

Charaktererschaffung

Wähle, ob du deine Attribute würfelst oder Werte verteilst.

Beim verteilen hast du die Werte +2,+2,+1,+1,0,0.

Würfle 2w6 für jedes Attribut. Bei 6- ist der Wert 0, bei 7-9 beträgt er +1, bei 10-11 +2, und wenn du eine 12 hast sogar +3.

Du darfst ein Attribut um 1 erhöhen (max+3), falls du ein andres um einen Punkt senkst.

Such dir eine **Klasse** aus. Du erhältst du eine Fertigkeit von deiner Klasse und kannst eine zusätzliche auswählen. Du kannst dir auch zwei Fähigkeiten deiner Klasse auswählen.

Du hast 1 **TrefferWürfel** (w6) + deinen KON-Wert in extra Trefferwürfeln. Würfle deine Trefferwürfel und behalte so viele Würfel wie du Stufen hast. Die Augenzahl dieser Würfel sind deine Trefferpunkte (HP). Einsen dürfen nochmal gewürfelt werden.

Wenn du rastest und eine Ration zu dir nimmst, dann würfle deine Trefferpunkte neu.

Falls dich ein Heiler betreut, würfle eine zusätzlichen w6.

Klassen

Kämpfer erhalten Athletik.

Fähigkeiten: **Gefecht** SKIRMISH(+1 Schaden und Rüstung zählt als eine Stufe leichter), **Hart im Nehmen** TOUGH(+1 Rüstung), **Umbringen** SLAY(+2 Schaden), **Wegstecken** HARDY(+6HP)

Schurken erhalten Heimlichkeit (STEALTH). Fähigkeiten: **Meucheln** BACKSTAB(+3 schaden bei hinterhältigen Angriffen), **Glückspilz** LUCKY(verwandle einmal pro tag einen Fehlschlag in einen Teilerfolg), **Reflexe** (du bist zuerst dran und kannst bei Überraschung reagieren), **Bastler** TINKER(du kannst Schlösser knacken, Taschendiebstahl, Fallen entschärfen in eile versuchen)

Zauberer erhalten LORE.

Du beginnst das Spiel mit zwei Wesenheiten, die du beschwören kannst **SUMMON** (siehe Magie).

Wähle noch eine andere Fähigkeit: **Zaubertricks** CANTRIP (du kennst drei einfache Formeln: Flamme, Schatten, Stimme projizieren usw.), **Befehlen** COMMAND(du kannst versuchen jeder Art von Geistern, Dämonen usw Befehle zu erteilen), **Rituale** (du kannst okkulte Rituale durchführen, die in uralten Folianten und schriftrollen beschrieben werden und beginnst das spiel mit zwei dir bekannten ritualen)

Waldläufer erhalten Überleben SURVIVAL.

Wähle zwei Fähigkeiten: Tiergefährte (du hast eine loyales und kluges Tier als Begleiter), Späher (wenn du die vorhut übernimmst, erspäht du das ziel bevor es dich sieht), Salve (+2 fernkampfschaden), Tiersprache (du kannst dich mit tieren unterhalten und veruchen ihnen befehle zu erteilen)

Mönch und Barden ...

REGELN

WÜRFELN

Wenn du etwas riskantes oder etwas mit ungewissem Ausgang versuchst, würfle 2W6 und zähle den Wert eines deiner Attribute hinzu, je nach dem welche Art von Handlung du vorhast. (der SL sagt dir mögliche Konsequenzen bevor du würfelst, und du kannst dich entscheiden ob es dir das Risiko wert ist oder dich für einen anderen Weg entscheiden)

Ein Ergebnis von **6 oder weniger** ist ein Fehlschlag: es läuft schlecht und du bekommst die Konsequenzen zu spüren. Ein Ergebnis von **7-9** bedeutet einen Teilerfolg: du schaffst es, aber es kostet dich etwas, erfordert einen Kompromiss, erlaubt einen Gegenschlag, du wirst verletzt, es gibt Nebenwirkungen usw. Ein ergebnis von **10 oder mehr** ist ein voller Erfolg, du schaffst es ohne Komplikationen. Und schliesslich ein ergebnis von **12 oder mehr** ist ein kritischer Erfolg, du schaffst es fast perfekt und es gibt einen zusätzlchen Gewinn oder Vorteil.

Fertigkeiten: wenn du eine anwendbare Fertigkeit hast, gibt es keine völligen Fehlschläge für dich. Ein ergebnis von 6 oder weniger bedeutet einen teilerfolg mit einem grössen Kompromiss oder Komplikation als bei 7-9.

KONVENTIONEN UND PRINZIPIEN

Für mache Situationen extisiren sehr gute und bewährteKonvention der Interpretation, so z.B hat sich im Kampf die Prozedur "Hauen und Stechen" aus DungeonWorld oft bewährt.

Hilfreich beidieser Art zu spielen sind Prinzipien,die das Spiel anleiten.

1) Stell fragen und bau auf die Antworten

2) Der MdZ würfelt nie.

3) die Unterhaltung

4) fiktionale Positionierung

DER SCHICKSALSWÜRFEL

Manchmal wird der SL den **Schicksalswürfel** heranziehen, um zu ermitteln, wie die Situation sich entwickelt. Niedrige Zahlen bedeuten Unglück, hohe zahlen Glück (oder zumindest kein Elend). Der Schicksalswürfel kann benutzt werden um herauszufinden, wie das Wetter wird, die Einstellung eines zufälligen NSC zu bestimmen oder um fest zu stellen, ob ein wanderndes Monster auftaucht. Der SL darf den Schicksalswürfel auch benutzen, um den ausgang einer Handlung SCs zu bestimmen, die nur vom reinen glück abhängt.

Diese Regeln sind dazu da, sie ganz euren Bedürfnissen auzupassen! Man kann sie im verlauf des Spieles erweitern und anpassen. Wir raten zu einer offen Haltung und einer ledendigen Diskussion über die Möglichkeiten in eurer Runde.

XP und Stufen

Man bekommt erfahrungspunkte für bestandene Gefahren (1 für etwa einfaches und bis zu 20 für echt schwere Herausforderungen) und den Abschluss eines Auftrags oder einer Suche (25 bis 100). Die stufe bestimmt wieviele Trefferwürfel, Fertigkeiten und Fähigkeiten man hat man hat, und wieviel schaden man verursacht.

Mit 0 erfahrungspunkten ist man Stufe 1. Man braucht die aktuelle stufe * 100 EP um in die nächste stufe aufzusteigen. Mit 100 steigt man in die zweite Stufe auf, mit 300 (100+200) in die dritte usw.

Trefferwürfel: 1+Kon in der ersten Stufe, +1 alle geraden stufen (2,4,6...)

Fertigkeiten: 2 in der ersten Stufe, +1 alle durch 3 Teilbaren stufen (3,6,9)

Fähigkeiten: 2 in der ersten Stufe, +1 alle durch 3 Teilbaren stufen (3,6,9)

Schaden: d6 in der ersten Stufe, +1w6 in den Stufen 5 und 10

Zusätzliche _Attributspunkte_ gibt es in den stufen 4,7 und 10. Kein Attribut darf über +3 erhöht werden.

Stufe	TrefferW	Fertigkeiten	Attribute	Fähigkeiten	Schaden	xP total
1	1+CON	1+1		2		0
2	+1					1000
3		+1		+1		3000
4	+1		+1(max +3)			6000
5					+1w6	10000
6	+1	+1		+1		15000
7			+1(max +3)			21000
8	+1					28000
9		+1		+1		36000
10	+1		+1(max +3)		+1w6	45000

Magie

Magie ist die Beschwörung von Geistern, Wesenheiten oder Elementaren, um übernatürlicher Effekte herbeizuführen. Ein Magier beginnt das Spiel mit genug okkultem Wissen um zwei Arten von Wesen herbeizurufen. Ein magisches Wesen hat einen Namen, eine Erscheinung und zwei Domänen in seiner Macht (Flammen, Schatten, Fels, Bitze, Geheimnisse, Furcht usw.)

Um ein Wesen herbeizurufen, dass du kennst, brauchst du entweder ein Ritual, dass eine Stunde dauert, oder eine Dosis Quintessenz, eine abhängig machende Droge, die auch ein wenig giftig ist (10s pro dosis). Wenn du mehr als eine Dosis Quintessenz pro Tag zu dir nimmst, musst du einen Probe auf KON ablegen um negative Nebenwirkungen zu vermeiden.

Magische Wesen können auch in Gegenständen gebunden sein.

Ein Zauberer kann einem Wesen befehlen, einen einzelnen magischen Effekt zu erzeugen, der in seine Domänen fällt (es ist im allgemeinen eine gute Idee die Kommandos so genau zu formulieren, da Wesenheiten (besonders Dämonen) oft launisch und/oder gemein sind). Magische Angriffe verursachen 2w6 + Stufe Schaden bzw. 3w6+Stufe, falls der Effekt der Situation besonders angemessen ist (etwa Feuer gegen einen Frostwächter einzusetzen).

N'r-gi

N'r-gi ist eine inhärente Energie, die auf AO jeder hat. Spieltechnisch wird dies dadurch angezeigt, dass man 2+L (Token) bekommt.

Die Jetons / Spielmarken können für folgendes ausgegeben werden:

- * einen Würfel nochmal würfeln. Das neue Ergebnis gilt
- * pseudoklerikale Fähigkeiten aktivieren (s.u.)
- * für ein Aktion +2 Schaden oder Rüstung
- * in weiteren Modulen gibt es weitere Möglichkeiten
- * Aktivierung von Fähigkeiten oder Gegenständen

Man bekommt Jetons für:

- * besonderes Pech
- * besondere Aktionen
- * dramatische Wendungen
- * anstatt XP als Meilensteine (sic) in Szenarien

--- Weitergabe, Entwendung?

--- Kristalle der Alten Meister (Farben?) Sprecherbedingungen

--- mehr Tokens & höhere Preise erlaubt kleinteiligere Belohnung und Recovery

Resilienz -- geistige HP (siehe bücher)

// Eine technologie von Kernen (mit bots), mit farben {prismatic}

ODER runen,salze, charms [n'r-gi aktiviert oder nicht]

// (powz oder gegenstände, haben vom Lvl oder aktiviert aus n'r-gi)

****idee/techne**** AKTIVIERUNG

****techne**** LEVEL

****idee/modul**** DEF WORLDSTYLE. Bots? oder monster? Die Hinterlassenschaft kann immer neu definiert werden. WORLD CREATION prozedur

****idee/modul**** Magieschulen:

-- Alchemie (gather ingredients, bad for timed adventures, limit aktiv halten)

-- channel elements (gwDW)

-- nekro (gwDW)

Man kann die grundpowz der Schule so haben, weitere durch _Level_ oder _aktivierung_

****idee/module**** MagieMuster:

+ bauen von matrizen, mit Zaubereffekten (d20SRDwizard)

+ aufrechterhalten, zerstörbarkeit, verschatten der regeneration (sp|n'r-gi)

+ interaktion mit n'r-gi

+ der Kontrast Aus DCC(OSR)rpg,den ich fand: mächtige random sorcery corruption GEGEN memorisierte muster, die automatisch ablaufen [gygax-vance](kontrolle & limits 'humaner magie' gegen S&S mad powz) (Zauberer für sorcery weiles auch altbacken klingt und Hexen etwas netteres bennene sollen) (Magier für patternUser)

// erzählbogen knotenmodul:

"bessere" alt-netz-assisierte (ogleAI) Rechenbretter. Aktivieren automatiserte kontroll und eingreifsysteme.

"winzige weiche Früchte des Glotzens"

// // "the city will tell u":

fengShui or -mancies to pick up info of "big others" like cities

...;; the stream of n'r-gis of peopleor indep spirits.

// Man kann einen KommKnoten mit 1 N'r-gi erzeugen. Jeder kann diese fertigkeit leicht erlernen ohne eine Fertigkeit nach der leveltabelle ausgeben zu müssen. Der Knoten muss einen Namen erhalten.

– Der Knoten ist dann 23 stunden aktiv. der knoten ist an einen gegenstand gebunden. Man kann ein Bild, von dem was man sieht in den Knoten projeziren. Auf wunsch wird das bild auf dem gegenstand angezeigt, weswegen flache gegenstände wie etwa bretter am besten funktionieren. Der Gegenstand kann auch eine Wand sein.

– Falls derKnoten weniger als 10 Minuten besteht, kann versucht werden die N'r-gi zurück zu gewinnen. (Probe WIS/INT: bei Misserfolg verlust weitem N'r-gi)

– Wenn man den Namen eines KommKnoten kennt,so kann man Bilder von einem Knoten an einen anderen senden. Es gibt dabei kein Signal, welle, oder ähnliches. Reichweite unbekannt, aber niemand war je ausser reichweite. Wenn mehrere Knoten gleich heissen, wird an alle gesendet.

--- transformationsknoten

--- mehrere Namen?

--- levelfertigkeit N'Knoten, um optionen (trans,namen etc) zu wählen.

--- ingenieureung vonmechanismen, die an knoten angebunden weitere optionen erlauben (bastler-fertigkeit!)

--- das Gitternuer knoten && das alt-netz, mit leitungen & überwachung ICE usw

Equipment

WEAPONS

Light (10s): d6. *may be wielded as a secondary weapon, allowing you to re-roll damage once per attack.* includes daggers, short swords, and hand axes.

Martial (30s): d6+1. must be wielded in main hand. includes long swords, hammers, axes, spears etc.

Great (40s): d6+2 damage. uses two hands. includes two-handed swords, battle-axes and pole arms.

Shortbow (10s): d6. also slings etc.

Bow (30s): d6+1. also crossbows, pistols etc.

Heavy Bow/Gun (50s): d6+2 damage if firing from a stationary position. includes arbalests and muskets.

ARMOUR

Light (30s): armor 1.

Full (60s): armor 2. always has a helm. Makes it very hard to run, move quietly, swim, leap etc.

Shield (10s): +1 armor.

OTHER

Adventuring Gear (2s each): 20ft rope, iron spike, chalk, parchment, flint/steel, torches (4), tent, dice, caltrops (slows pursuers), bandages, travel rations, waterskin, wineskin.

Tools (5s each): crowbar, hatchet, animal trap, lockpicks, pen & pot of ink, fishing pole, shovel, grappling hook, pickaxe, collapsible pole.

Occult Items (10s each): quicksilver (per dose), pouch of bone dust, vial of holy water (one use), vial of blood, ritual incense and oils.

Fancy Items (20s each): mirror, lantern, spyglass, sand timer, board game, elaborate clothes, holy symbols and other charms.

Fire Oil (20s per flask): sets an area on fire (d6+1 damage/round for 3 rounds unless extinguished). fills a lantern 10 times.

Boats: rowboat (50s) to galley (200,000s).

Carts: cart (30s) to wagon (100s).

Taverns: 1s to sleep, 1s to eat, 1s to get drunk.

Property: house (1,000s) to manor (100,000). Horses: mule (30s), horse (100s), warhorse (1,000s).

Hirelings

Cost per day

Torch Bearer (2s): 3hp, knife.

Guide (5s): 6hp, knife, lantern, rope.

Expert ($[(x^2)+1]$ s): $(3+x)$ hp, skill X, dagger, bow.

#

Redshirt (3s): 5hp, light weapon, shield or armour

Veteran (20s): 12hp, spear, shield, light armor.

Champion (60s): 18hp, full armor, halberd, sword, shield, dagger.

HINTERGRUND – aotomiodri

Vor etwa 12 Jahren hat die Herrenrasse mit ihren wichtigsten Gefolgsleuten die Welt verlassen um im Himmel die Throne der Götter zu usurpieren. Ihre Weltumspannende Zivilisation ist zusammengebrochen und die obersten Autoritäten sind nun selbsternannte lokale Despoten.

Was hat noch zum Zusammenbruch beigetragen?

Seit die Meister den Himmel gestürmt haben, herrscht auch von den Göttern Funkstille. Seitdem haben sich Geister in der Welt gezeigt. Sie behaupten die Meister hätten unterdrückt, deshalb können sie nicht hervorkommen. Zauberer haben gelernt mit ihnen umzugehen.

Wir sind auf uns allein gestellt, uns bleibt nur **eigene Wege** zu finden *und die verlassenen Palaäste und Tempel der alten herren zu plündern.*