

## BARBARIANS OF MAGIRA

Dies ist ein Versuch ein universelles Rollenspiel für Follow zu schaffen. Es basiert auf Einfachheit und nicht auf Detailreichtum und zielt damit auf die Storyteller unter den Rollenspielern ab. Ein Charakter ist in 15min erstellt.

## KURZFASSUNG (FÜR DIEJENIGEN, DIE BARBARIANS OF LEMURIA KENNEN):

Es werden alle Regeln von BoL übernommen mit folgenden Ausnahmen. Die kulturspezifischen Laufbahnen jedes Follow-Clans werden in Zusammenarbeit mit den Clans erarbeitet. Ich erstelle einen Clan Steckbrief als Template. Das Magiesystem wird zu einem Kräftesystem, das auf Kraftpunkten basiert und auch mundane Kräfte enthält. Es bleibt ein freies System ohne „Zauberspruchlisten“ und unterliegt der Kreativität und Interpretation des Spielers und Spielleiters. Es gibt Leitlinien für die Macht der vier Kräfteebenen. Eventuell müssen Magira/Clan spezifische Gaben und Schwächen entworfen werden.

## ZUSAMMENFASSUNG DER BOL REGELN

Der Kernmechanismus ist ein 2W6 Wurf, der eine 9 erzielen muss. Auf diesen Wurf werden immer zwei Werte (passend zur Situation) aus folgenden drei Kategorien addiert: Laufbahnen, Attribute, Kampf.

Jeder Charakter

- wählt vier Laufbahnen (Clan, Kindheit, Vorgeschichte, Beruf, etc.) und verteilt darauf 4 Punkte.
- verteilt 4 Punkte auf die Attribute Stärke, Geschick, Verstand, Auftreten
- verteilt 4 Punkte auf die Kampffähigkeiten Initiative, Nahkampf, Fernkampf, Verteidigung
- wählt eine Gabe und weitere Gaben für jeweils eine Schwäche.
- hat 10+Stärke Lebenspunkte, die meisten Waffen machen 1W6+Stärke Schaden. Stärke ist max. 5 zu Beginn 0-3.

Gaben und Schwächen fügen oft einen Vorteils- oder Nachteilswürfel hinzu. Eine Probe wird dann mit 3W6 durchgeführt und die besten zwei bzw. schlechtesten zwei Würfel zählen.

*Das Regelwerk liegt mir als pdf vor (16MB).*

## REGELN FÜR KRÄFTE

Kräfte beschreiben alle übernatürlichen Fähigkeiten wie Magie, Macht der Träumer usw., aber auch mundane Kräfte, die organisatorische oder politische Macht abbilden. Gewisse Laufbahnen können z.B. in kurzer Zeit Kämpfer organisieren oder Transportwagen bereit stellen.

Es handelt sich um ein offenes System ohne Listen. Der Spieler beschreibt, was er tun möchte, und wählt für die zwei Werte, wie sie bei einer Würfelprobe immer eingesetzt werden, seine Laufbahn, die ihm die Kraft gibt und das Attribut Verstand oder Auftreten. Welches dieser beiden Attribute eingesetzt wird, um seine Kraft auszuüben, wird bei der Charaktererschaffung festgelegt. Aufgrund der Mächtigkeit der Kraft wird die Ebene festgelegt (alltäglich und darüber 1-3). Aus der Ebene resultiert ein WM, der auf einen 2W6 Wurf plus die gewählten Werte angewendet wird. Bei einer 9 ist der Wurf erfolgreich. Wirkungen halten typischerweise für eine Szene an. Eine Szene kann ein Kampf sein, der eine Minute andauert, eine Verhandlung, die 10min dauert oder ein Abend in einer Taverne, der 2 Stunden geht. Der Spieler streicht die notwendigen Kraftpunkte (KP) aus seinem Pool ab, die sich im Laufe der Zeit wieder regenerieren (siehe unten).

Werte für die Kräfte Probe

- Laufbahn: Magier, Bordmagier, Ahnen Rufer, Hexe im Kreis des Lebens, Taraii, Kaperkapitän
- Attribut: Verstand, Auftreten. Passend zu seiner Laufbahn entscheidet sich der Spieler einmal zur Charaktererschaffung welches Attribut für Kräfteproben eingesetzt wird.

## EINTEILUNG DER KRAFTSTÄRKE

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| - Alltägliche Kräfte (0-2 Kraftpunkte) | Voraussetzung Laufbahn 0 |
| - Ebene 1 (1-2 Kraftpunkte)            | Voraussetzung Laufbahn 1 |
| - Ebene 2 (2-4 Kraftpunkte)            | Voraussetzung Laufbahn 2 |
| - Ebene 3 (6-8 Kraftpunkte)            | Voraussetzung Laufbahn 3 |

Laufbahn	0	1	2	3	4	5
KP Pool (LB+1)*6	6	12	18	24	30	36
KP alltägliche Kräfte	2	1	0	0	0	0
KP Ebene 1	-	2	2	1	1	1
KP Ebene 2	-	-	5	4	3	2
KP Ebene 3	-	-	-	8	7	6

Der KP Pool regeneriert sich nach einer Szene um die Hälfte der in der Szene verbrauchten KP (abgerundet), wenn eine Viertelstunde Pause gemacht wird (wie die Lebenspunkte).

Alternativ zusätzlich: Der KP Pool regeneriert sich nach einem Tag um die Hälfte des gesamten KP Pools (abgerundet) mindestens aber den Laufbahn Wert, wenn eine 6-8 stündige Pause mit Schlaf verbracht wird.

*Seltener Fall: ein Char hat eine organisatorische Kraft durch eine Laufbahn und eine magische Kraft durch eine zweite Kraft. Greift er auf zwei verschiedene KP Pools zu?*

## LEITLINIEN

Ebene	WM	KP	Direkt Schaden Heilung	Schaden Fläche	Schaden Mit Resistenz	WM für Ziel	Vorauss. Laufbahn
A	+2	0-2	1	-	1W3	-1	0
1	0	1-2	1W6	1W3	1W6V+1	-2	1
2	-2	2-4	2W6	1W6V	2W6V+2	-4	2
3	-4	6-8	3W6	2W6V	3W6V+3	-7	3

KP = Kraftpunkte

### Alltägliche Kräfte

Windstoß, Heilende Hand (+1 LP), Geräusch Illusion, schwacher Fluch (WM-1), Schmerz (-1 LP), Kompass (Nor Richtung bekannt), Federfall (gebremster Sturz), Reparieren (kleine Schäden reparieren), Schutz vor Kälte (halber Schaden durch Kälte), Geworfener Krug (Verteidigung des Ziels als WM, 1W3 SP, Rüstung schützt)

### Ebene 1

Wunden heilen (+1W6 LP), Wunde verursachen (-1W6 LP), Schweben (Fahrstuhl Mechanik), Erde bewegen (Erde oder Stein bewegen oder formen), Stärke (Stärke+1 für eine Szene = +1LP und +1SP), Kommunikation (Zwiesprache über beliebige Entfernung mit einer bekannten Person)

### Ebene 2

Schwere Wunden heilen (+2W6 LP), Feuerball (-1W6V LP auf alle Ziele in einem Kreis von 6m Durchmesser), Dimensionstür (Ortswechsel in Sichtweite), Elementargestalt (z.B. Feuerelementar), Gift neutralisieren, Hellssehen (bekannten Ort in beliebiger Entfernung ausspionieren), Verhängnis (WM-4), Blitz schleudern (Verteidigung des Ziels als WM, 2W6V+2 SP, Rüstung schützt)

### Ebene 3

Mächtigen Dämon beschwören, Teleportation, Wetterkontrolle, Regeneration (Körperteil nachwachsen lassen)

### Schadenskräfte

Es gibt drei Kategorien an Kräften, die Schaden bewirken: direkt, Fläche, mit Resistenz.

- Direkt Schaden (Spalte 4)
  - o Das Opfer erleidet den Schaden, ohne dass Attributs Werte als Mali angerechnet werden, Rüstung den Schaden verringert oder ähnliches.
  - o Es kann Wesen geben, die Magie resistent sind oder andere Fähigkeiten besitzen, die auch Direkt Schaden mindern oder negieren.
- Flächen Schaden (Spalte 5)
  - o Die betroffene Fläche hängt stark von der Idee der Kraft ab und der Umgebung. Ob alle Opfer darin ausweichen können, Rüstung schützt oder anderes, hängt ebenfalls von der Idee der Kraft ab und wird dem gesunden Rollenspieler Verstand überlassen.
- Schaden mit Resistenz (Spalte 6)
  - o Diese Kräfte sind alle etwas stärker als die direkten Schadenskräfte, dafür haben die Opfer Chancen ihre Fähigkeiten und Ausrüstung entgegenzusetzen. Typischerweise könnte die Verteidigung als Malus auf den Kraftwurf angerechnet werden.

## HERKUNFT

Jede Spielerfigur wählt eine Herkunft, die einer Kultur in Follow entspricht. Das wird meist sein Geburtsort sein oder der Großteil seiner ersten Lebensjahre. Die meisten Herkünfte verankern das Wesen nur in einer Kultur und ermöglichen keine Fähigkeiten. Es kann aber Kulturen geben, die jedem aus diesem Landstrich per Regel Fähigkeiten verleihen wie z.B. das Gespür für Magie der Nekassen. Regeltechnisch legt die Herkunft in erster Linie fest welche kulturspezifischen Laufbahnen der Spielerfigur zusätzlichen zu den Standardlaufbahnen zugänglich sind.

## LAUFBAHN

Folgende Typen an Laufbahnen gibt es:

1. Standard Laufbahnen: dies sind unspezifische Laufbahnen, die in jeder Kultur vorkommen können. Wir übernehmen die Standard Laufbahnen von BoL, da sie bereits vieles abdecken (s.u. BoL Laufbahnen).
2. Zusätzliche Standard Laufbahnen: dies sind unspezifische Laufbahnen, die in jeder Kultur vorkommen können vom BoL Regelwerk aber nicht abgedeckt werden.
3. Kulturspezifische Laufbahnen: wie der Name sagt, sind diese Laufbahnen spezifisch für die jeweilige Magira Kultur. Normalerweise wird so eine Laufbahn nur mit der entsprechenden Herkunft wählbar sein.

Um Kräfte wirken zu können, muss eine der Laufbahnen des Charakters Magie oder Kräfte ermöglichen. Je nach Wahl wird dies auf bestimmte Magie bzw. Kräfte beschränkt sein (z.B. Bordmagier der Korsaren). Kräfte decken übernatürliche, magische aber auch mundane Fähigkeiten ab. Das kann z.B. Organisation von Besatzung, Bordgeschützen oder Schiffen sein im laufenden Abenteuer im Falle eines Kaperkapitäns (s. Korsaren Laufbahnen).

Sind die Einschränkungen einer Laufbahn sehr hoch, wird im Allgemeinen ein Vorteilswürfel auf die Proben gewährt.

## BOL-LAUFBAHNEN

Ich liste hier die Standard Laufbahnen aus dem BoL Regelwerk ohne Beschreibung. Einige für Magira unpassende Laufbahnen habe ich entfernt (z.B. Luftpilot).

Adeliger (Aristokrat, Höfling), Alchimist (Artefakterschaffer (Bastler, Erfinder), Arbeiter (Hafenarbeiter, Tagelöhner), Arzt (Heiler, Quacksalber), Assassine (Agent, Meuchler, Spion), Barbar (Berserker, Wilder), Barde (Dichter, Sänger, Spielmann), Bauer (Landwirt, Viehtreiber), Bettler (Landstreicher, Vagabund), Dieb (Gauner, Schurke), Gladiator (Champion), Henker (Folterknecht, Sklavenjäger), Händler (Kaufmann, Straßenhändler), Jäger (Fährtenleser, Späher), Kurtisane (VerführerIn, Schankmagd), Schmied (Rüstungsschmied), Schreiber (Bibliothekar, Gelehrter), Seefahrer (Matrose, Pirat), Sklave (Knecht, Leibeigener), Soldat (Legionär, Miliz, Stadtwache), Söldner (Krieger, Räuber), Tänzer (Akrobat, Turner), Tiermeister (Dompteur, Tiertrainer).

Diese Laufbahnen sind nicht erschöpfend. Wir können sie nach und nach ergänzen, jeder Runde steht es frei neue Laufbahnen zu nutzen. Beispiele: Jongleur gehört in die Kategorie Tänzer, Feinschmied und Waffenschmied sind auch Schmiede, es gibt noch andere Diebe wie Beutelschneider, Einbrecher etc.

## ZUSÄTZLICHE STANDARD LAUFBAHNEN

Es folgen einige Kräfte Laufbahnen, die im Original BoL etwas dünn besetzt sind.

---

### BESCHWÖRER

können Dämonen, Geister und Elementarwesen beschwören.

---

### DRUIDE

beherrschen Magie der Natur was Tiere, Pflanzen und Elemente betrifft.

---

### ELEMENTE MAGIER

kontrollieren die Elemente (Erde, Wasser, Feuer, Luft).

---

#### HEILMAGIER

beherrschen nur Heilmagie (Wunden, Gifte, Krankheiten).

---

#### HEXER

wirken schwarze Magie, was Beeinflussung des Geistes, Schaden durch Körpermagie (Wunden, Gifte, Krankheiten), Flüche und Beschwörungen dunkler Wesen betrifft. Sie können nicht heilen, Illusionen hervorrufen und die Elemente kontrollieren.

---

#### ILLUSIONIST

beherrschen alle Formen an Illusionen. Das betrifft alle Sinne: Sehen, Hören, Schmecken, Fühlen, Riechen, Temperatur, Schmerz, Gleichgewicht, Lage/Bewegung, Hunger, Durst, Verdauung.

---

#### PRIESTER

beherrschen Wunder, die zum Aspekt ihrer Gottheit passen.

---

#### SCHAMANE

können Geister (Tiere und intelligente Lebewesen haben einen Geist) rufen, kontrollieren und vertreiben.

*Fehlt noch etwas?*

---

### KULTUR-SPEZIFISCHE LAUFBAHNEN

Hier kommt Magira ins Spiel. Die verschiedenen Kulturen schicken mir einen Entwurf ihrer kultur-spezifischen Laufbahnen und wir diskutieren ihn und schreiben ihn zusammen auf. Denkt daran, dass jede Regel auch eine Einschränkung bedeuten kann. Es kann dabei zu Doppelnennungen kommen, die das Spiel für uns aber bunter gestalten und uns allen die Kulturen näher bringen. Beispiel: Wolpi vs. Alchimist. Ein Wolpi kann Heilkunde, Brauen und Verkaufen von Zaubetränken oder Herstellung von Schutzamuletten und ist damit ähnlich der Standard Laufbahn Alchimist. Stört nicht, wir nehmen ihn auf in die Beschreibung der Ranabarer im Bereich des Clans Drachenorden.

Ihr braucht grundsätzlich keinen großartigen Kultur Beschreibungen abliefern, dafür haben wir die Followpedia. Wichtig ist die Regelmechanik eurer Laufbahnen und vielleicht deren Zusammenhänge oder Abgrenzungen. Beispiel: bei den Träumern von Lesvod gibt es die Laufbahn des Ahnen Rufers und des Volkvhy (zauberhaftes Baumwesen). Ein Spieler kann nur eine der beiden Laufbahnen annehmen und nicht beides darstellen.

Jeder darf, muss aber nicht, eine Differenzierung der Laufbahn als Regel aufschreiben. Mit anderen Worten der Laufbahnwert von 0-5 wird interpretiert, was er bedeutet. Das können Ränge in der Kultur sein, eine Staffelung der Kräfte, die damit einhergehen. Beispiel (von Thomas Hassan): Die Laufbahnkraft der Tarai sind die *Guiiz*. Guiiz sind unsterbliche Diener des Aedificiums und damit der Tarai. Wie viele und wie qualifizierte Guiiz einer Tarai dienen, hängt vom Laufbahnwert ab.

Stufe	0	1	2	3	4	5 (Nur)
Menge	1-3	~5	~12	~30	viele	alle

Achtet darauf wie ihr im Vergleich zu den Standard Laufbahnen die kultur-spezifischen Laufbahnen ausstattet. Neben dem offensichtlichen Hinzufügen von Kräften dürfen auch Vorteilswürfel verteilt werden, die damit faktisch

wie eine Gabe wirken. Beispiel: Ein Kapitän bei den Korsaren von Samarak erhält einen Vorteilswürfel auf Seefahrt Tätigkeiten. Damit sind sie Seefahrer mit einer Gabe.

Im Folgenden bringe ich drei Beispiele verschiedener kultur-spezifischer Laufbahnen eines Clans. Das sind Anfänge. Die jeweiligen Clans müssten das selber ausarbeiten. Für die Träumer von Lesvod liegt der komplett ausgearbeitete Steckbrief beispielhaft vor.

## KORSAR VON SAMARAK

Ich entschuldige mich jetzt schon für die wahrscheinlich nicht korrekte Umsetzung. Ich wollte einfach ein differenziertes Beispiel geben.

Die Korsaren von Samarak sind eine Seefahrerkultur auf der Alten Welt Magiras. Sie nutzen ihre überragenden nautischen Kenntnisse und Fähigkeiten, um mit Seeraub, Seehandel und Seekrieg ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Sie als reine Piraten zu bezeichnen, würde also nur einen Teil der Kultur beschreiben.

### KAPITÄN (RAJA)

Ein Raja der Korsaren erhält einen Vorteilswürfel für alle Seefahrt Tätigkeiten.

### KAPERKAPITÄN (REJ)

Ein Rej hat die Fähigkeiten eines Seefahrers. Ein Rej wurde vom Rat der Kapitäne ernannt und hat einen Kaperbrief erhalten. Darüber hinaus hat er die Kraft Logistik im Rahmen des Schiffbetriebs zu kontrollieren und zu organisieren. Das bedeutet, er kann Besatzung, Bordgeschütze und Schiffe auftreiben. Folgende Tabelle stellt die Leitlinie für seine Kraft dar und beschreibt was er binnen zwei Stunden bereitstellen kann über sein eigenes Schiff hinaus:

LB Wert	0	1	2	3	4	5
<b>Besatzung [Personen]</b>	1-3	4-7	8-12	13-19	20-30	31-60
<b>Bordgeschütze</b>	1	2	3	4	5	6
<b>Schiffe</b>	0	1	1	2	2	3

Kommentar: das ist alles im Rollenspiel Kontext zu sehen. Ein Spieler als Rej 2 könnte also mal eben binnen zwei Stunde seine eigene Besatzung plus 10 Seemänner zu einer Schlägerei mitbringen. Ebenso könnte er die Spielergruppe auf seinem Schiff transportieren und ein weiteres Schiff als Eskorte dabei haben.

## BLUTMAGIER

Eine unter den Korsaren weit verbreitete magische Schule ist die Blutmagie, die menschliches Blut als Machtquelle bzw. Katalysator nutzt, um die Sprüche und Rituale der Magier zu verstärken, allerdings um den Preis von körperlichen Wunden, die sie sich oder ihren Blutsklaven zufügen. Für einen Blutmagier ändern sich die Leitlinien für Kräfte zu folgender Tabelle:

Ebene	LP Opfer	WM	KP	Direkt Schaden Heilung	Schaden Fläche	Schaden Mit Resistenz	WM für Ziel	Vorauss. Laufbahn
A	1	+3	0-2	3	1	1W3+1	-2	0
1	2	+2	1-2	1W6+4	1W3+1	1W6V+3	-4	1
2	4	+1	2-4	2W6+6	1W6V+2	2W6V+5	-7	2
3	8	0	6-8	3W6+8	2W6V+3	3W6V+7	Fehlschlag	3

Für das Lebenspunkte Opfer von seinen eigenen LP oder eine anderen Person, die er berühren muss, kann er eine Kategorie, sprich Spalte aufwerten. Die eingesetzten KP sind identisch und können nicht verändert werden.

Wunden, die von einem Blutmagier zum katalysieren verursacht wurden, können nicht geheilt werden (weder durch eine Rast, Magie oder Heilkunde). Sie regenerieren sich mit 1 LP pro Tag.

Ich würde die Art der möglichen Magie noch einschränken, kenne mich aber zu wenig aus. Beispiel: Blutmagier beherrschen auf Körper bezogene Magie (Schaden, Heilung, Zustände wie Schlaf), Kampfzauber, Wettermagie und Informationsmagie (Spähen, Kommunikation). Sie sind in der Lage Magie ohne Blut Opfer in den genannten Kategorien zu wirken, müssen sich aber dann an die Standard Leitlinie halten.

---

## BORDMAGIER

können Magie im Bereich der Navigation, Kommunikation, Wind und Wasser ausüben. Für ihre Kraftwürfe erhalten sie einen Vorteilswürfel. Andere Magie können sie nicht ausüben.

---

## NEKASSEN

---

### NEKASSEN

Geborene Reiter. Als Nekasse erhält man auf Reiten einen Vorteilswürfel. Gespür für Magie. Bei erfolgreichem Wurf erhält der Charakter eine ungefähre Vorstellung wo und welche Magie in näheren Umkreis gewirkt oder angewendet wird.

Voraussetzung für folgende Karrieren ist die Kulturkarriere Nekasse

---

### PRIESTER/IN KASOKS

Macht Anwendung im Bereich Luft/Luftelementare usw.

---

### TÖCHTER/SÖHNE MATUSCHKAS

Hexe/r im klassischen Sinne. Wurden von Matuschka auserwählt, Beschützer des Reiches von Matuschka bzw. deren Zugänge. Eigentlich „böse“ NSC, Spielercharakter möglich, wenn er sich von Matuschka lossagt. Zaubert dann mit einen Nachteilswürfel.

---

### GEFLÜGELTE HUSSAREN

Elite Reiter. Erhalten im Reiterkampf einen Vorteilswürfel. Haben eine Schwere Rüstung. Sind darauf trainiert damit zu kämpfen. Keine Nachteile beim Tragen.

---

### KURIERE DES TZAREN

Ausgebildet in Spionage, Ermittlung usw. Haben im Dienst Zugriff auf Ressourcen und Kontakte. NSC. Können aber nach Dienstende auch SC sein.

---

### SÄBEL DES TZAREN

Elite Leibwächter und Kämpfer Im Dienst mit den Tzaren durch ein „Band“ mit diesem verbunden. Schmerzunempfindlich (Dem Tode trotzen) können daher bis zu -10 Lebenspunkte weiter agieren, ab -11 bewusstlos. Mit einen Heldenpunkt können Sie sich auf +1 Lebenspunkt stabilisieren und weiter kämpfen. SC nur nach Dienstende. Karriere muss auf mind. 3 gesetzt werden.

---

### ZAGORNY

---

Leben das wilde Leben in der Steppe. Banditen. Vorteilswürfel auf Kampf im Reiten, Schnell wie der Wind. Reiten jeden davon. Kampf mit Bogen auf Pferd.

---

## LANDSEGLER KAPITÄN

Besitzt einen kleinen (0), mittleren (1), oder großen (2) Landsegler. Zugriff auf eine Mannschaft. Händler oder Pirat.

---

## HALBLING

Diese leben im Garten, einen Teil der Nekasok. Aber auch Abenteuerlustige Gesellen findet man in den Städten. Diese können SC werden. Können alle normalen und Nekassische Karrieren durchlaufen. Sie haben aber nicht das Gespür für Magie und können nicht so gut reiten können. Sie erhalten Vorteilswürfel bei Heimlichen Aktionen und Kochen.

## TARAI

Tarai leben in der Regel im Aedificium, können aber auch auf Reisen gehen. Die meisten von ihnen bevorzugen komfortable Reisemodalitäten und haben entsprechend Ausrüstung und Guiiz dabei.

Tarai können ihre Gestalt frei zwischen einer Tierart und ihrer Menschlichen Gestalt und allen Zwischenformen wechseln. Das ist eine Fähigkeit, die keinen Würfelwurf benötigt. Allerdings ist immer an einem Detail kenntlich, dass Tarai nicht wirklich Menschen oder Tiere sind. (z.B. menschliche Augen in Tiergestalt, oder Tierohren in Menschengestalt. In Menschengestalt lässt sich das Detail im Normalfall von Kleidung verdecken. Jede Gestalt, die nicht eine anthropomorphe Mischform ist, erfordern ein wenig Anstrengung sie zu halten. In Ausnahmesituationen (emotionelle Erregung, starke Erschöpfung o.ä.) kann es dazu kommen, dass Tarai die Kontrolle über ihre Gestalt verlieren und unkontrolliert die anthropomorphe Zwischengestalt annehmen.

### Andere Laufbahnen vor und nach der Tarai Laufbahn

Tarai haben keine emotionelle Bindung an ihr menschliches Leben, das heißt, sie behalten die Fertigkeiten, haben aber keine Assoziationen damit. Eine Tarai, die Seefahrerin war, kann zwar mit Schiffen umgehen, wird aber keine Empfindungen dabei haben, die See also weder lieben noch hassen. Laufbahnen, die *nach* der Tarai-Laufbahn eingeschlagen werden, sind davon nicht betroffen. Die Reihenfolge der Laufbahnen ist also wichtig. Körperliche Fertigkeiten aus vor-Tarai Laufbahnen müssen erneut geübt werden, um sich an die veränderte Körperlichkeit zu gewöhnen. Das geht schnell braucht aber spürbar Zeit. *Beispiel: Ein Schwertkämpfer muss als Tarai ein, zwei Tage mit seiner Waffe üben, um das alte Niveau zu erreichen.* Bis die Tarai diese Fertigkeit wieder erreicht haben, würfeln sie mit einem Nachteilswürfel.

Tarai sind nicht automatisch magisch begabt oder gebildet. Eine Tarai kann vorher Schamanin gewesen sein und ihre Kräfte behalten, oder kann sich im Aedificium mit Magie beschäftigen und dann eine andere magische Laufbahn zusätzlich einschlagen.

Typische Tarai Laufbahnen im Aedificium wären Schreiber (Bibliothekar, Gelehrter) oder Adelige (Aristokrat, Höfling).

### Laufbahnkraft

Die Laufbahnkraft der Tarai sind die Guiiz. Guiiz sind unsterbliche Diener des Aedificiums und damit der Tarai. Auch wenn Guiiz vollkommen zerstört werden, so sind sie am Tag danach wieder im Aedificium im Dienst. Wie viele und wie qualifizierte Guiiz einer Tarai dienen, hängt vom Laufbahnwert ab.

Stufe	0	1	2	3	4	5 (Nur)
Menge	1-3	~5	~12	~30	viele	alle

Guiiz sind in der Lage (fast alle) Dienstleistungen zu erbringen. Falls die Umgebung das zu verhindern scheint oder die Leistung besonders groß ist, muss ein entsprechender Kräftewurf abgelegt werden.



Beispiel:

“Frühstück bitte, mit einem Rührei, Butterbrot und Tee” ist:

- alltäglich (0): im Aedificium oder in einer zivilisierten Siedlung
- Ebene 1: beim Camping mit Ausrüstung in der Wildnis
- Ebene 3: nackt in der Erg Erir

“Ich bräuchte mal eine Invasionsarmee für die westliche Welt” ist

- Ebene 3: immer und überall

Wie die Guüz die Wünsche erfüllen, findet grundsätzlich off-screen statt, kann also vom SL wie Magie behandelt werden.

### TRÄUMER VON LESVOD (KARAGH LESVODI)

Herkunft und Laufbahnen der Karagh Lesvodi sind im Steckbrief ausführlich beschrieben.