Dämonen jedoch in ihr verblieben und wird sie heimsuchen, bis sie einen Exorzismus erhalten kann.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran: Bells Magie hat nicht die nötige Stärke, um die Mächte der Hölle zu bannen und sie fühlt sich bewegt, das ganze Buch stundenlang zu lesen. Als der mentale Angriff endlich abebbt, ist Bell für immer verändert. Sie hat die Charakterschwäche *Psychotisch* erhalten.