

Arkadia

Das TechFantasy-
Rollenspiel

Quickstart

IMPRESSUM

IDEE UND KONZEPT: DANIEL MAYER UND KILIAN SUSSMANN

AUTOR: DANIEL MAYER

REGELSYSTEM: DANIEL MAYER

ZUSÄTZLICHES MATERIAL VON: DOMINIK FISCHER

BESONDERER DANK AN: DOMINIK DISSLIN, DOMINIK FISCHER,
STEFAN FRINK, HANNA KAHLERT, DANIEL SÖHNEL, KILIAN
SUSSMANN, CHRISTOPH VON AH

Einleitung

Arkadiya

Die Welt Arkadiya ertrinkt in Blut. Menschen vermögen nicht mehr zu

Der Krieg will seit Jahrhunderten kein Ende nehmen. Immer wieder prallen Armeen aufeinander, deren große technologische und magische Macht, würde sie einmal komplett entfesselt, den Kontinent in Schutt und Asche legen könnte.

Dereinst waren es die Daeva, die Verkörperung der elementaren Urgewalten, die unangefochtene Herrscher Arkadiyas waren. Die Menschen, die Neuankömmlinge, hatten sie unterworfen und geknechtet und ihre alten Feinde, die Zvakas, hatten sie unter die Erde getrieben. Doch mit der Macht kam auch der Stolz, und dieser machte die Daeva unvorsichtig.

Die Aufzeichnungen der

sagen, welcher Kataklysmus es war, der das Weltreich der Daeva in Stücke riss, doch nutzten die Menschen ihre Chance. Sie befreiten sich vom Joch der Daeva und breiteten sich nun selbst über die Welt aus.

Seitdem sind Jahrhunderte vergangen. Die Welt ist zerfallen in fünf große Reiche, die kriegerischen Überbleibsel der Weltordnung, die die Daeva zu schaffen gehofft hatten. Jeder Tag bringt neue Konflikte, neuen Hass, doch auch die Hoffnung, dass der Kampf eines fernen Tages ein Ende finden wird.

Willkommen in Arkadiya. Wirst du der Held sein, der dem ewigen Krieg ein Ende bringen wird?

Vom Gefüge der Welt

Arkadiya ist ein Kontinent, der von Magie durchdrungen ist. Magische Energie, von den Daeva Purusa genannt, von den Sfairanern Pneuma und den Zvakas Sunka, ist eine greifbare Energiequelle in dieser Welt. Jedes Lebewesen wird von dieser Energie erfüllt. Sie ist es, die das Leben überhaupt erst ermöglicht. Ohne die Strömungen der magischen Energie würden die Gezeiten ausbleiben, die Sonne

würde nicht aufgehen, die Jahreszeiten würden in sich zusammenbrechen. Magie ordnet, Magie belebt, Magie ist das Fundament der Realität. Und Magie ist es, die allen Lebewesen den Seelenstein schenkt.

Von den Seelensteinen

Jedes Lebewesen, sei es Mensch oder Tier, Daeva oder Zvaka, Rashar oder legendäre Bestie, trägt auf der

Stirn einen Edelstein, der Ausdruck seiner Seele ist. Jedes Wesen wird mit einem solchen Stein geboren. Er ist bei menschengroßen Zweibeinern etwa groß wie ein Hühnerei, doch kann er auch weitaus größer oder kleiner sein, je nach Größe des Lebewesens.

Seelensteine können opak oder transparent sein, geschliffen oder abgerundet. Tatsache ist, dass die Farbzusammenstellung und die Gestalt des Seelensteins Aussagen darüber macht, wie die Persönlichkeit des Trägers aussieht. Ist der Stein von Rot- und Orangetönen geprägt, ist der Träger vermutlich leidenschaftlich und impulsiv. Die meisten Lebewesen haben ein Zusammenspiel mehrerer Farben in ihrem Stein, das einem aufmerksamen Beobachter ein ziemlich klares Bild der Persönlichkeit des Trägers bietet. (Tatsächlich haben die meisten Kulturen ein Tabu gegen das Verbergen des Seelensteins.) Nur die Seelensteine der Daeva haben immer nur eine Farbe.

Der Seelenstein ist unzerstörbar, solange der Träger noch lebt, zerfällt aber nur wenige Augenblicke nach dem Tod zu feinem Staub.

Von den Scherben

Magische Energie fließt durch die Knochen des Kontinents. Diese Ströme kreuzen sich, verweben sich miteinander. Und an einigen Orten sammelt sich die Energie, ohne dass

sie eine Möglichkeit hätte, wieder abzufließen. An solchen Orten beginnen sich milchige Kristalle zu bilden, die verschiedenste Namen tragen, der Einfachheit halber aber mit dem bezeichnet werden sollen, der am weitesten verbreitet ist: Scherben.

Diese Scherben, als Verkörperung geronnener magischer Energie, haben die unglückselige Tendenz, die magischen Ströme aus dem Gleichgewicht zu bringen, die jedes Lebewesen erfüllt. Thaumaturgen haben Schwierigkeiten, in der Nähe dieser Kristalle ihre Fähigkeiten zu nutzen, Lebewesen beginnen sich in ihrer Präsenz langsam körperlich, seelisch und geistig zu verändern oder zu siechen und zu sterben. Siedlungen, die in der Nähe großer Scherbenvorkommen gegründet wurden, werden unweigerlich aufgegeben oder sterben einfach aus. Reines Silber allerdings ist in der Lage, die schädliche magische Strahlung der Kristalle einzudämmen.

Lange Zeit war es nicht möglich, die Scherben auf irgendeine gewinnbringende Weise einzusetzen. Dies hat sich mittlerweile geändert, doch dazu später mehr.

Von der Thaumaturgie

Unter allen kulturschaffenden Völkern werden Individuen geboren, die die richtige Persönlichkeit, den entsprechenden Willen und nicht zu

guter Letzt eine ungreifbare Begabung besitzen, die magischen Energien, die die Welt erfüllen, zu lenken und zu kanalisieren. Diese Kunst trägt, ebenso wie die Scherben, viele Namen, doch wird sie allgemein als Thaumaturgie bezeichnet.

Ein Thaumaturg lässt die magischen Energien, die die Welt um ihn herum erfüllen, durch seinen Körper fließen, und konzentriert sie durch seinen Seelenstein. Vielleicht ist es ein geeignetes Bild, den Seelenstein als Lupe zu sehen, der das diffuse Leuchten der magischen Energie auf einen einzelnen, glühend heißen Punkt fokussiert. Die Effekte, die ein geschickter Thaumaturg auf diese Weise erschaffen kann, sind eindrucksvoll; die magische Realität Arkadiyas beugt sich einem Willen der ausreichend stark ist. Ob sie Kugeln aus Feuer und Kälte schleudern oder ihren Körper umformen wollen, nur die Phantasie und die verfügbare Macht sind die Grenzen.

Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass ein Thaumaturg nicht endlos viel Energie kanalisieren kann. Sein Körper ist sterblich, und wenn er zu viel magische Energie durch sein Blut und Fleisch lenkt, kann dies seine eigenen magischen Ströme durcheinander bringen und schwere, vielleicht sogar dauerhafte Schäden verursachen. Ebenso ist es möglich, besonders wenn viele Thaumaturgen an einem Ort ihre

Kunst ausüben, dass die Umgebungsenergie aufgebraucht wird. Dies macht weiteres Wirken von Thaumaturgie schwierig, und das Land wird definitiv leiden.

Von der Nekromantie

Schon lange hat neben der Thaumaturgie eine weitere Form der Magie existiert, die auf ähnlichen Prinzipien basiert, und ebenfalls Energie durch den Seelenstein des Nutzers lenkt, allerdings eine völlig andere Energiequelle nutzt. Diese Magie wird als Nekromantie bezeichnet.

Egal welche Götter er verwehrt, der Arkadiyer ist sich einer Sache sicher: In dem Augenblick, in dem sein Seelenstein zerfällt, geht seine Seele an einen anderen Ort. Nicht alle sind sich darüber einig, wie dieser Ort aussieht, oder auch wo er sich befindet, doch niemand würde ernsthaft anzweifeln, dass irgendeine Form von Leben nach dem Tod existiert. Ein Nekromant hat die Kunst erlernt, in seiner eigenen Seele ein Tor in diese Unterwelt zu öffnen, und die Energien, die aus diesem Schattenreich in ihn fließen, durch seinen Seelenstein zu fokussieren, genau wie es ein Thaumaturg machen würde.

Nekromantie hat Vor- und Nachteile im Vergleich zu herkömmlicher Thaumaturgie. Einerseits ist das Ausmaß an Energie, das genutzt werden kann,

größer, weil es nicht durch die Grenzen der Umgebungsenergie eingeschränkt ist. Andererseits ist die Energie vom Tod gezeichnet – es lassen sich nur nekromantische Effekte erzielen (Totenbeschwörung, das Erheben von Untoten und so weiter), und das Lenken dieser verderbten Energie durch den eigenen Seelenstein hat unweigerlich Auswirkungen auf Körper und Seele. Zu guter Letzt ist sich niemand sicher, was genau diese Energie eigentlich darstellt. Ist es nur die Umgebungsenergie der Unterwelt, wie die meisten Nekromanten behaupten? Oder sind es tatsächlich die Seelen der Toten, die aus ihrer verdienten Ruhe gerissen und für magische Macht verbrannt werden?

Hier sollte erwähnt werden, dass Nekromantie in Arkadiya zwar mit einem sozialen Makel behaftet, aber in den meisten Regionen nicht verboten ist und ihre Ausübung zumindest geduldet wird.

Von der Arkanomechanik

Die Arkanomechanik ist die jüngste Form magischer Praxis, die in Arkadiya ausgeübt wird. Grundsätzlich basiert Arkanomechanik darauf, komplexe Artefakte zu erstellen, die ihre Energie aus den Kristallen ziehen, die allgemein Scherben genannt werden. Momentan üben nur zwei Völker die Arkanomechanik aus: die Zvakas des Westens (die die Scherben mit herkömmlicher

Mechanik und alchemistischen Reaktionen kombinieren), und die Menschen aus dem Sfairischen Großreich (die die Arkanomechanik erst vor einigen Jahrzehnten entdeckt haben und magische Schriftzeichen verwenden, um die Energie der Scherben in konkrete Effekte umzusetzen).

Arkanomechanische Artefakte können massenproduziert und von jedem verwendet werden, der mit ihrem Einsatz vertraut gemacht wird, egal ob er über eine magische Begabung verfügt oder nicht. Dies hat den arkanomechanisch bewanderten Nationen einen großen Vorteil verschafft, weil sie ihre Soldaten mit ausgesprochen effizienter Ausrüstung ausstatten können.

Die zur Energieversorgung verwendeten Scherben werden meistens in silberne Kartuschen eingefasst, um den Träger vor der Strahlung zu bewahren, doch das Mitführen der gefährlichen Kristalle ist dennoch immer riskant. Ein weiteres Problem sind die verbrauchten Kristalle, die leider ihre schädigende magische Strahlung behalten. Derzeit werden sie zumeist in Silberminen oder mit Silberplatten ausgekleideten Speichern gelagert, doch ist dies auch sicherlich keine dauerhafte Lösung.

Es ist unmöglich, die Vielseitigkeit der Arkanomechanik in wenigen Zeilen zusammenzufassen. Es gibt

arkanomechanische Waffen, die konzentrierte Energiestrahlen auf große Entfernung abgeben können, komplexe Denkmaschinen, die als Ratgeber dienen können, oder einfach schlichte Artefakte wie Lampen oder Kühlschränke, die mittlerweile auch bei vielen ärmeren Mitgliedern der Bevölkerung fast zum Standard geworden sind. Die einzige Einschränkung ist die Phantasie des Erfinders und die Grenzen der Energieversorgung, die die Scherben bewerkstelligen können.

Eine weitere arkanomechanische Innovation die hier erwähnt werden soll, sind die Pneuma-Steine. Diese erst vor wenigen Jahrzehnten im Sfairischen Reich entwickelten Kristalle, die mit komplexen magischen und alchemistischen Methoden aus Scherben gewonnen werden, erinnern an einfarbige Seelensteine. Wenn auch ihre Produktion sehr aufwendig ist, so beinhalten Pneuma-Steine deutlich größere Mengen an Energie als die unbearbeiteten Scherben (wenn der Prozess sie auch immer mit einer elementaren Ausprägung versieht) und können so eindrucksvollere Artefakte antreiben. Zwei davon sind Magokordia und Magogantos, eine chirurgisch eingesetzte Brustplatte beziehungsweise ein komplexer Handschuh, die es dem Träger erlauben, Zaubersprüche zu wirken, als würde er über eine thaumaturgische Begabung verfügen.

Vom Grossen Krieg

Fünf große Nationen streiten in Arkadiya um die Vorherrschaft. Sie alle verfügen über eindrucksvolle Armeen, doch die Methoden und Möglichkeiten, mit denen sie ihre Feinde zerschmettern, unterscheiden sich stark voneinander. Arkadiya sah noch niemals Frieden, doch Vernichtung in dem Ausmaß, dass die modernen Waffen erlauben, hat die Welt bisher nicht gesehen. In den kommenden Jahren, den Jahren des Umbruchs, wird sich entscheiden, ob eine der Parteien die Vorherrschaft erringen oder Arkadiya in einem magischen Inferno untergehen wird.

Die **Daeva** hatten einst ganz Arkadiya in ihr Reich eingegliedert, doch der Kataklysmus zerschmetterte die Fundamente ihrer Sklavenhalteration. Man findet auch heute noch kleinere Gruppen von Daeva auf der ganzen Welt, doch unter ihrer Kontrolle stehen nur noch die Urwälder, die sich über den Norden erstrecken. Die Daeva grollen den Menschen, die ihren Untergang eingeleitet haben, und ihr Ziel ist es, Arkadiya wieder zu enem Daeva-Reich werden zu lassen. Sie nutzen ihre große thaumaturgische Macht, um Elementargeister auf ihre Gegner loszulassen, und kämpfen an der Seite gewaltiger Tierhorden und der mystischen Herren der Wälder.

Einst waren die **Zvakas** die Erzfeinde der Daeva, doch sind sie

mittlerweile ihre engsten Verbündeten. Von Kriegen der Vergangenheit unter die Erde getrieben waren sie die ersten, die es lernten, die Macht der Scherben zu nutzen, doch zahlten sie einen großen Preis dafür. Im Lauf der Jahrhunderte haben sie sich verändert. Heute sind die Zvakas körperlich zumeist so schwach, dass sie nur noch mithilfe von komplexen arkanomechanischen Rüstungen mit der Außenwelt interagieren können. Ihr Genie kennt nicht seinesgleichen, und doch haben sie es nicht geschafft, das langsame Aussterben ihres Volks zu besiegen. Die Armeen der Zvakas bestehen vor allem aus selbstständigen und halbselbstständigen Konstrukten, die den Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft zerschmettern können.

Das **Großreich Sfaira** ist heute vielleicht die stärkste Macht, die in Arkadiya existiert, und mit Sicherheit diejenige, die am meisten Land eingenommen hat. Nachdem sie ihre daevischen Meister niedergeworfen hatten, haben die Menschen von den südöstlichen Inseln einen Eroberungsfeldzug begonnen, der erst von den Zvakas im Westen und dem Bund der Freien im Norden aufgehalten wurde. Der Basilius der Sfairaner ist ein kriegslüsterner, ehrgeiziger Mann, der erst dann ruhen wird, wenn ganz Arkadiya vor ihm das Knie beugt. Arkadiyas Armeen, die Khimaira, sind vermutlich die größten und am besten

ausgerüsteten des ganzen Kontinents. Mit arkanomechanischen Waffen, Rüstungen und Panzern versuchen die kurzlebigen Sfairaner, der Welt auf ewig ihr Siegel aufzudrücken.

Das **Principat Efialtis** war dereinst Teil des Sfairischen Großreichs, doch haben sie sich mit einem gewaltigen nekromantischen Ritual losgesagt. Das Land wurde aus dem Festland gerissen und ist heute immer von einem warmen, roten Nebel umgeben. Die Efialter sind meisterliche Nekromanten, die die Grenzen der Sterblichkeit hinter sich gelassen haben. Ihre Armeen bestehen zu großen Teilen aus Gespenstern, wandelnden Leichnamen und den gigantischen nekromantischen Molochen, die die Suverane des Landes aus zahllosen Leichnamen erhoben haben. Doch haben sie von ihren östlichen Nachbarn gelernt; die grauenhafte Nekromechanik, die sie durch die Vermählung von Arkanomechanik und Nekromantie entwickelt haben, ist der Schrecken zahlloser Schlachtfelder.

Der Bund der Freien, der den nordöstlichen Teil Arkadiyas ausmacht, ist eine unwahrscheinlich scheinende Verbrüderung zweier sehr unterschiedlicher Bündnispartner: der Kjempen, einem disziplinierten Menschengeschlecht von den Inseln weit im Norden, und den Rashar, den raubkatzenartigen Ureinwohnern

der ihnen heiligen Steppen. Nische in dieser kriegslüsternden Irgendwo zwischen blutigen Welt zu sichern – was nicht zuletzt Ritualen und militärischem Drill, an den fast gottgleichen zwischen Exzessen der Jagd und des Manifestationen von Licht und Blutvergießens und gnadenloser Dunkelheit liegt, die die Rashar auf Effizienz hat der Bund der Freien es die Schlachtfelder zu rufen geschafft, sich trotz ihrer vermögen. technologischen Unterlegenheit eine

Lexikon

Hier findest du die wichtigsten Begriffe, die du brauchst, um die Spielwelt Arkadiya zu verstehen.

Arkadiya: Der Kontinent, auf dem der Große Krieg tobt. Aufgeteilt in die Domänen des Großreichs *Sfaira*, des Principats *Efialtis*, der *Zvakas*, der *Daeva*, und den *Bund der Freien* (bestehend aus den *Kjempen* und *Rashar*).

Arkanomechanik: Die Kunst, wissenschaftlich-magische Artefakte herzustellen, die mit *Scherben* oder *Pneuma-Steinen* betrieben werden. Neben den gewöhnlichen Artefakten gibt es noch Implantate, die verlorene Körperteile ersetzen können und Konstrukte, automatisierte Fahrzeuge und künstliche Lebewesen. Steht im Gegensatz zur *Thaumaturgie*.

Blutrufer: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Rashar*. Ihre Zauber haben mit Blut und Ahnengeistern zu tun.

Bund der Freien: Ein Bündnis zwischen den *Kjempen* und den Ureinwohnern *Arkadiyas*, den *Rashar*. Der militaristische Bund hat sich im Nordwesten des Kontinents niedergelassen.

Daeva: Die ehemaligen Herrscher *Arkadiyas*. Ein Volk von menschenähnlichen Elementarwesen, die heute nur noch versprengt existieren und den Großteil ihrer Macht verloren haben. Die meisten *Daeva* finden sich im Norden des Kontinents.

Desakar: Der "Götterpanzer" der *Zvakas*. Eine arkanomechanische Rüstung, die die körperlichen Defizite der *Zvakas* ausgleicht.

Efialtis: Das Principat *Efialtis* ist ein Reich im Süden *Arkadiyas*. Die *Efialter* sind Meister der *Nekromantie* und haben ihr Land mit einem magischen Ritual vom Festland getrennt.

Elementarschmied: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Zvakas*. Sie verwenden Elementarmagie.

Kebaret: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Rashar*. Ihre Zauber beschwören mächtige Lichtgeister.

Kjempen: Ein kriegerisches Menschengeschlecht, das auf Langbooten aus einem unbekanntem Kontinent im Norden nach *Arkadiya* gekommen ist. Die

traditionsbewussten Kjempen sind Teil des *Bunds der Freien*.

Kriegssänger: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Kjempen*. Ihre magischen Lieder stärken ihre Verbündeten in der Schlacht.

Locana: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Daeva*. Sie verwenden Elementarmagie, wirken ihre Zauber aber, indem sie Elementargeister beschwören.

Magoi (sing. Magos): Eine *thaumaturgische* Ausrichtung, die in *Sfaira* und *Efialtis* verbreitet ist. Sie verwenden Elementarmagie.

Nekromantie: Eine Abart der *Thaumaturgie*, bei der magische Energie aus der Unterwelt gezogen wird.

Pneuma-Steine: Künstliche *Seelensteine*, die aus *Scherben* gewonnen werden. Werden zum Betreiben mächtiger *arkanomechanischer* Artefakte verwendet.

Rashar: Die raubkatzenartigen Ureinwohner *Arkadiyas*. Sehen sich als Verteidiger des Kontinents und sind Teil des *Bunds der Freien*.

Runenschneider: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung unter den *Kjempen*. Sie schneiden magische Runen in Fleisch oder Gegenstände.

Scherben: Magische Kristalle, die überall in *Arkadiya* natürlich vorkommen. Sind notwendig für *Arkanomechanik*. Scherben verfügen über schädigende magische Strahlung, die mit Silber isoliert werden kann.

Seelenstein: Ein normalerweise mehrfarbiger Kristall auf der Stirn jedes Lebewesens, der seine Persönlichkeit widerspiegelt.

Sfaira: Das Großreich *Sfaira* nimmt den Südosten *Arkadiyas* ein und ist die mächtigste Nation der Welt. Sie haben große Erfolge im Bereich der *Arkanomechanik* gemacht, unter anderem die Entwicklung der *Pneuma-Steine*.

Strigas: Eine *thaumaturgische* Ausrichtung, die in *Sfaira* und *Efialtis* verbreitet ist. Sie verwenden eine Form der Naturmagie.

Taumaturgie: Magie. Das Leiten magischer Energie durch den *Seelenstein*, um verschiedene Effekte zu erzielen.

Tiqa: Das Lebensprinzip, nach dem die *Zvaka* leben. Das Streben nach Vollendung.

Zvaka: Ein klein gewachsenes Volk und Meister der *Arkanomechanik*. Aufgrund ihrer körperlichen Deformationen müssen sie stets einen *Desakar* tragen.

Kapitel 1: Die Wahl deines Charakters

Was willst du spielen?

Die Auswahl an möglichen Charakteren, mit denen du Arkadiya unsicher machen kannst, ist groß. Wir möchten hier nur einige der vielen Optionen anreißen, die dir zur Auswahl stehen, um deine Phantasie anzukurbeln.

- Du bist ein Soldat aus Sfaira, der aus Liebe zu einer Daeva-Frau desertiert ist. Deine treue Hasta hast du mitgenommen, und du bist mit den meisten militärischen Artefakten zumindest grob vertraut. Als Glücksritter suchst du jetzt ein Leben, das dich mehr erfüllt.
- Du bist eine Zvaka-Frau. Zwar sind deine körperlichen Deformationen so ausgeprägt, dass du ohne deinen Anzug nicht einmal atmen kannst, doch dein brillanter Verstand und deine angeborene Begabung für entzündbare Alchemie haben dich in der Gesellschaft schnell aufsteigen lassen.
- Du bist ein grimmiger Söldner aus Efialtis. Deine Großmutter hat dir von der Zeit vor dem Scheiden erzählt, und dein Hass auf die Untoten, die diese Welt zerstört haben, hat dich dazu

getrieben, dich dem Widerstand anzuschließen. Heute vernichtest du die Kreaturen, mit denen du früher Seite an Seite gekämpft hast.

- Als Daeva der Schatten bist du ein fast unsichtbarer Hauch in der Dunkelheit, und du setzt deine Talente als vollendeter Meuchelmörder ein. Ohne Gefühl, ohne Reue nimmst du Leben um Leben, solange der Preis stimmt – zumindest redest du dir das ein.
- Du bist ein Diplomat aus dem Bund der Freien. Zwar bist du Kjempe durch und durch, doch bist du darin geschult, deine eher unfreundlichen Züge verborgen zu halten. Ob du es magst oder nicht, du spielst das Spiel der Macht, und im Lauf der Jahre bist du wirklich gut darin geworden.
- Du bist eine Daeva des Feuers, eine ungezügelte Manifestation des zerstörerischen Elements. Du wurdest als Strafe nach Sfaira gesandt, um dort als Botschafterin zu dienen, doch deine Abscheu gegen die Menschen, die deine Sippe ausgelöscht haben, macht es

dir fast unmöglich, die Kontrolle zu wahren.

- Du bist eine Schauspielerin aus Efialtis. Du hast dir geschworen, nicht zuzulassen, dass deine Heimat in trostlosen Schatten versinkt. Deshalb reist du umher und bringst den Menschen zumindest für einige kurze Augenblicke ein Lachen.
- Du bist einer der seltenen Zvaka, die ohne jede magische Begabung geboren wurde, und auch deine körperlichen Deformationen sind verhältnismäßig milde ausgefallen. Wie deine Vorfahren hast du beschlossen, dein Glück in der Welt mit der Axt in der Hand selbst zu schmieden.
- Ein Kjempe bist du, und zwar durch und durch. Du bist hart, du bist diszipliniert, und du bist ein gefürchteter Kämpfer. Leider hast du eine kleine Charakterschwäche, deine Spielsucht, die dich

immer wieder in Konflikt mit deinen Vorgesetzten gebracht hat. Jetzt wurdest du aus dem Heer entlassen und suchst einen neuen Platz. Du kennst doch nichts anderes.

- Du bist eine Rashar-Frau, eine stolze Priesterin des Gottes Ab, die mit feuriger Rede und heilenden Händen die Welt zu einem besseren Ort machen will. Du bist vielleicht ein bisschen naiv und weltfremd, doch deine offene Art öffnen dir manchmal Türen, die anderen verschlossen bleiben.
- Du bist ein Arkanomechaniker aus Sfaira. Du achtest nicht auf die Welt um dich herum und möchtest am liebsten nur deine zahlreichen Erfindungen perfektionieren. Gewalt ist dir ein Gräuel, und doch wurden viele deiner Schöpfungen als Waffen eingesetzt. Jetzt bist du in die Welt ausgezogen, um Sühne für das Grauen zu tun, das du indirekt verursacht hast.

Seelensteine und ihre Farben

Die Seelensteine, die alle Lebewesen in Arkadiya auf der Stirn tragen, drücken mit ihrem Farbenspiel sehr deutlich aus, wie es um die Persönlichkeit des Trägers bestellt ist, wenn der Betrachter dieses denn lesen kann. Alle Kulturen Arkadiyas haben gemein, dass ein Verbergen des Seelensteins mit Argwohn betrachtet wird. Mancherorts wird es geduldet, gilt aber als äußerst unhöflich, anderswo ist das Verhüllen der eigenen Seele ein Verbrechen, das schwere Strafen nach sich ziehen kann.

Die meisten Tiere und unintelligenten magischen Bestien haben

verhältnismäßig kleine und schlichte Seelensteine, die zumeist von ein oder zwei Farben dominiert sind. Denkende Wesen haben die (im Verhältnis zu ihrem Körper) größten Seelensteine, mit komplexem Schliff und einer Vielzahl von Farben, die sich auch im Laufe eines Lebens ändern können. Einzige Ausnahme sind hier die Daeva – ihre Seelensteine sind immer einfarbig, wenn auch nicht weniger komplex in ihren Facetten, und verändern sich auch ihr ganzes Leben lang nicht.

Blau: Blaue Seelensteine zeigen an, dass ihr Träger nicht leicht aus der Ruhe zu bringen ist. Es kann aber auch schwierig sein, sie aus ihrer Trägheit zu erwecken. Ihr elementarer Aspekt ist das Wasser.

Braun: Der Träger eines braunen Seelensteins ist loyal. Er schenkt und verdient Vertrauen gleichermaßen, ist aber meistens nicht aufgeschlossen gegenüber neuen Ideen. Ihr elementarer Aspekt ist die Erde.

Gelb: Der Träger eines gelben Seelensteins ist schnell darin, sich auf neue Situationen einzustellen. Es mangelt ihm aber oft an der Geduld, einen eingeschlagenen Weg zu Ende zu gehen. Ihr elementarer Aspekt ist die Luft.

Gold: Goldene Seelensteine zeigen an, dass der Träger ein geborener Anführer ist, selbstbewusst und charismatisch. Er neigt aber auch zu sehr dominantem Verhalten und einer gewissen Hochmut. Ihr elementarer Aspekt ist das Licht.

Grau: Der Träger eines grauen Seelensteins ist standhaft und tapfer. Er weigert sich aber auch oft, von seiner eigenen Meinung abzuweichen. Ihr elementarer Aspekt ist der Stein.

Grün: Grüne Seelensteine zeigen an, dass der Träger naturverbunden und einfühlsam ist. Sie haben aber auch oft Schwierigkeiten damit, ihre eigenen Triebe unter Kontrolle zu halten. Ihr elementarer Aspekt ist das Holz.

Orange: Ein orangefarbener Seelenstein weist darauf hin, dass der Träger dazu in der Lage ist, alles, was er tut, mit großer Leidenschaft anzugehen. Sie sind aber oft impulsiv und haben eine schlechte Selbstbeherrschung. Ihr elementarer Aspekt ist das Feuer.

Rot: Rote Seelensteine weisen darauf hin, dass der Träger sich in seinem Körper wohlfühlt. Meist sind sie aktiv und sportlich. Sie neigen aber auch zu Aggressivität und Jähzorn. Ihr elementarer Aspekt ist der Körper.

Schwarz: Ein Träger eines schwarzen Seelensteins lässt sich nicht davon aufhalten, dass etwas „schon immer so gemacht wurde“ - das Überschreiten von Grenzen liegt ihm in der Natur. Allerdings neigt er auch zur Grausamkeit. Ihr elementarer Aspekt ist der Schatten.

Silberfarben: Ein silberfarbener Seelenstein weist darauf hin, wie entschlossen sein Träger sein ist – wenn er etwas möchte, dann wird er alles dafür tun, und er fürchtet weder Entbehrung noch Schmerz. Er ist

aber auch unnahbar und hat Schwierigkeiten damit, andere an sich heranzulassen. Sein elementarer Aspekt ist das Metall.

Violett: Träger von violetten Seelensteinen sind kreative, innovative Denker, mit einem ausgeprägten Gespür für Schönheit. Sie verlieren sich aber schnell in ihren eigenen Traumschlössern. Ihr elementarer Aspekt ist das reine Pneuma selbst.

Weiß: Weiße Seelensteine beschreiben einen Träger, der einen scharfen, klaren Verstand hat, und Probleme von allen Seiten betrachtet. Er neigt aber auch dazu, von seinen eigenen Gefühlen entfremdet zu sein und sie nicht zu verstehen. Sein elementarer Aspekt ist das Eis.

Von der Idee zum Charakter

Von der ersten Idee zu einem fertiggestellten Charakter ist es zwar kein direkt langer Weg, aber einige Schritte sind es doch, die du machen musst. Aber keine Sorge. Wir sind die ganze Zeit bei dir.

Vorbereitung

Um die Charaktererschaffung zu beginnen, schnappst du dir am besten ein Schmierblatt und eine Kopie des Charakterbogens. Wie du siehst, findest du zwanzig Fertigkeiten auf dem Charakterbogen. Diese bestimmen, was dein Charakter kann und wie gut er darin ist. Im Lauf der Charaktererschaffung werden diese Fertigkeiten an einigen Stellen Bonuspunkte erhalten, um den Wert zu erhöhen. Der Grundwert in allen Fertigkeiten ist 8 – wenn du zum Beispiel einen Bonus von +3 auf Athletik erhältst, beträgt der Wert danach 11.

Schritt 1: Konzept!

Als erstes musst du dir natürlich

überlegen, was für eine Art von Charakter du spielen willst. Soll es ein sfairischer Arkanomechaniker sein, der die Energien des Kosmos durch arkanomechanische Artefakte kontrolliert? Ein stolzer Krieger aus dem Bund der Freien, der in die Welt hinausgezogen ist, um sein Glück zu machen? Eine düstere Diebin aus Efialtis? Ein Zvakas-Alchemist, ein Meister von Sprengstoff und Schießpulver? Oder eine Daeva-Schamanin, die den Tod ihrer Sippe rächen möchte? Sprich unbedingt mit deinem Spielleiter! Viele der Nationen Arkadiyas sind im offenen Krieg miteinander, und es kann sehr problematisch werden, wenn du einen unpassenden Charakter auswählst. Dein Spielleiter kann dir sicherlich weiterhelfen und sagen, welche Völker und Nationen Arkadiyas in seiner Kampagne passen würden.

Schritt 2: Rasse wählen!

Normalerweise sollte dein Konzept schon klar ergeben, welcher Rasse

dein Charakter angehört. Die Rasse des Charakter gibt entweder einen Bonus von +2 auf zwei Fertigkeiten oder einen Bonus von +3 auf eine Fertigkeit nach Wahl (im Falle der Menschen). Außerdem erhalten alle Rassen ein besonderes Talent. In Arkadiya stehen folgende Rassen zur Auswahl: Menschen, Daevas, Rashar und Zvakas (beschrieben ab Seite XX).

Schritt 3: Hintergrund wählen!

Der Hintergrund beschreibt, in welchen sozialen und kulturellen Umständen der Charakter aufgewachsen ist. Wie die Rasse bringt auch der Hintergrund einen Bonus von +2 auf zwei Fertigkeiten. Die Hintergründe, die in Arkadiya zur Auswahl stellen, findest du ab Seite XX.

Schritt 4: Klasse wählen!

Die nächste Entscheidung, die du für deinen Charakter treffen musst, ist die Klasse, der er angehört. Eine Klasse beschreibt die Aufgaben, die der Charakter üblicherweise in seiner Abenteurergruppe übernimmt (normalerweise wird der Dieb die Fallen entschärfen, nicht der Krieger) und ist eine Mischung aus Profession, Berufung und natürlicher Begabung. Die Klasse deines Charakters bringt ihm einen Bonus von +2 auf vier Fertigkeiten. Außerdem erhält er ein Talent, das zu seinen Aufgaben passt (mehr zu den Berufungen und den Talenten findest du ab Seite XX bzw. XX).

Schritt 5: Fertigungspunkte verteilen!

Als nächstes erhältst du 15 Punkte, um deine Fertigkeiten deinen eigenen Vorstellungen anzupassen. Du kannst sie auf alle zwanzig Fertigkeiten verteilen, darfst aber nicht mehr als 4 dieser Punkte auf eine Fertigkeit legen (das heißt, dass Fertigkeiten, die bereits durch Rasse, Hintergrund oder Klasse angehoben worden sind, höhere Werte erzielen können). Solltest du mit einzelnen Werten noch nicht ganz zufrieden sein, bekommst du später noch die Möglichkeit, sie anzupassen.

Schritt 6: Talente auswählen!

Jetzt darfst du drei Talente für deinen Charakter auswählen, um ihn spezieller für das vorzubereiten, was du mit ihm machen willst. Du kannst frei aus den Talenten ab Seite XX auswählen, doch wenn du nichts findest, was dich anspricht, kannst du zusammen mit dem Spielleiter den Baukasten (Seite XX) benutzen, um eigene Talente zu erstellen.

Schritt 8: Ausrüstung!

Du kannst für deinen Charakter nun passende Ausrüstung auswählen, doch darf er keine Ausrüstungsgegenstände besitzen, deren Preis über seinem Wohlstandswert liegt. (Es ist möglich, teurere Ausrüstung zu erwerben, doch schränkt dies seine Kaufkraft an anderer Stelle ein.) Du bist hier zwar grundsätzlich nicht weiter eingeschränkt, solltest aber mit dem Spielleiter sprechen und dich nicht

mit lauter nutzlosem Kram beladen.

Schritt 9: Abschluss!

Du erhältst noch 10 Punkte, mit denen du Werte anpassen kannst, die dir noch nicht gefallen. Das Anheben von Fertigkeiten kostet 1 Punkt pro Punkt (ohne Maximum), und zusätzliche Talente kannst du für jeweils 3 Punkte erwerben. Außerdem trägst du die Werte für Bewegung (halbe Athletik, abgerundet), Lebenspunkte (Ausdauer-Wert), Willenskraft

(Integritäts-Wert), und, wenn nötig, Zaubermacht (Zaubern) ein.

Außerdem notierst du dir drei Erzählmarken. Bedenke, dass diese Werte eventuell durch Talente geändert werden können! Spätestens jetzt solltest du auch die Farben des Seelensteins deines Charakters festlegen. Mit Ausnahme der Daeva solltest du eine Hauptfarbe und zwei Nebenfalten wählen. Daeva haben nur eine Farbe in ihrem Seelenstein.

Die Völker Arkadiyas

Menschen

Die Menschen Arkadiyas sind ein robustes, zähes Volk, das sich vor allem durch seine Anpassungsfähigkeit auszeichnet. In den letzten paar Jahrhunderten haben sie sich über den gesamten Kontinent verbreitet und haben die anderen Völker mehr und mehr verdrängt. Wenn sie auch nicht so langlebig sind wie die Daevas oder Zvakas, nicht so kriegerisch wie die Rashar, so sind sie doch tapfer, anpassungsfähig und intelligent. Dies, kombiniert mit einer natürlichen Begabung für verschiedene Formen der Magie und einer relativ schnellen Fortpflanzung, hat dafür gesorgt, dass man Menschen heute in allen Winkeln Arkadiyas antrifft.

Tatsächlich sind es vor allem zwei menschliche Völker, die sich in Arkadiya durchgesetzt haben. Eines dieser Völker sind die Einwohner Sfairas und Efialtis, die allgemein als Sfairaner bezeichnet werden, und die ursprünglich vermutlich von einem Kontinent im Süden stammen. Zuerst bediedelten sie die Insel Sfaira im Südosten des Kontinents, wo es ihnen gelungen ist, die Herrschaft der Daeva abzustreifen und eines der größten Reiche der Welt aufzubauen. Die Sfairaner sind im Schnitt eher kurz gewachsen, aber kompakt, und haben meist dunkles Haar, braune Augen und einen bronzefarbenen Teint.

Weiter im Norden, in den Städten des Bundes der Freien, trifft man die Kjempen, ein hochgewachsenes, hellhaariges Volk, das mit dem Schiff von einem unbekanntem Kontinent weit im Norden gekommen sind und sich

auf Arkadiya niedergelassen haben. Die Kjempen haben von Natur aus einen eher hellen Hautton, nehmen in der kalten, aber intensiven Sonne ihrer jetzigen Heimat aber schnell eine rötliche Bräune an. Viele Kjempen sind hervorragende Kämpfer, das Kriegshandwerk scheint ihnen geradezu im Blut zu liegen.

Die Menschen in Arkadiya erreichen ein Durchschnittsalter von 55 Jahren und sind im Schnitt 1,65 groß, wobei es starke Ausbrüche nach beiden Seiten gibt.

Volksfertigkeiten: Die Menschen sind ein sehr vielseitiges Volk mit einer Reihe von Begabungen – ein jeder Mensch muss für sich herausfinden, was er wirklich gut kann. Wähle eine Fertigkeit und erhöhe sie um +3.

Volkstalent: Menschen in Arkadiya sind ausgesprochen anpassungsfähig. Wähle ein Spezialisierungstalent für eine beliebige Fertigkeit.

Seelenstein: Die Seelensteine der Menschen kommen gleichermaßen in allen Farbkombinationen vor.

Daeva

Die Daeva sind eines der Alten Völker, der beiden Völker, die als erstes nach Arkadiya kamen (die Rashar waren zu dieser Zeit allerdings schon hier). Ihre große magische Macht und Meisterschaft der Biotechnologie erlaubte es ihnen, einen großen Teil des Kontinents zu unterwerfen. Sie trieben die Zvakas unter die Erde, und die neu angekommenen Menschen unterwarfen sie ihrem Willen. Einzig die Rashar vermochten sie niemals zu unterwerfen. Ein magischer Kataklysmus unbekannter Natur sorgte allerdings dafür, dass das Weltreich der Daeva in sich zusammenstürzte.

Die Seelensteine der Daeva setzen sie deutlich von den anderen Völkern ab. Sie sind nicht nur immer einfarbig (was die Persönlichkeit eines Daeva archetypisch und extrem anmuten lässt), sie haben zudem noch starke Auswirkungen auf ihr Aussehen und die Beschaffenheit ihrer Leiber. Sie scheinen mehr Verkörperungen der elementaren Mächte selbst zu sein als eigenständige Lebewesen, und dies spiegelt sich auch in ihrer Weltsicht wider. Dies soll nicht bedeuten, dass die Daeva alle gleich sind, doch ist die Bandbreite, in der sich ihre Persönlichkeiten bewegen, doch eingeschränkter als bei den anderen Völkern.

Über Charakter und Aussehen der Daeva lässt sich wenig sagen, dass für

sie alle gilt – zu groß sind die Veränderungen, die die Farben ihrer Seelensteine an ihren Körpern wirken. Sie teilen ein grob menschenähnliches Aussehen, und ihre exotischen anmutenden Gesichtszüge könnten von einem Menschen stammen, doch ist dies alles, was allgemeingültig ist. Glühend heiße, rote Haut, Blätter anstelle von Haaren, große schwarze Augen wie die eines Fisches, all dies und noch viel mehr sind Anzeichen des elementaren Erbes der Daeva. (Mehr Details zu den verschiedenen Unterarten der Daeva findest du im Kasten „*Die Daeva und die Elemente*“ auf Seite XX). Wir stellen hier der Kürze wegen nur zwei Unterarten der Daeva vor, doch es gibt noch zahlreiche weitere – eine für jede Seelensteinfarbe.

Volkfertigkeiten: Alle Daeva haben ein ausgesprochen schnelles Reaktionsvermögen und erhalten somit einen Bonus von +2 auf Reflexe. Außerdem erhalten sie einen zweiten Bonus von +2 auf eine Fertigkeit, die mit ihrer elementaren Ausprägung im Einklang steht (siehe „*Die Daeva und die Elemente*“, Seite XX).

Volkstalent: Die Daeva sind dazu in der Lage, ihr elementares Wesen für kurze Zeit zu verstärken um wirklich zu einer Manifestation reiner elementarer Energie zu werden. Dazu müssen sie nur eine Erzählmarke ausgeben. Die genauen Auswirkungen, die diese Verwandlung auf einen Daeva hat, findest du im bereits erwähnten Kasten. Die Verwandlung hält immer eine Szene lang an.

Seelenstein: Die Seelensteine der Daeva kommen in allen Farben vor, sind aber, wie erwähnt immer einfarbig.

Die Daeva und die Elemente

Die Daeva sind Verkörperungen reiner elementarer Energien, und unterscheiden sich stark, je nachdem, welches Element sie in ihrem Wesen manifestieren. Die Beschreibungen der Manifestationen der Elementaraspekte sind nur Beispiele, tatsächlich unterscheiden sich Daeva selbst derselben elementaren Zuordnung körperlich oft drastisch, und das Aussehen kann sich im Laufe ihres Lebens stark verändern. Grundsätzlich gilt: Je älter und mächtiger ein Daeva ist, umso extremer seine elementare Natur, und umso unmenschlicher erscheint er.

Grün: Die Dryaden oder Astomi tragen grüne Seelensteine und sind eine Verkörperung des Waldes; da ihre Heimat vom Kataklysmus am wenigsten betroffen wurde, sind sie heute die zahlreichsten der Daeva. Sie haben grüne oder braune Haut, und sind meistens relativ klein und zierlich. Ihre Haare erinnern oft an die Pelze oder Federn verschiedener Waldtiere, oder

an Blattwerk. Manche Dryaden haben noch andere, mehr oder minder stark ausgeprägte tierische Merkmale, wie die Augen eines Rehs, die Zähne eines Wolfs oder die Beine eines Bocks, andere erinnern mehr an Fleisch gewordene Bäume.

Da die Dryaden eins mit der Natur sind, erhalten sie einen Bonus von +2 auf Überleben.

Wenn ein Astomi seinen Elementaraspekt zeigt, wird er zu einer Manifestation der reinen Lebenskraft. Er regeneriert pro Aktion W3 Lebenspunkte, solange er nicht getötet wird. Außerdem erhalten sie einen Freiwürfel auf alle Heimlichkeitsproben, wenn sie von Pflanzen umgeben sind.

Orange: Die Salamander oder Agni sind mit ihren orangefarbenen Seelensteinen Manifestation des Feuers. Sie haben normalerweise eine extrem hohe Körpertemperatur und rötliche oder orange Haut. Ihre Haare sind normalerweise grellrot. Andere Salamander sehen aus, als wären sie mit Ruß überzogen. Häufig haben sie vollständig rote Augen, und nicht selten kräuselt sich Rauch aus ihren Mundwinkeln, wenn sie sprechen.

Die Salamander sind von der Unaufhaltsamkeit des Feuers erfüllt, und erhalten einen Bonus von +2 auf Integrität.

Aktiviert ein Agni seine Feuerseele, wird er zu einer lebenden Flamme. Seine waffenlosen Nahkampfangriffe verursachen +2 Schaden, er gilt aber dennoch als unbewaffnet. Außerdem erhalten sie bei der Bestimmung der Initiative einen Freiwürfel und erleiden niemals Schaden durch Feuer und Hitze.

Rashar

Die Rashar sind das Volk, das schon immer in Arkadiya gelebt hat, noch ehe der Kontinent diesen Namen überhaupt trug. Heimisch sind sie in den nordöstlichen Steppen, die sie selbst als Hagar bezeichnen, und haben diese Region auch niemals in nennenswerten Zahlen verlassen. Das sehr urtümliche Leben der raubtierhaften Rashar hat sich im Lauf der Jahrhunderte kaum verändert. Sie widersetzten sich den Daeva und Zvakas, sie widersetzten sich den Menschen, und selbst ihr Bündnis mit den Kjempen hat sie nicht von ihrem Weg abweichen lassen.

Die Rashar sind groß gewachsene Humanoide, das körperlich eindrucksvollste Volk, das auf Arkadiya existiert. Ihr Körperbau ist kräftig, aber geschmeidig, und ihre dunkle Haut ist von einem dichten, drahtigen Fell bedeckt, das schwarz, weiß, grau, braun oder auch gemustert (getupft oder gestreift) sein kann. Rashar sind Zehengänger, und ihre vierfingrigen Hände enden in eindrucksvollen Krallen. Männer und Frauen sind kaum zu

unterscheiden; beide Geschlechter können eindrucksvolle Mähnen entwickeln, doch ist dies nicht immer der Fall. Die Gesichter der Rashar erinnern an eine Mischung aus Raubkatzen und Menschen, mit hellen Augen mit geschlitzter Pupille und eindrucksvollen Raubtierzähnen.

Die Rashar sind Nomaden, Jäger und Krieger, und ihre Riten basieren auf dem Vergießen von Blut, egal ob es das eigene oder das anderer ist. Sie verehren nur einen Gott, den Allgott Ab, der ihnen aufgetragen hat, ihre Heimat vor allen Feinden zu schützen – eine Aufgabe, die sie sehr ernst nehmen.

Volksfertigkeiten: Die Rashar sind kräftig und muskulös gebaut, und schlichtweg auch sehr groß – sie erhalten einen Bonus von +2 auf Körperkraft. Zudem liegt ihnen der Kampf im Blut, egal ob mit ihren scharfen Krummschwertern oder ihren Krallen, und sie erhalten einen Bonus von +2 auf Nahkampf.

Volkstalent: Die Rashar verfügen über einschüchternde Krallen und Zähne, mit denen sie ihre Gegner mühelos in Stücke reißen können. Ihre waffenlosen Angriffe verursachen +2 Schaden. Sie gelten ohne zusätzliche Talente aber dennoch als unbewaffnet!

Seelenstein: Die Seelensteine der Rashar weisen oft Schattierungen von Gold, Grün, Orange und besonders Rot auf.

Zvakas

Die Zvakas sind neben den Daeva das zweite der Alten Völker. Sie sind vermutlich das Volk, das sich im Lauf der Jahrhunderte am stärksten verändert hat. Ursprünglich waren die Zvakas ein menschenähnliches, aber sehr robust gebautes, kurz gewachsenes Volk. Ihre stabilen Knochen, der heruntergezogene Brustkorb, der die Innereien schützt, und einige redundante Organe (darunter zwei Herzen) haben die Zvakas sehr widerstandsfähig gegen Schaden werden lassen. Dies hatte auch die Folge, sie gegen die schädigenden Strahlen der Scherben resistenter sein zu lassen. Was anderen wie ein Segen erscheinen mag war für die Zvakas auf lange Sicht mehr ein Fluch.

Nach einem vernichtenden Krieg gegen die Daeva wurden die Zvakas unter die Erde getrieben, wo sie prächtige Städte erbauten, allerdings auch begannen, mit den Scherben zu experimentieren, die sie dort vorfanden. Ihre Resistenz sorgte dafür, dass sie die Gefahr der Strahlen unterschätzten,

die ihnen zwar nicht sofort Tod und Mutation brachte, das ganze Volk aber langsam verzerrte und veränderte. Mit jeder Generation wurden mehr und mehr Zvakas geboren, die seltsam entstellt waren, immer schlimmer wurden die Veränderungen, denen ihre Leiber unterworfen waren. Heute sind die Zvakas kaum mehr als das zu erkennen, was sie einmal waren. Fehlende Organe und Gliedmaßen, offene Haut, ewig blutende Wunden, verkrümmte Knochen und dergleichen mehr haben dafür gesorgt, dass viele Zvakas kaum mehr überlebensfähig sind, geschweige denn dazu in der Lage, sich auf dem kriegerischen Kontinent Arkadiya zu behaupten. Doch was es ihnen an körperlicher Versehrtheit fehlte, machten sie durch ihren Verstand wieder wett – die Zvakas haben Rüstungen entwickelt, prachtvolle Panzerungen, die ihren Körper komplett einhüllen und ihre Defekte ausgleichen. (Dies gilt leider nur für die körperlichen Deformationen – die geistigen und seelischen Schäden, unter denen viele Mitglieder des Volks leiden, können auch diese Rüstungen nicht beheben).

Manche der Zvakas sind wieder an die Oberfläche gekommen, und manche haben sich sogar anderen Völkern angeschlossen. Sie alle treibt jedoch eines an: der Wunsch, ihr Volk zu retten. Die meisten der Kleingewachsenen sind unfruchtbar, und in jeder Generation werden weniger Kinder geboren. Sollte es nicht gelingen, dies aufzuhalten, wird es sie bald nicht mehr geben.

Volksfertigkeiten: Trotz (und manchmal gerade wegen) ihrer körperlichen Schwäche sind die Zvakas immer noch erstaunlich zäh und erhalten einen Bonus von +2 auf Ausdauer. Zudem liegt es in ihrem Blut, Dinge zu erschaffen – sie erhalten einen Bonus von +2 auf Handwerk.

Volkstalent: Die Zvakas verlassen ihre unterirdischen Städte niemals ohne die komplexen arkanomechanischen Rüstungen, die als Desakar oder Götterpanzer bezeichnet werden. Der Desakar kann nicht mit anderen Rüstungsarten kombiniert werden und hat einen Panzerungswert von 2. Er kann außerdem eine Reihe von spezieller Ausrüstung verwenden, die speziell für die Kombination mit dem Desakar konzipiert worden ist.

Seelenstein: Die Seelensteine der Zvakas tragen oft Schattierungen von Braun, Grau, Schwarz und Silberfarben.

Die Hintergründe

Die hier aufgeführten Hintergründe sind nur eine kleine Auswahl der möglichen Lebensumstände, in denen dein Charakter aufgewachsen sein

könnte. Wenn du nichts Passendes findest, ist nichts leichter als einen eigenen Hintergrund zu erstellen – wähle einfach zwei Fertigkeiten aus, mit denen dein Charakter in seiner Jugend viel zu tun hatte, verpass beiden einen Bonus von +2, und schon bist du fertig.

Adel

Jede Gesellschaft hat ihre Adeligen, ihre Oberschicht, ihre Anführer. Hierbei kann es sich um die Mitglieder der efialtischen Adelshäuser handeln, um zwergische Sippenälteste, die prunkvollen Höfe der Lichtgestalten, oder auch um Mitglieder des Oberkommandos des Heers des Bundes der Freien. Alle gemeinsam haben sie gute soziale Kontakte und finanziellen Wohlstand.

Hintergrundfertigkeiten:

Kontakte +2, Wohlstand +2

Fahrendes Volk

Überall in Arkadiya gibt es Familien von Fahrenden, die in Wagenzügen oder Flussbooten durch die Lande reisen, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, ihre Fähigkeiten gewinnbringend zum Einsatz zu bringen. Hierbei kann es sich um reisende Handwerker handeln, um Truppen von Gauklern und Unterhaltungskünstlern, oder einfach um reisende Kaufleute. Alle haben gemein, dass ihnen ein Ruf der Unehrllichkeit anhaftet.

Hintergrundfertigkeiten:

Kontakte +2, Lenken +2

Grosskaserne / Militärtross

Im Bund der Freien und auch in manchen besonders kriegerischen

Regionen Sfairas gibt es zahlreiche Kinder, die in den Großkasernen der gewaltigen Heere aufwachsen, oder im Tross einer Armee das Licht der Welt erblicken. Sie sind von frühester Kindheit an von Waffen und Krieg umgeben, und das spiegelt sich auch in ihren Fähigkeiten wider.

Hintergrundfertigkeiten:

Ausdauer +2, Nahkampf +2

Kloster

In vielen Regionen Arkadiyas findet man in abgelegenen Winkeln geheimnisvolle Klöster, in denen die jungen Mönche in Philosophie und Religion und oft auch in der waffenlosen Kampfkunst ausgebildet werden. Diese Klöster dienen verschiedenen Religionen, und nehmen Vertreter unterschiedlicher Völker auf.

Hintergrundfertigkeiten:

Integrität +2, Wissen +2

Landbewohner

Die Landbevölkerung in Arkadiya unterscheidet sich nicht so sehr, egal ob es sich um die unterdrückten Leibeigenen aus Efialtis oder um die Reis- und Pilzbauern der Zvakas handelt: Sie führen ein hartes Leben voll schwerer Arbeit und sterben meist jung.

Hintergrundfertigkeiten:

Ausdauer +2, Handwerk +2

Nomade

Ob es sich um die Rashar-Nomaden handelt, die immer auf der Fährte ihrer Beute sind, oder die Stämme der Trolle und Frosterzen, die die Gebirge des Westens und den hohen Norden durchstreifen, oder auch um Vertreter der kleineren menschlichen Nomadenvölker, Nomaden findet man in ganz Arkadiya.

Hintergrundfertigkeiten:

Ausdauer +2, Überleben +2

Sklave

In Efialtis und Sfaira ist die Sklaverei ein wichtiges Standbein der Wirtschaft. Sklaven werden vor allem für anstrengende, aber einfache körperliche Arbeiten eingesetzt, auf den Feldern und Plantagen, in den Minen, im Straßenbau, und sogar in den arkanomechanischen Fabriken werden sie eingesetzt. Sklaven lernen dabei vor allem zwei Dinge – den Kopf unten und den Mund geschlossen zu halten.

Hintergrundfertigkeiten:

Ausdauer +2, Integrität +2

Stamm

Sowohl Daeva als auch Menschen, aber auch die stolzen Rashar finden

sich oft in Stämmen zusammen, die jenseits der „zivilisierten“ Welt in Wäldern und Steppen ums Überleben kämpfen. Stammesmitglieder blicken oft voller Verachtung auf die verweichlichten Zivilisierten herab.

Hintergrundfertigkeiten:

Überleben +2, Wahrnehmung +2

Städter

Sowohl im Bund der Freien als auch in Sfaira und Efialtis findet man große Städte, in denen vor allem Menschen leben, aber auch Vertreter anderer Völker zu finden sind. Die Bewohner dieser Städte sind weltgewandt und beredt, sind aber nicht gerade in der Natur zu Hause.

Hintergrundfertigkeiten:

Interaktion +2, Kontakte +2

Strassenabschaum

Wie der Städter stammt auch der Straßenabschaum aus einer der Städte Arkadiyas, doch der große Unterschied ist die soziale Schicht, der er angehört. Straßenabschaum sind die Kleinkriminellen, Dirnen, Hehler, Bettler und Tagelöhner, die es kaum schaffen, ihren Lebensunterhalt zu bestreiten.

Hintergrundfertigkeiten:

Heimlichkeit +2, Kontakte +2

Die Klassen

Die nächste Entscheidung, die du für deinen Charakter treffen willst, sollte dich nicht vor eine allzu große Herausforderung stellen. Du weißt ja schließlich schon, was dein Charakter können soll! Möchtest du einen Kundschafter der Daeva spielen, oder einen Drohnenlenker der Zvakas?

Einen Seefahrer aus Sfaira, oder einen abenteuerlustigen Hirten aus den östlichen Steppen? Wie auch bei den Hintergründen kannst du auch bei den Klassen etwas eigenes erschaffen, wenn dein Spielleiter einverstanden ist. Einfach vier Fertigkeiten aussuchen, ein Talent auswählen oder erschaffen (mehr dazu auf Seite XX), und schon hast du deine eigene Klasse. Wir führen hier nur eine kleine Auswahl der möglichen Klassen auf – weitere findest du im später erscheinenden Grundregelwerk, oder du erschaffst dir einfach eigene!

Drohnenlenker

Die Drohnenlenker sind die Zvaka und Efialter, die sich darauf spezialisiert haben, Drohnen nicht nur zu lenken und zu bedienen, sondern auch zu reparieren. Drohnenlenker verwenden entweder ein Fernsteuermodul oder eine implantierte Steuereinheit, und im Krieg sind ihre Dienste extrem begehrt.

Klassenfertigkeiten: Fernkampf +2, Handwerk +2, Lenken +2, Wohlstand +2

Talent: *Drohnenmeister*. Ein Drohnenlenker erhält einen Freiwürfel, wenn er eine Drohne steuert oder mit ihr angreift.

Gelehrter

Wissen ist Macht, zumindest ist das die feste Meinung des Gelehrten. Tatsächlich sind sie in vielen Gesellschaften Arkadiyas sehr angesehen, und normalerweise fällt es ihnen leicht, zu Wohlstand und Einfluss zu gelangen. Gelehrte beraten Adelige, arbeiten an Universitäten und privaten Schulen, sie forschen, sie reisen umher, um an archäologischen Ausgrabungen teilzunehmen, alles im Namen des Wissens. Viele Gelehrte sind

ehrgeizig, und Rivalitäten sind an der Tagesordnung.

Klassenfertigkeiten: Integrität +2, Wahrnehmung +2, Wissen +2, Wohlstand +2

Talent: *Spezialisiertes Wissen*. Jeder Gelehrte spezialisiert sich auf eine Form des Wissens (Geschichte, Tierkunde, Erdkunde, Volkskunde). Er erhält einen Freiwürfel bei entsprechenden Wissens-Proben.

Händler

Händler verdienen ihr (meist beträchtliches) Vermögen damit, mit Waren und Dienstleistungen zu handeln. Manche Händler sind ehrlich und anständig, doch vielen geht es so sehr ums Geld, dass ihre Prinzipien auf der Strecke bleiben. Manche Händler haben ein Ladengeschäft, andere ziehen mit einem Wagen oder Schiff umher, um in aller Welt Güter zu erwerben, die sie weiterverkaufen können.

Klassenfertigkeiten: Integrität +2, Interaktion +2, Kontakte +2, Wohlstand +2

Talent: *Meisterlicher Feilscher*. Wenn der Händler auf Interaktion würfelt, um zu feilschen oder andere ähnliche Verhandlungen zu führen, erhält er einen Freiwürfel.

Infanterist

Egal ob es sich um die disziplinierten und perfekt ausgebildeten Soldaten aus Sfaira und dem Bund der Freien handelt oder um die eher wild zusammengewürfelten (aber nicht weniger kampfstarken) Söldnertruppen handelt, die überall in der Welt dem Kriegshandwerk nachgehen, um die Tunnelkämpfer der Zvaka oder die wilden Krieger der Rashar-Sippen, Söldner und Soldaten sind es, die in ganz Arkadiya Kriege führen und Tod und Vernichtung über das Land ziehen.

Klassenfertigkeiten: Ausdauer +2, Fernkampf +2, Körperkraft +2, Nahkampf +2

Talent: *Gerüsteter Kämpfer*. Söldner und Soldaten kämpfen normalerweise gerüstet, und sind es gewohnt, das Gewicht der Rüstung auf den Schultern zu tragen. Der Geschwindigkeitsaufschlag getragener Rüstung sinkt um 1.

Jäger

Alle Völker Arkadiyas gehen der Jagd nach, denn Wild ist ein kostbares Gut, das vielen das Überleben sichert oder zumindest einen wichtigen Teil des Speiseplans der Oberschicht ausmacht. Beim Jäger kann es sich um die wilden Waldgeister der Daevas handeln, die ihre Beute respektieren und sie mit einfachen Langbögen zur Strecke bringen, oder um sfairische Wildhüter, die üblicherweise eine Hasta nutzen, um das Wild zu erlegen.

Klassenfertigkeiten: Fernkampf +2, Heimlichkeit +2, Überleben +2, Wahrnehmung +2

Talent: *Bestientöter*. Jäger sind darin ausgebildet, tödliche Angriffe gegen Tiere und Bestien zu führen. Wenn dein Charakter ein Tier oder eine tierähnliche Bestie angreift, erhältst du einen Freiwürfel.

Magos

Die Magoi, wissenschaftlich denkende Thaumaturgen aus dem Großreich Sfaira, genießen zwar nicht mehr das Ansehen früherer Zeiten, doch ist ihre Kunst nach wie vor ein wichtiger Grundpfeiler der Gesellschaft. Magoi werden immer von Lehrmeistern ausgebildet, und so hat sich im Lauf der Jahrhunderte eine Vielzahl philosophischer und praktischer Strömungen herauskristallisiert.

Klassenfertigkeiten: Integrität +2, Wissen +2, Wohlstand +2, Zaubern +2

Talent: *Zauberschule*. Der Magos kann eine Magos-Schule auswählen. Beachte, dass du außerdem das Talent Magische Begabung erlernen musst!

Mönch

In den abgelegenen Winkeln Arkadiyas findet man mythische Kloster, in denen Mönche in geheimen Kampfkünsten und mystischen Philosophien unterrichtet werden. Manche Abgänger dieser Klöster ziehen dann in die Welt hinaus, um ihre Lehren zu prüfen.

Klassenfertigkeiten: Integrität

+2, Nahkampf +2, Reflexe +2, Wissen +2

Talent: *Kampfkunst.* Mönche erhalten keinen Barrierewürfel, wenn sie ohne Waffe kämpfen.

Schütze

Wenn Krieg geführt wird, ist es die Aufgabe der Schützen, den Feind auf Entfernung auszudünnen. In Sfaira wird üblicherweise die Hasta eingesetzt, eine Form von arkanomechanischer Energielanze, doch in anderen Ländern sind Bögen und Armbrüste (oder auch der Donnerstock der Zvakas) verbreiteter. Schützen brauchen scharfe Augen und sichere Hände, sind aber immer auch ein bisschen im Nahkampf ausgebildet.

Klassenfertigkeiten: Ausdauer +2, Fernkampf +2, Nahkampf +2, Wahrnehmung +2

Talent: *Scharfschütze.* Schützen treffen ihr Ziel auch auf große Entfernung. Sie erleiden einen

Barrierewürfel weniger durch die Entfernung zum Ziel.

Taschendieb

Der Reichtum ist immer bei den falschen Leuten – zumindest ist der Taschendieb davon überzeugt. Mit sorgfältigem, geschultem Blick wählt er Leute aus, die mehr Geld als Verstand haben, und sorgt dafür, dass dieses Gleichgewicht wieder hergestellt wird. Dies ist zwar oft riskant, doch mit ein bisschen Glück kann der Taschendieb innerhalb von kürzester Zeit das Geld in die Finger bekommen, das ihm seiner Meinung nach sowieso zusteht.

Klassenfertigkeiten: Diebstahl +2, Heimlichkeit +2, Kontakte +2, Reflexe +2

Talent: *Flucht!* Wenn ein Taschendieb erwischt wird, ist es wichtig, dass er so schnell wie möglich weg kommt. Du kannst die Bewegung des Charakters um +2 erhöhen.

Die Fertigkeiten

Neben den Fertigkeiten, die durch dein Volk, deinen Hintergrund und deine Klasse erhältst, bekommst du noch weitere 15 Punkte, um sie auf die hier beschriebenen Fertigkeiten zu verteilen. Bedenke, dass du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr als 4 dieser Punkte in eine Fertigkeit legen darfst – das bedeutet auch, dass du Fertigkeiten, auf die du bereits einen Bonus erhalten hast, auf einen höheren Wert bringen kannst.

Im REGELWERK gibt es keinen Maximalwert für die Fertigkeiten – theoretisch kannst du deine Fertigkeiten immer weiter nach oben schrauben, auch wenn die Steigerungen irgendwann sehr teuer werden und auch nicht mehr unbedingt sinnvoll sind. Bedenke aber, dass für die meisten Charakterkonzepte einige dieser Fertigkeiten mit einem gewissen Wert notwendig sind!

Um dir eine ungefähre Ahnung zu geben, was die Werte bedeuten, hast du hier eine Tabelle mit einigen Beispielwerten und einer kurzen Beschreibung.

Viele der Fertigkeiten sind relativ weit gefasst (beispielsweise Handwerk und Wissen). Mach es hier davon abhängig, aus welchem kulturellem Hintergrund der Charakter stammt. Egal wie handwerklich begabt der wilde Rashar auch sein mag, er wird keine Ahnung von arkanomechanischen Artefakten haben (nicht dass er es mit ein bisschen Zeit nicht entwickeln kann!). Es steht dem Spielleiter jederzeit zu, aufgrund eines unpassenden Hintergrunds einen Wurf mit einem Barrierewürfel zu belegen oder gar nicht zu erlauben.

Wert Beschreibung

4 Unterentwickelt

6 Unbegabt

8 Nicht trainiert

10 Anfänger

12 Durchschnitt für jemanden, der die Fertigkeit regelmäßig benutzt.

14 Durchschnitt für jemanden, der die Fertigkeit beruflich einsetzt.

16 Fortgeschrittener

18 Meister

20+ Einer der besten der Welt

Athletik

Mit der Fertigkeit Athletik kann ein Charakter springen, klettern, schwimmen oder andere körperliche Aufgaben erfüllen. Athletik erfordert eine Mischung aus Ausdauer, Kraft, vor allem aber Beweglichkeit. Jeder Charakter, der regelmäßig körperlich arbeitet sollte zumindest über ein bisschen Athletik verfügen.

Mögliche Spezialisierungen:
Akrobatik, Klettern, Schwimmen, Springen

Ausdauer

Die Fertigkeit Ausdauer hilft

Charakteren dabei, länger am Leben zu bleiben. Jeder Charakter hat Lebenspunkte gleich seinem Ausdauer-Wert. Außerdem kannst du mit Ausdauer Erschöpfung widerstehen, lange ohne Nahrung und Wasser durchkommen, und dich gegen Gifte und Krankheiten wehren.

Mögliche Spezialisierungen:
Durchhaltevermögen,
Giftwiderstand,
Krankheitswiderstand

Diebstahl

Mit dieser Fertigkeit kann der Charaktere anderen Leuten Dinge

wegnehmen, die ihnen eigentlich gehören. Er kann ihnen die Börse entwenden, die vom Gürtel hängt, unbemerkt einen Trank aus dem Rucksack ziehen (sei es der eigene oder eines anderen), oder auch in einem Laden etwas einstecken, ohne dafür zu bezahlen, oder beim Glücksspiel die Karten manipulieren.

Mögliche Spezialisierungen:
Falschspiel, Ladendiebstahl, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks

Einbrechen

Diese Fertigkeit, die auch meistens nicht gerade ehrlich eingesetzt wird, erlaubt es dem Charakter, Türen und Behälter zu öffnen, die eigentlich verschlossen sind. Sie wird zudem verwendet, um Fallen zu entdecken und zu entschärfen. Bedenke, dass zum Schloßerknacken normalerweise ein Dietrich notwendig ist.

Mögliche Spezialisierungen: Fallen entschärfen, Magische Sicherheitssysteme, Schloßer öffnen

Fernkampf

Die Fertigkeit Fernkampf erlaubt es dem Charakter, Schuss- und Wurfaffen einzusetzen. Vielleicht wird er ein bisschen brauchen, wenn er mit den genauen Mechanismen nicht vertraut ist, aber im Endeffekt ist eine Hasta nicht so viel anders als eine Armbrust oder ein Donnerstock. Wurfaffen können auch mit der Fertigkeit Nahkampf verwendet werden.

Mögliche Spezialisierungen:

Armbrust, Bogen, Donnerstock, Hasta, Wurfmesser

Handwerk

Mit dieser sehr weit gefassten Fertigkeit kann der Charakter Gegenstände reparieren und herstellen. Er kann zimmern, schneiden, gerben, schmieden, oder auch komplexe arkanomechanische Artefakte zusammensetzen.

Mögliche Spezialisierungen:
Alchemie, Arkanomechanik, Kochen, Schneiden, Waffenschmied, Zimmermann

Heilen

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Verletzungen heilen, Gift aus dem Blutkreislauf entfernen oder Krankheiten behandeln. Häufig wird die Fertigkeit zu ersten Hilfe eingesetzt, um direkt nach einem Kampf die schlimmsten Verletzungen sofort zu behandeln. Zudem ist die Fertigkeit notwendig, um arkanomechanische Implantate anzufertigen.

Mögliche Spezialisierungen:
Chirurgie, Erste Hilfe, Krankheiten, Nachsorge

Heimlichkeit

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Charakter leise bewegen und verstecken. Sie ist beispielsweise notwendig, um sich an einem Wachmann vorbei zu schleichen, einen Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen, oder sich vor einem Monster unter einer Baumwurzel zu verstecken. Heimlichkeit wird auch

zum Verkleiden genutzt, um die Rolle aber glaubwürdig darzustellen, wird Interaktion verwendet.

Mögliche Spezialisierungen:
Maskieren, Schleichen, Tarnen, Verstecken

Integrität

Was Ausdauer für den Körper ist, dass ist Integrität für den Geist. Wenn jemand versucht, dich von etwas zu überzeugen, dich einzuschüchtern oder deinen Willen auf magische Art und Weise zu brechen, kannst du dich mit Integrität zur Wehr setzen. Jeder Charakter erhält Willenskraftpunkte gleich seinem Integritäts-Wert.

Mögliche Spezialisierungen: Asket, Furchtlos, Gedankenschutz, Prinzipientreu

Interaktion

Mit Interaktion kann der Charakter versuchen, andere zu beeinflussen. Hierbei ist egal, ob er ihn anschreit, um ihm Angst zu machen, ihn mit Argumenten auf seine Seite ziehen möchte, oder einfach seinen rohen Sexappeal verwendet – am Ende einer Interaktion hast du einen Anderen mit ein bisschen Glück dazu gebracht, so zu denken oder zu handeln wie du es willst. Mit Interaktion kannst du auch die Wahrheit beugen, deine Motive verschleiern und vorgeben, jemand anders zu sein.

Mögliche Spezialisierungen:
Argumentieren, Einschüchtern, Lügen, Predigen, Schauspielerei, Verführen.

Kontakte

Die Fertigkeit Kontakte zeigt an, wie viele Freunde und Bekannte der Charakter hat, und wie viele Leute ihm noch etwas schulden. Wenn du Informationen sammeln oder Gegenstände auftreiben willst, würfelst du auf Kontakte. Beachte aber, dass ein hoher Kontakte-Wert manchmal auch ein zweischneidiges Schwert sein kann – je mehr Leute man kennt, umso größer die Wahrscheinlichkeit, dass sie auch etwas von einem wollen.

Mögliche Spezialisierungen:
Informationsbeschaffung, Oberschicht, Schwarzmarkt, Straße

Körperkraft

Wo Athletik anzeigt, wie gut sich der Charakter bewegen kann, und Ausdauer, wie lange er sich bewegen kann, da ist Körperkraft für seine rohe Muskelkraft verantwortlich. Je höher die Körperkraft, umso schwerer die Gewichte, die der Charakter stemmen kann, umso leichter fällt es ihm, eine Tür einzutreten, und die schwere Rüstung mit sich herumzuschleppen.

Mögliche Spezialisierungen:
Stemmen, Tragkraft, Weitwurf, Zerstören.

Lenken

Mit dieser sehr allgemein benannten Fertigkeit kann der Charakter Reittiere und Fahrzeuge kontrollieren. Wenn er ein Pferd reiten, eine Kutsche auf der Straße halten oder ein Boot vom Fleck

bewegen will, dann ist ein Wert im Lenken notwendig.

Mögliche Spezialisierungen: Boote, Gespann, Reiten, Seefahrt, Streitwagen

Nahkampf

Diese oft wichtige Fertigkeit erlaubt es, einem Gegner mit oder ohne Waffe in der Hand im Nahkampf weh zu tun. Du kannst dich mit der Fertigkeit verteidigen, aber natürlich auch angreifen. Auch Wurfaffen fallen hierunter, doch können sie auch mit der Fertigkeit Fernkampf verwendet werden.

Mögliche Spezialisierungen: Arkanomechanische Kettensäge, Faustschläge, Implantierte Klinge, Langschwert, Streitkolben.

Reflexe

Mit der Fertigkeit Reflexe kann der Charakter nicht nur Angriffen im Nah- und Fernkampf aus dem Weg gehen, sie bestimmt zudem, wann er im Kampf an der Reihe ist. Außerdem erlaubt es Reflexe, manche Flächeneffekte zu vermeiden.

Mögliche Spezialisierungen: Initiative, Fernkampfangriffen ausweichen, Nahkampfangriffen ausweichen.

Überleben

Mit dieser nützlichen Fertigkeit kann der Charakter Nahrungsmittel für sich und seine Gefährten auftreiben (durch Jagd, Fischen, oder das Sammeln von essbaren Pflanzen), das Wetter vorhersagen,

sich orientieren, Unterschlüpfen finden und vieles mehr.

Mögliche Spezialisierungen: Nahrungssuche, Richtungssinn, Wälder, Wüsten, Zuflüchte.

Wahrnehmung

Wahrnehmung bestimmt, wie gut der Verstand des Charakters Details aufnimmt und wie scharf seine Sinne sind. Ein Charakter mit hoher Wahrnehmung ist scharfsinnig, aufmerksam und zumeist vorsichtig. Er kann zudem die Motivation von anderen deuten.

Mögliche Spezialisierungen: Gefahreninstinkt, Details entdecken, Feine Nase, Gehör, Menschenkenntnis, Sicht.

Wissen

Wissen ist eine sehr weit gefasste Fertigkeit, die umschreibt, was der Charakter weiß. Der Wert beschreibt, wie gebildet der Charakter ist, wenn es um Allgemeinwissen geht und wie schnell er neue Informationen verarbeiten kann, und erlaubt auch Zugriff auf Spezialwissen, die von Hintergrund und Klasse abhängig ist.

Mögliche Spezialisierungen: Allgemeinbildung, Erdkunde, Geschichte, Okkultes Wissen, Tierkunde

Wohlstand

Die Fertigkeit Wohlstand beschreibt, wie viele Geldmittel der Charakter zur Verfügung hat, wie viel er kurzfristig besorgen kann,

und wie gut er darin ist, mit Geld auch umzugehen. Wohlstand bestimmt somit, welche Ausrüstung dein Charakter sich leisten kann und was ihm zur Verfügung steht.

Mögliche Spezialisierungen: Geld flüssig machen, Geschickter Geschäftsmann, Investitionen

Zauberei

Diese Fertigkeit beschreibt das magische Potential des Charakters.

Um wirkliche Zauber wirken zu können, muss er die Ausbildung in einer Zauberschule erhalten (oder über entsprechende arkanomechanische Artefakte verfügen), doch diese Fertigkeit kann auch sonst verwendet werden, um beispielsweise magische Artefakte zu nutzen oder einfache Talismane herzustellen.

Mögliche Spezialisierungen: Einzelne Zauber

Die Talente

Talente sind besondere Merkmale des Charakters, die näher bestimmen, was ihn besonders macht. Sie sind nicht so sehr, was er kann (dafür sind die Talente da), sie beschreiben Details, die auch zwei Charaktere mit denselben Fertigkeiten sehr unterschiedlich sein lassen können.

Neben deinem Klassentalent erhältst du noch drei weitere Talente, die du dir frei auswählen oder sogar selbst gestalten kannst. Hier findest du nur eine kleine Auswahl an Talenten – der Baukasten erlaubt es dir, problemlos eigene zu erschaffen. Weitere findest du im bald erscheinenden Grundregelwerk!

Eigene Talente

Sollte dir unsere umfangreiche Liste nicht ausreichen, kannst du problemlos eigene Talente gestalten, die besser auf deinen Charakter zugeschnitten sind. Jedes so erschaffene Talent hat einen der folgenden Effekte.

Freiwürfel: Der Charakter erhält beim Einsatz einer Fertigkeit, wenn die Aufgabe einer bestimmten Spezialisierung entspricht, einen Freiwürfel. (Beispiele für Spezialisierungen findest du bei allen Fertigkeiten). Alternativ kannst du auch einen Freiwürfel auf mehrere Fertigkeiten erhalten, wenn sie mit einem enger gefassten Thema zu tun haben, oder zwei Freiwürfel für einen extrem engen Bereich (die gesamte Gruppe muss zustimmen, dass der Bereich dermaßen eng ist, dass zwei Freiwürfel gewährt werden sollten).

Beispiele: Der Charakter erhält einen Freiwürfel auf Athletik, wenn er klettert. Der Charakter erhält einen Freiwürfel auf Interaktion, wenn er einschüchtert. Der Charakter erhält einen Freiwürfel auf alle aggressiven Handlungen (Fernkampf, Nahkampf, Einschüchtern) gegen Khima.

Barrierewürfel ausgleichen: Der Charakter erleidet einen Barrierewürfel weniger, wenn er eine bestimmte Handlung ausführt, die normalerweise einen Barrierewürfel mit sich bringt, oder wenn er sich in einer bestimmten Situation befindet, die ihn einschränken müsste.

Beispiele: Der Charakter erhält keinen Barrierewürfel bei einem Wichtigen Angriff (und kann somit den Schaden immer um +2 erhöhen). Der Charakter erhält keinen Barrierewürfel, wenn ein Schloss mit minderwertigem Werkzeug knacken möchte. Der Charakter erhält keinen Barrierewürfel, wenn er betrunken ist.

Anderer Nutzen: Der Charakter kann eine Fertigkeit für etwas verwenden, das normalerweise in den Bereich einer anderen Fertigkeit fallen würde. Er kann aber nicht die vollständige Fertigkeit ersetzen, nur einen Teilaspekt.

Beispiele: Der Charakter kann Körperkraft statt Nahkampf verwenden, wenn er sich mit seinem Gegner prügelt. Der Charakter kann Wohlstand statt Interaktion verwenden, um jemanden effektiv zu bestechen. Der Charakter kann Wahrnehmung statt Einbrechen verwenden, um Fallen ausfindig zu machen.

Kampftalente

Binden

Es ist für Gegner extrem gefährlich, sich aus einem Nahkampf mit dir zu entfernen, weil du die Öffnung mit tödlicher Präzision ausnutzt.

Effekt: Du erleidest keinen Barrierewürfel auf deine Gelegenheitsangriffe.

Doppelangriff

Du nutzt die Geschwindigkeit deiner Waffe voll aus, um deinem Gegner möglichst viel Leid zuzufügen.

Effekt: Du erleidest einen Barrierewürfel weniger, wenn du einen Mehrfachangriff machst. Du bist natürlich weiterhin durch die Frequenz deiner Waffe eingeschränkt.

Eisenfaust

Du schlägst mit der Wucht eines Hammers zu.

Effekt: Deine waffenlosen Angriffe verursachen 1W6+2 Schaden.

In Deckung springen

Du hast untrügerische Instinkte, die es dir erlauben, immer da zu sein, wo dein Gegner nicht hinzielt.

Effekt: Du erhältst einen Freiwürfel, wenn du versuchst, mit deinem Reflexe-Wert einem Fernkampfangriff auszuweichen.

Kampfkunst

Du bist ein Meister des waffenlosen Kampfes, deine Bewegungen sind anmutig, dein Wille eisern.

Effekt: Du erleidest keinen Barrierewürfel, wenn du waffenlos kämpfst.

Rüstungsvertrautheit

Du bist es gewohnt, schwere Rüstungen zu tragen, so dass sie deine Bewegungen weniger einschränken.

Effekt: Du kannst die Zusatzsegmente durch getragene Rüstung um 1 verringern.

Schneller Angreifer

Du bist ein blitzschneller Angreifer, und hast deine Waffe schneller wieder einsatzbereit, als es möglich erscheint.

Effekt: Du erleidest keinen Barrierewürfel bei der Verwendung des Manövers Schneller Angriff.

Waffenmeister

Du bist der Meister deiner gewählten Waffe, und niemand kann sich mit dir messen.

Effekt: Auf Angriffe mit der gewählten Waffe (beispielsweise Langschwert, Streitkolben, oder UZI) erhältst du einen Freiwürfel.

Körperliche Talente

Ausdauernder Läufer

Vielleicht bist du nicht so schnell wie andere, aber du hörst einfach nicht auf zu laufen.

Effekt: Bei Langstreckenläufen kannst du auf Ausdauer würfeln anstatt auf Athletik.

Flink

Du bist schnell auf den Beinen und kannst dich somit schnell aus dem Staub machen oder einen taktischen Vorteil erlangen.

Effekt: Deine Bewegung

(üblicherweise Athletik / 2) steigt um 2 Felder, deine Sprint-Bewegung um 4, und deine Kampfschritt-Bewegung um 1.

Hohe Lebenskraft

Du bist zäh und hältst eine Menge aus.

Effekt: Erhöhe die Summe deiner Lebenspunkte um +3.

Scharfer Sinn

Deine Augen, Ohren oder auch dein Geruchssinn ist besonders stark ausgeprägt.

Effekt: Wähle einen Sinn. Für Wahrnehmungs-Proben mit diesem Sinn erhältst du einen Freiwürfel.

Schmerzunempfindlich

Du magst zwar Schmerzen spüren, kannst sie aber gut unterdrücken.

Effekt: Der Charakter erleidet keinen Barrierewürfel, wenn er Verwundet ist.

Zäher Hund

Du hast zähe Knochen, eine dicke Haut oder bist anderweitig resistent gegen Schaden.

Effekt: Der Charakter erhält einen Rüstungswert von 1. Dieser gilt zusätzlich zu getragener oder magischer Rüstung.

Soziale Vorteile

Anziehend

Du siehst gut aus, hast eine gute Stimme, oder bist einfach unerklärlich angenehm.

Effekt: Du erhältst einen Freiwürfel auf Interaktion, wenn du deinen

Gegenüber verführen willst.

Bestechungskünstler

Vielleicht bist du nicht charmant, aber verdammt, du hast Geld.

Effekt: Du kannst Wohlstand anstelle von Interaktion benutzen, wenn du jemanden bestechen kannst.

Fürchterliche Kraft

Du musst nur deine Muskeln spielen lassen, um jemandem Angst zu machen.

Effekt: Du kannst mit Körperkraft anstelle von Interaktion einschüchtern.

Schrecklich

Deine Augen, deine Stimme, vielleicht auch die Art, wie du lächelst – was es auch ist, du machst Leuten Angst.

Effekt: Du erhältst einen Freiwürfel auf Interaktion, wenn du jemanden einzuschüchtern versuchst.

Verhandlungsgeschick

Du hast sieben Töchter, acht Söhne, und drei Ehefrauen, und alle sind sie am Verhungern.

Effekt: Du erhältst einen Freiwürfel auf Interaktion, wenn du um Preise feilschen willst.

Magische Talente

Gedankenschutz

Deine Gedanken sind magisch gegen Beeinflussungen abgeschirmt.

Effekt: Du erhältst einen Freiwürfel, wenn du magischer Gedankenkontrolle widerstehen

willst.

Lieblingszauber

Du hast gelernt, einen Zauberspruch mit besonderer Finesse zu wirken.

Effekt: Du darfst einen ausformulierten Zauberspruch auswählen. Du erhältst einen Freiwürfel, wenn du ihn verwendest.

Magische Abschirmung

Schadvolle Magie erwischt dich nicht so wie andere.

Effekt: Du erhältst eine zusätzliche Rüstung von 2 Punkten nur gegen magische Schadenseffekte.

Magische Begabung

Du bist dazu in der Lage, die magischen Strömungen der Welt zu lenken.

Effekt: Du hast eine magische Begabung und kannst thaumaturgische Effekte wirken. Wenn du allerdings nicht außerdem über eine Zauberschule verfügst, erleidest du auf alle Komponenten einen Barrierewürfel (siehe Seite XX). Welche Form deine Zauberei annehmen, wenn du keine Zauberschule erlernst, hängt stark von deiner Persönlichkeit ab, meistens ist es aber Elementarmagie basierend auf der Farbe deines Seelensteins. Du kannst zudem Magie wahrnehmen, seien es wirkende Zauberei oder eine magische Begabung in einem anderen.

Starke Macht

Du hast besondere innere Reserven, aus denen du deine Magie wirken kannst.

Effekt: Du verfügst über zusätzliche +3 Zauberpunkte.

Verankern

Du verstehst dich darauf, Zauber hinauszuzögern, indem du magische Macht in sie bindest.

Effekt: Wenn du das Talent Verankern verwendet wird, kannst du die Wirkungsdauer eines Zaubers drastisch erhöhen. Der Zauber hält pro verwendetem Würfel eine Stunde an, ohne dass du ihn das Element Wirkungsdauer investieren musst. Allerdings musst du, um einen Zauber zu verankern, magische Macht in ihn binden – die eingesetzten Zauberpunkte

(Minimum 1, auch wenn die Kosten des Zaubers effektiv 0 betragen) kannst du in der Zeit, in der der Zauber wirkt, nicht wiedererlangen. Der Magier kann den verankerten Zauber jederzeit fallen lassen; ab da setzt seine Regeneration normal ein. Maximal können gleichzeitig Zauber mit Kosten gleich den doppelten Zauberpunkten des Charakters verankert werden. Verankerte Zauber sind leichter zu bannen; siehe Seite XX.

Zauberschule

Du hast gelernt, Magie aus einer der magischen Schulen zu wirken.

Effekt: Du kannst magische Effekte wirken, die von deiner Schule abhängen. Mehr Informationen findest du auf Seite XX. Du benötigst allerdings Magisches Begabung.

Ausrüstung

Die Ausrüstung, die du für deinen Charakter in Arkadiya auswählen kannst findest du in Kapitel 3.

Welche Ausrüstung du für deinen Charakter auswählen kannst, hängt von deinem Wert in Wohlstand ab.

Dein Wert in Wohlstand wird vermutlich irgendwo zwischen 8 und 20 liegen. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen entsprechenden Kosten-Wert, der dem Wohlstand-Wert entspricht, den du bei der Charaktererschaffung benötigst, um den Gegenstand auswählen zu können. Solange der Wert eines Ausrüstungsgegenstands deinen Wohlstand-Wert nicht

übersteigt, kannst du ihn einfach auswählen. Es gibt keine Einschränkung, wieviele Ausrüstungsgegenstände du auswählen darfst, doch solltest du nicht übertreiben, und mit dem Spielleiter zusammenarbeiten.

Du hast auch die Möglichkeit, Ausrüstung auszuwählen, die teurer ist als das, was du dir eigentlich leisten kannst. Der Charakter kann einen Gegenstand auswählen, der teurer als sein Wohlstand-Wert ist, doch schränkt das seine Möglichkeit, weitere Ausrüstung zu erwerben, deutlich ein. Wenn du einen solchen Gegenstand auswählst, ermittle die

Differenz zwischen deinem Wohlstands-Wert und den Kosten des Gegenstands. Diese Differenz wird von deinem effektiven Wohlstand abgezogen, um zu bestimmen, welche Ausrüstung du sonst bei der Charaktererschaffung

kaufen kannst. Dies verändert nicht deinen Wert in der Fertigkeit, und sobald das Spiel beginnt, kannst du deinen vollen Wohlstands-Wert normal verwenden – die Reduzierung gilt nur während der Charaktererschaffung!

Kapitel 2: Die Regeln

Jetzt, wo du weißt, wie du deinen Charakter erstellen kannst, müssen wir noch rausfinden, wie du mithilfe deines Charakters mit der Spielwelt interagieren kannst. Dafür sind die Spielwerte da.

Die Grundregeln

Auf den folgenden Seiten findest du die Grundregeln, die die meisten Situationen abdecken sollte, die im Spiel auftreten können. Mehr Details findest du in einem späteren Abschnitt.

Die Würfel

Um ein Zufallselement zu generieren, verwendet [REGELWERK] ganz klassisch Würfel. Um das Spiel möglichst leicht spielbar zu machen und auch eine Runde improvisieren zu können, verwenden wir ausschließlich klassische sechsseitige Würfel, wie jeder ein paar im Haus haben sollte. Perfekt

wäre es, wenn jeder Spieler sechs Würfel zur Verfügung hat, aber zur Not geht es auch mit weniger Würfeln.

(Ideal ist es, wenn zusätzlich einige Blankowürfel zur Verfügung stehen, wie sie billig in vielen Spieläden erworben werden können.)

Die Probe

Wenn dein Charakter etwas unternimmt, dessen Ausgang nicht von vorneherein klar ist, verwendest du die Würfel, um zu ermitteln, ob er erfolgreich ist oder nicht. Meistens teilt dir Spielleiter mit, wie viele Würfel du verwenden musst. Du nimmst eine entsprechende Anzahl von Würfeln zur Hand, wirfst sie,

und addierst die Ergebnisse. Wenn dein Würfelergebnis deinen Wert in der entsprechenden Fertigkeit nicht übersteigt, bist du mit deiner Handlung erfolgreich. Das bedeutet, dass je mehr Würfel du verwenden musst, umso schwieriger die Aufgabe ist, die du versuchst.

1 Würfel	Lächerlich einfach
2 Würfel	Einfach
3 Würfel	Anspruchsvoll
4 Würfel	Schwierig
5 Würfel	Heldenhaft schwierig
6 Würfel oder mehr	Legendär schwierig

Beispiel: *Krateos möchte einen steilen Hang emporklettern. Der Spielleiter*

ist der Meinung, dass es sich dabei um eine schwierige Aufgabe handelt und teilt Kilian mit, dass er vier Würfel verwenden muss. Immerhin hat Krateos einen ganz brauchbaren Athletik-Wert von 13. Sein Spieler wirft seine Würfel und erzielt eine 5, eine 1, eine 3 und eine 4. Mit diesem Gesamtergebnis von [5 4 3 1] (13) schafft es Kalar gerade so, den Hang hoch zu kommen, ohne abzurutschen.

Der Konflikt

Manchmal kommt es vor, dass sich ein Charakter nicht mit einem äußeren Umstand, einer Situation oder einer Gefahr misst, sondern mit einem anderen Charakter. In solchen Fällen kommt es nicht zu einer Probe, sondern zu einem Konflikt.

Der Unterschied ist eigentlich ganz einfach: die Probe hat eine Schwierigkeit, die von der Situation abhängt, und die passiv ist. Ein Berg wird nicht plötzlich schwerer zu besteigen, weil sich der Bergsteiger mehr Mühe gibt. Bei einem Konflikt messen sich zwei Parteien direkt miteinander, vergleichen ihre Fähigkeiten, und können sich auch mehr anstrengen, wenn sie bemerken, dass ihr Widersacher eine stärkere Gegenwehr bietet, als er erwartet hat.

Jeder Konflikt hat einen Angreifer und einen Verteidiger. Der Angreifer ist normalerweise der, der versucht, etwas mit dem Konflikt zu erreichen. (Nehmen wir an, ein Charakter möchte sich an einer Wache vorbeischieben. Der Charakter wäre in diesem Fall der Angreifer, der Wachmann der Verteidiger). Ist der Angreifer nicht klar zu bestimmen (beispielsweise bei

einem Wettlauf oder beim Armdrücken), dann wird er zufällig ermittelt. Es ist nicht notwendig, dass beide Seiten eines Konflikts dieselbe Fertigkeit verwenden – es hängt immer davon ab, was der Charakter seinerseits erreichen möchte (im oben genannten Fall mit dem Wachmann würde der Charakter Heimlichkeit benutzen, sein Gegner hingegen Wahrnehmung).

Ein Konflikt beginnt, wenn sich beide Seiten darüber im Klaren sind, was sie ihrerseits erreichen wollen und die Fertigkeit bestimmt worden ist, mit der sie sich am Konflikt beteiligen (hier sollte der gesunde Menschenverstand entscheiden). Der Angreifer macht den ersten Wurf. Er darf selber bestimmen, wie viele Würfel er verwendet – er kann mit einem Würfel einsteigen, aber auch mit sechs Würfeln, wenn er wirklich übermütig ist. Wenn er seinen Wurf nicht schafft, hat der Verteidiger sofort gewonnen. Wenn er seinen Wurf allerdings schafft, dann muss der Verteidiger ebenfalls einen Wurf machen. Dabei muss er mindestens so viele Würfel verwenden, wie der Angreifer eingesetzt hat, oder, wenn er

möchte, auch mehr. Schafft er seinen der Charakter.

Wurf nicht, hat der Angreifer gewonnen, schafft er ihn, muss wiederum der Angreifer würfeln, und zwar mit mindestens so vielen Würfeln, wie der Verteidiger zuletzt benutzt hat. So geht es weiter, bis einer von beiden seinen Wurf nicht mehr schafft. Wir nennen diesen Mechanismus **Eskalation**. Damit nicht einfach stumpf hin- und hergewürfelt wird, sollten beide Seiten eines Konflikts versuchen, jeden Wurf mit zunehmend dramatischeren Beschreibungen zu würzen – je mehr Würfel er verwendet, umso mehr Zunder gibt

Es ist durchaus möglich, dass eine oder beide Konfliktseiten aus mehreren Beteiligten besteht. Ob hier mehrere Würfelwürfe oder ein Gesamtwurf notwendig sind, hängt von der Situation ab. Beispiele für Konflikte mit mehreren Beteiligten und einige mögliche Arten der Abwicklung findest du ab Seite XX.

Beispiele für verschiedene Konflikte findest du ab Seite XXX. Ein besonders komplexer Konflikt ist der Kampf. Dieser wird ab Seite XXX genauer beschrieben.

***Beispiel:** Der Arkanomechaniker Simeon Stratis hat sich in einer Taberna mit einem betrunkenen sfairischen Soldaten angelegt, der schon mit gezückter Hasta vor ihm steht. Um ein Blutvergießen zu vermeiden, möchte er den Soldaten einschüchtern, indem er seine magischen Fähigkeiten aufblitzen lässt. Simeon würfelt als Angreifer auf Interaktion (Wert 14), der Soldat, der nicht eingeschüchtert werden will, verwendet Integrität (Wert 10).*

Simeon macht als Angreifer den ersten Wurf und verwendet drei Würfel – er will die Sache schnell hinter sich bringen, aber auch kein übermäßiges Risiko eingehen. Er erzielt ein Ergebnis von [2 2 3] (7) und ärgert sich ein wenig, dass er nicht noch einen weiteren Würfel geworfen hat. Der Soldat will kein Risiko eingehen und wirft ebenfalls drei Würfel. Sein Ergebnis von [1 3 5] (9) reicht, um nicht aus dem Konflikt auszuschneiden, doch ohne großes Polster – der Wurf war schon ziemlich eng. Simeon will den Sack zumachen und nimmt nun vier Würfel. Seine Würfel zeigen [2 3 3 5] (13) - er hat seinen Wurf noch geschafft, hätte aber auch hie nicht viel schlechter würfeln dürfen. Der Soldat ist durch die Regel der Eskalation nun dazu gezwungen, ebenfalls mit vier Würfeln zu reagieren. Er würfelt [1 2 2 5] (10) – und schafft das fast Unmögliche! Wollen wir für Simeon hoffen, dass er bei seinem nächsten Würfelwurf auch wieder Glück hat.

Freiwürfel und Barrierewürfel

Du hast bei der Beschreibung der Talente schon einige Male von

Bonus- und Barrierewürfeln gelesen. Langsam ist es Zeit, zu erklären, was

es damit auf sich hat.

Die Würfel, von denen wir oben bei der Probe und dem Konflikt gesprochen haben, gehen von einer Umgebung aus, die die Agierenden weder behindert noch unterstützt. Solche Situationen hat man eher selten, und sie wären auf Dauer auch ordentlich langweilig. Bonus- und Barrierewürfel kommen immer dann zum Einsatz, wenn äußere oder innere Umstände einen Charakter nicht mit voller Leistungsfähigkeit agieren lassen oder ihm seine Aufgabe sogar leichter machen.

In der Anwendung sind Freiwürfel und Barrierewürfel wirklich einfach. Jeder Freiwürfel verringert die Anzahl der Würfel, die du bei einer Probe oder einem Konflikt wirklich werfen musst, um einen Würfel. Jeder Barrierewürfel erhöht die Zahl der geworfenen Würfel um eins. Bonus- und Barrierewürfel heben sich eins zu eins gegenseitig auf.

Die Würfel, ehe Bonus- und Barrierewürfel eingerechnet werden, nennen wir **Basiswürfel**, die effektiv geworfenen Würfel nennen wir **Nettowürfel**. Bei einem Konflikt sind es nur die Basiswürfel, die angehoben werden oder gleichbleiben müssen; die Anzahl der Nettowürfel kann sich durch die äußeren Umstände durchaus später noch sogar nach unten bewegen. Am einfachsten ist es, wenn du einfach deine Basiswürfel zur Hand nimmst, dann alle Barrierewürfel in einer anderen Farbe zusätzlich in die Hand nimmst, und dann für jeden Freiwürfel einen Würfel durch einen Blankowürfel ohne Augen ersetzt.

Gerade in Konflikten gibt es Situationen, die entweder einer Partei einen Freiwürfel oder der anderen einen Barrierewürfel verleihen können. In diesem Fall kommt natürlich nur eines von beiden zum Tragen. Der Spielleiter entscheidet, was passender ist, und sollte sich im Zweifel für den Barrierewürfel entscheiden.

Wofür gibt es Freiwürfel?

Talente: Du erhältst einen Freiwürfel, wenn du bestimmte Talente besitzt. Dies kann aufgrund bestimmter Situationen sein, oder weil du nur einen Teilaspekt einer Fertigkeit verwendest, in dem du besonders gut bist.

Taktisch sinnvoll & gut erzählt: Wenn der Spieler gut beschreibt, was sein Charakter tut, und seine Beschreibung in der Situation auch Sinn ergibt, dann kann der Spielleiter ihm einen Freiwürfel zugestehen. Der Spielleiter sollte hier nicht knausrig sein – wenn eine Beschreibung die gemeinsame Vorstellung und den allgemeinen Spaß fördert, sollte das auch belohnt werden!

Äußere Umstände: Wenn der Charakter in einer Situation ist, die ihm entgegen kommt, kann er einen Freiwürfel erhalten. Wenn er zum Beispiel

in einer Stadt, in der gerade ein rauschendes Straßenfest abgehalten wird und alle Leute betrunken sind, Informationen bekommen möchte, ist das deutlich einfacher als sonst, und der Kontakte-Wurf erhält einen Freiwürfel.

Ausrüstung: Wenn der Charakter Ausrüstung zur Verfügung hat, die das, was für Erfüllung der Aufgabe nötig ist, qualitativ übertrifft, kann er einen Freiwürfel erhalten. Wenn er beispielsweise versucht, ein Schloss zu knacken, und nicht nur einen Satz Dietriche, sondern einen arkanomechanischen Schlossknacker zur Verfügung hat, dann wäre ein Freiwürfel angemessen.

Unterstützung: Manchmal können mehrere Charaktere gemeinsam versuchen, eine Handlung auszuführen. In diesem Fall würfelt nur einer von ihnen, er erhält aber einen Freiwürfel. Es ist beispielsweise einfacher, einen Gegner gemeinsam einzuschüchtern. Viele Handlungen können nicht unterstützt werden.

Wofür gibt es Barrierewürfel?

Taktisch nutzlos: Wenn der Spielleiter den Eindruck hat, dass die Handlung, die der Spieler beschreibt, in der gegebenen Situation keinen Sinn ergibt und ihn wahrscheinlich eher behindern würde, dann kann er dies mit einem Barrierewürfel belegen. Es empfiehlt sich, dieses Mittel nur spärlich und nicht zur „Bestrafung“ einzusetzen.

Äußere Umstände: Wenn der Charakter in einer Situation ist, die ihm Schwierigkeiten bereiten kann, kann das einen Barrierewürfel zur Folge haben. Wenn er beispielsweise nicht richtig sehen kann, weil ihm die Augen verbunden wurden, wäre das bei den meisten Würfeln durchaus einen Barrierewürfel wert. Ebenso würde er einen Barrierewürfel erhalten, wenn er in einer Stadt Informationen sammeln will, in der gerade ein Serienmörder umgeht und die Bevölkerung entsprechend eingeschüchtert ist.

Wunden: Wenn der Charakter die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, ist er verwundet und erleidet einen Barrierewürfel.

Ausrüstung: Wenn der Charakter nicht über die Ausrüstung verfügt, die er für seine Aufgabe nötig wäre, er aber dennoch eine Chance hat, sie zu erfüllen, erleidet er dafür einen Barrierewürfel. Wenn er zwar keinen Dietrich hat, aber immerhin eine Haarnadel, und versucht, ein Schloss zu öffnen, gestaltet es sich deutlich schwieriger – schwierig genug für einen Barrierewürfel.

Kampfmanöver: Viele Kampfmanöver, die der Charakter ausführen kann, machen es schwerer, seinen Gegner zu treffen, doch dafür verursachen sie einen zusätzlichen Effekt. Mehr zu den Kampfmanövern findest du ab Seite XX.

Beispiel 1: *Krateos ist sturzbetrunken, als er über die Straße geht und ein unachtsamer Fahrer einer arkanomechanischen Kutsche ihn fast überfährt. Der Spielleiter teilt ihm mit, dass er mit einer Anspruchsvollen Reflexe-Probe (3 Würfel gegen einen Wert von 13) aus dem Weg springen kann. Leider ist die Trunkenheit Krateos' ein echtes Problem, und er erhält einen Barrierewürfel. Sein Spieler muss also vier Würfel werfen – drei für die Schwierigkeit, und einen weiteren für den Barrierewürfel.*

Beispiel 2: *Simeon möchte in ein Haus eines alten Rivalen einbrechen. Er ist kein besonders geschickter Einbrecher (10), verfügt aber über einen arkanomechanischen Schlossknacker, der ihm einen Freiwürfel verleiht. Das Schloss ist Anspruchsvoll (3 Würfel), doch dank seiner überlegenen Ausrüstung muss Simeon nur zwei Würfel werfen, also tauscht er einen seiner Würfel durch einen Blankwürfel aus, der keine Augen zeigt.*

Beispiel 3: *Nehmen wir Simeon aus dem vorigen Beispiel. Die Situation ist identisch, nur ist es regnerisch und dunkel, und er hat Schwierigkeiten, sich wirklich zu konzentrieren – ein Barrierewürfel ist die Folge. Simeon nimmt also seine 3 Würfel zur Hand, addiert einen Barrierewürfel in einer anderen Farbe, und tauscht dann am Ende einen seiner Würfel durch einen Blankwürfel aus (den er durch sein Werkzeug erhält).*

Die Erzählmarken

Dein Charakter hat, wie du sicherlich schon bemerkt hast, eine Reihe von Erzählmarken zur Verfügung, die du verwenden kannst, um einen Einfluss aufs Spielgeschehen zu erhalten. Die meisten Charaktere beginnen das Spiel mit drei dieser Marken, doch ist es relativ leicht, sie wieder zurück zu bekommen, setze sie also ruhig ein!

Erzählmarken sind eine Art

Währung, mit der der Spieler sich Effekte für seinen Charakter kaufen kann. Der Charakter selbst weiß nichts von diesen Marken – sie sind ein rein erzählerischer Faktor, der nur auf der Spielebene existiert. Erzählmarken sind das Glück und die narrative Logik, die den Charakter erfolgreich sein lassen.

Doch was macht man eigentlich mit diesen Marken? Du hast hier einige Möglichkeiten.

1. Freiwürfel erwerben

Du kannst eine Erzählmarke in einem Konflikt sein. Dies kann ausgeben, um für einen Wurf einen durch einen externen Glücksfall oder Freiwürfel zu erhalten. Dies kann besondere Anstrengung geschehen eine Probe oder ein einzelner Wurf und sollte, wenn möglich, in die

Erzählungs eingeflochten werden.

2. Barrierewürfel auferlegen.

Du kannst eine Erzählmarke ausgeben, um einem anderen Charakter, der in deiner Nähe einen Wurf macht, einen Barrierewürfel auferlegen. Auch hier solltest du versuchen, das ganze in die

Erzählung einfließen zu lassen; vielleicht stolpert der Gegner, der sich verteidigen will, genau im falschen Augenblick über einen Stein.

3. Erzählrechte übernehmen

Für eine Erzählmarke kannst du als Spieler dem Spielleiter für einen kurzen Moment das Szepter aus der Hand nehmen. Du kannst Ereignisse in die Handlung einstreuen, Details verändern oder Teile der Szenerie, die noch nicht beschrieben wurden, nach deinen Maßgaben mitbeschreiben. Besonders schwerwiegende Veränderungen könnten hier durchaus auch zwei Erzählmarken kosten.

Nutze dieses Mittel mit Bedacht, und nicht, um einen automatischen Sieg zu erzeugen! In einem Krimiabenteuer zu sagen „Ich finde

einen Beweis für die Identität des Mörders“ und zwei Erzählmarken auf den Tisch zu knallen ist für niemand spaßig. Sicher, du sollst dir ruhig einen Vorteil verschaffen, aber achte immer darauf, dass es interessant für alle am Tisch ist und den Spielleiter nicht in die Ecke drängt. Der Spielleiter kann ein solches Miterzählen jederzeit ablehnen und die Erzählmarken zurückgeben, doch sollte er dies vermeiden, wenn es irgendwie möglich ist. Ein „Nein“ ist niemals gut. Ein „Ja, aber...“ bietet viel mehr Möglichkeiten!

Erzählmarken zurückerhalten

Eine der wichtigsten Aufgaben des Spielleiters ist es, dafür zu sorgen, dass möglichst keinem Spieler, der aktiv am Spielgeschehen mitwirkt und sich in Zeug legt, die Erzählmarken einfach so ausgehen. Es ist immer wichtig, dafür zu sorgen, dass Spieler Erzählmarken zurückerhalten können. (Natürlich gibt es immer Spieler, die schneller durch die Marken brennen, als man sie herausgeben kann – doch ist es

nie gut, wenn Spieler auf ihren Marken sitzen und sie horten, weil sie fürchten, keine zurück zu bekommen, wenn sie weg sind). Wenn die Rückgewinnung der Erzählmarken funktioniert, werden die Spieler sie auch einsetzen und so das Spiel für alle Beteiligten interessanter machen! Spieler erhalten Erzählmarken zurück, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird.

- **Der Hammer!** Ganz einfach gesagt: Wenn der Spieler eine Beschreibung hinlegt, bei der alle am Tisch mit den Ohren schlackern, alle mit einem wirklich guten Witz zum Lachen bringt, der auch noch in die Spielwelt passt, oder auch seinen Charakter etwas tun lässt, das einfach so unglaublich cool ist, dass alle der Meinung sind, er habe sich eine Erzählmarke verdient, dann hat er sich auch eine verdient!
- **Abenteuerabschnitt.** Wenn die Charaktere einen Abschnitt des aktuellen Abenteuers erfolgreich hinter sich gebracht haben (sie haben das Verließ erfolgreich verlassen, haben den Leutnant des Oberbösen zur Strecke gebracht oder die gefangene Fürstentochter befreit), erhalten sie zur Belohnung allesamt eine Erzählmarke.
- **Charakterschwäche ausspielen.** Dieser Punkt erfordert ein bisschen Zusammenarbeit zwischen Spieler und Spielleiter. Nicht jeder Charakter ist perfekt, und ab und zu werden Charaktere aufgrund ihrer Persönlichkeit Dinge tun, die sie in Schwierigkeiten bringen. Wenn du der Meinung bist, dass du deinen Charakter auf eine solche Weise ausgespielt hast, weise den Spielleiter darauf hin, und vielleicht gibt er ihr dafür eine Erzählmarke. Vielleicht merkt er es ja auch selbst!

Der Spieler darf hier durchaus mehr als drei Erzählmarken ansammeln, doch wenn sie am Ende des Spielabends nicht verbraucht sind, verfallen alle, die über drei hinaus sind, es empfiehlt sich also, nicht zu geizig zu sein!

Erzählmarken für den Spielleiter

Auch der Spielleiter erhält Erzählmarken. Er bekommt eine Erzählmarke pro Spieler und Abend. Außerdem können Nichtspielercharaktere auch eigene Erzählmarken haben, je nachdem, wie wichtig sie für die Geschichte sind.

nur für sich selbst einsetzen, es sei denn, sie verfügen über entsprechende Talente.

Der Spielleiter hat keine Möglichkeit, Erzählmarken zurückzuerhalten. Wenn sie weg sind, dann sind sie eben weg.

Der Spielleiter kann Erzählmarken auf alle üblichen Arten einsetzen, abgesehen vom Erzählrecht (das hat er ja ohnehin!). Die Erzählmarken aus seinem normalen Vorrat kann er für alle Charaktere einsetzen, die seiner Kontrolle unterstehen. Die Erzählmarken von Nichtspielercharakteren können sie

Kapitel 3: Der Kampf

Arkadiya ist eine brutale Welt, und Kämpfe sind an der Tagesordnung. Weil während eines Kampfes innerhalb von relativ kurzer Zeit unheimlich viel passiert, ist es notwendig, ein bisschen näher darauf einzugehen, was im Kampf vor sich geht.

Der Zeitablauf

Ein Kampf ist hektisch, und Handlungen, die nur sehr wenig Zeit in Anspruch nehmen (wie ein einzelner Schlag) können ihn beenden, ehe er auch nur richtig angefangen hat. Umso wichtiger ist es, dass im Kampf genau festgehalten wird, was wann passiert.

Unser Regelwerk verwendet im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen keine Einteilung in einzelne Runden, in denen jeder Charakter handeln kann, und die irgendwann ein Ende finden. Stattdessen findet ein Kampf auf einem einzelnen Zeitstrahl statt, der sich von Anfang bis Ende erstreckt. Die Charaktere handeln, und jede Handlung nimmt eine bestimmte Zeit in Anspruch – erst wenn sie

verstrichen ist, kann der Charakter seine nächste Handlung festlegen. Dadurch, dass Handlungen unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen können, verschiebt sich das Kampfgeschehen so dynamisch, während die Zeit verstreicht.

Um das Geschehen übersichtlicher zu machen, ist der Kampf in eine nicht begrenzte Anzahl von winzigen Zeitfragmenten eingeteilt, die wir Segmente nennen. Jede Handlung, die ein Charakter im Kampf ausführen kann, dauert eine festgelegte Anzahl dieser Segmente an. Sobald ein Charakter an der Reihe ist, wählt er seine Handlung aus, führt sie aus, und ist dann das nächste Mal so viele Segmente später an der Reihe, wie seine Handlung in Anspruch nimmt.

Der Initiativewurf

Zu Beginn eines Kampfes wird ein Initiativewurf ausgeführt. Dazu wird einfach eine Anspruchsvolle Probe (3 Würfel) auf Reflexe abgelegt. Jeder Charakter ermittelt dabei, welche Differenz zwischen seinem Würfelergebnis und seinem Reflexe-Wert besteht. Der Charakter mit der höchsten Differenz ist der Sieger und handelt das erste Mal in

Segment 0. Der Charakter mit dem zweithöchsten Ergebnis hat seine erste Handlung in Segment 1, der drittplatzierte in Segment 2, und so weiter (wer seine Probe nicht schafft, ermittelt ebenfalls die Differenz – je höher die negative Differenz, umso später ist er an der Reihe). Charaktere, die dasselbe Ergebnis erzielen, werden im selben

Segment platziert.

Es ist immer der Charakter an der Reihe, der im aktuell niedrigsten Segment platziert ist. Jeder Charakter, der handelt, wird so viele Segmente weiter geschoben, wie seine Handlung erfordert hat – wenn ein Charakter in Segment 1 eine

Handlung ausführt, die vier Segmente benötigt, wird er in Segment 5 platziert. Sind zwei Charakter im selben Segment an der Reihe, handelt der zuerst, der den höheren Reflexe-Wert besitzt. Ist dieser ebenfalls gleich hoch, dann wird zufällig bestimmt, wer zuerst handelt.

Beispiel: *Simeon und Krateos wurden von einer Gruppe von vier Khimas in einer Schlucht im nördlichen Sfaira überfallen. Simeon hat einen Reflexe-Wert von 12, Krateos hat Reflexe 14 und erhält einen Freiwürfel auf Initiative-Würfe. Die Khimas haben alle einen Reflexe-Wert von 11.*

Simeon würfel [5 5 4] (14), und hat somit eine Differenz von $12 - 14 = -2$. Krateos muss nur 2 Würfel werfen, und würfelt [4 3] (7), für eine Differenz von $14 - 7 = 7$. Der Spielleiter entscheidet sich, für alle drei Khimas einzeln zu würfeln, weil es nur drei Gegner sind – wären es mehr, würde er sie vielleicht in Gruppen zusammenfassen.

Der erste Khima würfelt [3 2 1] (6), was zu einer Distanz von $11 - 6 = 5$, führt, der zweite würfelt [6 5 5] (16), mit einem Ergebnis von $11 - 16 = -5$, und der dritte würfelt [3 3 3] (9), hat also Distanz $11 - 9 = 2$.

Kratos hat die höchste Differenz (7), ist also in Segment 0 an der Reihe. In Segment 1 folgt Khima 1 mit seiner Differenz von 5. Als nächstes in Segment 2 ist Khima 3 mit Differenz 2 dran. Sowohl Simeon als auch Khima 2 haben negative Differenzen. Simeon hat mit -2 die niedrigere negative Differenz, ist also in Segment 3 das erste Mal an der Reihe. Khima 2 ist mit Abstand der langsamste und ist das erste Mal in Segment 4 an der Reihe.

Später einsteigen

Möchte ein Charakter später in einen Kampf einsteigen, der schon begonnen hat, kann er seine Absicht zu einem beliebigen Zeitpunkt verkünden. Er wirft dann einen W6. Das Ergebnis ist die Anzahl der Segmente, die er von der Ansage bis zu seiner ersten Handlung warten muss.

Beispiel: *Alkmene stößt in Segment 8 zu dem Kampf gegen die Khimas und möchte ihren Freunden helfen. Sie würfelt 1W6 und erzielt eine 3. Sie kann das erste Mal in Segment 11 handeln.*

Wie verwalte ich den Zeitstrahl?

Es kann zu Beginn ein bisschen herausfordernd sein, den Zeitstrahl im Auge zu behalten und zu erkennen, wer gerade an der Reihe ist. Es gibt aber einige Möglichkeiten, das zu beheben

Eine einfache, aber ein bisschen unübersichtliche Art der Verwaltung ist das einfache Notieren. In diesem Fall schreibt der Spielleiter alle Namen der am Kampf beteiligten untereinander auf, und notiert hinter den Namen die Segmente, an denen sie an der Reihe sind. Handelt der Charakter, wird eine neue Zahl ergänzt und die vorherige gestrichen. Das Notieren hat den Vorteil, dass es keine große Vorbereitung in Anspruch nimmt, doch kann es relativ leicht passieren, dass der Spielleiter die Übersicht verliert.

Die zweite Methode ist der Strahlenbogen, den du im Anhang dieses Buchs findest. Du trägst einfach die Namen aller im Kampf beteiligten in den Bogen ein und machst ein Kreuz in dem Segment, in dem der Charakter das erste Mal an der Reihe ist. Wenn er dann das nächste Mal dran ist, verlängerst du einfach seinen Zeitstrahl und machst ein Kreuz im neuen Zielsegment. An der Reihe ist immer der Charakter, der das im Augenblick am weitesten vorne stehende Kreuz hat.

Als letzte Methode kannst du das Initiative-Rad verwenden, das du ebenfalls im Anhang des Buchs findest. Du platzierst einfach für jeden Charakter einen Marker in dem Segment, in dem er handelt, und wenn eine Handlung ausgeführt wirst, versetzt du die Marke. An der Reihe ist immer der Charakter, dessen Marke am weitesten hinten liegt. Das Rad hat den Vorteil, das man immer weiter machen kann, und es ist vielleicht die übersichtlichste Art der Verwaltung der Reihenfolge, kann allerdings unter Umständen schwierig werden, wenn die Differenzen zwischen den Charakteren zu groß wird.

Der Kampfkonflikt

Das Kernstück des Kampfsystems von [Regelwerk] ist der Kampfkonflikt. Dieser ähnelt einem normalen Konflikt, hat aber einige entscheidende Unterschiede.

Grundsätzlich wird bei einem Kampfkonflikt immer in der Reihenfolge gehandelt, die durch den Zeitstrahl bestimmt worden ist.

Es gibt einige Arten von Handlung, die du ausführen kannst – Angriff, Bewegung, und Allgemeine Handlung (um dich zu verteidigen, musst du keine Handlung aufwenden – das passiert immer automatisch, wenn du angegriffen wirst). Wenn du an der Reihe bist, wählst du deine Handlung aus und wartest, bis du wieder dran bist –

eigentlich ganz einfach.

Kampfkongflikte laufen nicht nach

Die Gefahrenstufe

Kämpfe sind riskant und gefährlich, und sie werden normalerweise immer angespannter, je länger sie anhalten. Um das widerzuspiegeln verwenden wir die Regel der Gefahrenstufe.

Die Gefahrenstufe funktioniert analog zur Eskalation bei normalen Konflikten: Sie bestimmt, wie viele Würfel du bei einem Angriff (aber auch bei einem Verteidigungsmanöver) mindestens werfen musst. Der Charakter, der einen Angriff in einem Kampf ausführt, kann frei entscheiden, wie viele Würfel er verwenden wird, und legt damit die Gefahrenstufe fest. Der Charakter, der sich verteidigt, kann auch mehr Würfel verwenden,

***Beispiel:** Krateos greift einen Daeva-Söldner mit einem zornigen Schlag seiner Sica an. Er möchte den Gegner unter Druck setzen, und greift mit 4 Würfeln an. Sein Angriff ist erfolgreich, also muss sich der Daeva mit mindestens fünf Würfeln zur Wehr setzen. Der Daeva ist Krateos überlegen, und möchte ihn ein wenig unter Druck setzen, also macht er seine Verteidigung mit seinem Nahkampf-Wert (und nicht mit seinem Reflexe-Wert). Er verteidigt sich erfolgreich mit sechs Würfeln – was bedeutet, dass Krateos zwei Barrierewürfel hinnehmen muss, wenn er das nächste Mal die Würfel zur Hand nimmt!*

Nach einem Angriff und der zugehörigen Verteidigung wird die Gefahrenstufe immer zurückgesetzt.

Aktionen im Kampf

Grundsätzlich gibt es eine Reihe von Aktionen, die du im Kampf

der Regel der Eskalation, doch es gibt eine Regel, die eine ähnliche Funktion erfüllt – die Gefahrenstufe.

als die augenblickliche Gefahrenstufe beträgt. Wenn der Verteidiger mehr Würfel verwendet als notwendig (also mehr, als die Gefahrenstufe des Angreifers), dann bringt er den Verteidiger mit einem gefährlichen Verteidigungsmanöver in Bedrängnis – der nächste Wurf des Angreifers (egal ob Angriff oder Verteidigung) erleidet Barrierewürfel gleich der Differenz. Dies gilt nur dann, wenn der Angreifer im Nahkampf angegriffen hat, und auch nur dann, wenn sich der Verteidiger mit Nahkampf und nicht mit Reflexe zur Wehr setzt – wenn er einfach nur zur Seite springt, kann er den Gegner auch nicht ausmanövrieren!

ausführen kannst, aber eigentlich kann man es auf drei große Oberkategorien herunterbrechen.

Angriff

Der Angriff ist wahrscheinlich die häufigste Handlung im Kampf. Bei einem Angriff versucht dein Charakter einfach, seinen Gegner mit den Händen oder mit einer Waffe (egal ob es sich dabei um ein Schwert oder eine Hasta handelt) zu treffen und dabei normalerweise zu verletzen.

Bei einem Angriff machst du einfach einen Wurf mit der passenden Fertigkeit (normalerweise Nahkampf oder Fernkampf, es kann aber auch beispielsweise Zaubern sein, wenn du mit Magie angreifen willst). Du verwendest so viele Würfel, wie du willst (denk daran, als Angreifer legst du immer die Gefahrenstufe fest). Wenn du deinen Gegner triffst, zwingst du ihn dazu, einen Verteidigungswurf zu machen.

Um den Kampf ein wenig interessanter zu gestalten, kannst du eine Reihe von Kampfmanövern ausführen, die dir zusätzliche taktische Möglichkeiten geben (oft musst du dafür einen Barrierewürfel hinnehmen). Ebenso können die äußeren Umstände Angriffe leichter oder schwieriger gestalten, was in Freiwürfeln oder Barrierewürfeln resultiert. Es empfiehlt sich, Kampfmanöver, die zu deinem Charakter passen und die du oft verwenden willst, auf deinem Charakterblatt zu notieren.

Die Geschwindigkeit eines Angriff hängt von der Waffe ab, die du verwendest, kann aber auch durch Kampfmanöver nach oben oder unten angepasst werden. Durchschnittliche Waffen erfordern zum Angriff 4 Segmente.

Solltest du mit einem Angriff nicht treffen, bedeutet das, dass du dich in eine unvorteilhafte Position begeben hast. Das hat zur Folge, dass du auf alle Verteidigungen einen Barrierewürfel erleidest, bis du wieder an der Reihe bist. Das gilt nicht für einen erfolgreichen Angriff, der vom Gegner abgewehrt wird,

Bewegung

Dieses System geht grundsätzlich davon aus, dass ihr Kämpfe mit Miniaturen, Faltfiguren oder anderen Darstellungsmöglichkeiten auf dem Tisch abwickelt. Es ist problemlos möglich, auf die Kampfkarte zu verzichten, doch wird das an einigen Stellen notwendig machen, Distanzen und Wirkungsgebiete nach Ermessen der Spielgruppe abzuschätzen.

Jeder Charakter hat einen Bewegungswert gleich seiner halben Athletik (abgerundet). Das ist die Anzahl von Zoll oder Feldern, die er sich in einer Bewegungshandlung bewegen kann. Eine Bewegungshandlung erfordert 3 Segmente. Wir empfehlen, entweder mit einer in Hexfelder eingeteilten Kampfkarte zu spielen, oder Zollmaßbänder zur Hand zu haben, um die Distanzen abzumessen.

Grundsätzlich kannst du dich frei über den Plan bewegen und während deiner Bewegung beliebig oft abbiegen, kannst aber keine Felder passieren, in denen gegnerische Miniaturen platziert sind (spielt ihr ohne Felder, müsst ihr abschätzen, ob eine Bewegung möglich ist oder nicht). Normalerweise ist es kein Problem, bei deiner Bewegung Gegner zu passieren, es kann aber durchaus problematisch werden, wenn der Gegner bestimmte Talente besitzt.

Du kannst auch eine Bewegung starten, wenn du dich aus dem Nahkampf mit einem Gegner bewegst, doch erleidest du dabei einen Gelegenheitsangriff (siehe dort). Möchtest du dich sicher aus dem Nahkampf bewegen, ohne einen automatischen Angriff zu erleiden, musst du einen Kampfschritt machen. Ein Kampfschritt dauert 3 Segmente und erlaubt dir eine Bewegung von einem Feld, doch ist die Bewegung sicher – du erleidest keine Gelegenheitsangriffe.

Wenn du keine Bewegungshandlung, sondern eine andere Handlung ausführst, kannst du dich auch bewegen, aber nur ein Feld (beziehungsweise ein Zoll weit). Diese Bewegung zählt nicht als Kampfschritt – du kannst dabei durchaus einen Gelegenheitsangriff erleiden.

Allgemeine Handlungen

Allgemeine Handlungen sind verschiedenste Handlungen, die weder Angriff noch Bewegung sind, und die du im Kampf ausführen kannst. Du kannst eine Waffe ziehen, aufheben oder wegstecken, einen Gegner einschüchtern, einen Trank einnehmen, einen Zauber verwenden, der keine Angriffskomponente hat, ein Artefakt aktivieren, und so weiter. Wir beschreiben einige beispielhafte Allgemeine Handlungen im Lauf des Kapitels, aber wenn du etwas tun willst, das wir nicht beschrieben, lass dich einfach von den Beispielen inspirieren.

Reaktionen im Kampf

Reaktionen funktionieren ein bisschen anders als Aktionen. Eine Aktion

kannst du durchführen, wenn du an der Reihe bist. Eine Reaktion kannst du nicht selbst auslösen; du reagierst nur auf eine Situation. Reaktionen haben den Vorteil, dass sie keine Segmente verbrauchen.

Verteidigung

Wenn du angegriffen wirst, musst du dich wehren, damit du nicht getroffen wirst. Hat dich ein Gegner mit einem Angriff im Nahkampf oder Fernkampf getroffen, dann kannst du sofort versuchen, dem Angriff zu entgehen. Dazu nimmst du einfach so viele Würfel wie die aktuelle Gefahrenstufe beträgt (oder mehr), und wirfst sie gegen eine passende Fertigkeit. Welche Fertigkeit du verwenden kannst, hängt davon ab, wie du angegriffen worden bist. Wenn du mit einem Nahkampfangriff attackiert wirst, kannst du dich mit Nahkampf oder Reflexe schützen. Bei einem Fernkampfangriff steht dir nur dein Reflexe-Wurf zur Verfügung. Wirst du mit einem Zauber attackiert, kannst du Reflexe verwenden (wenn du zur Seite springst) oder Zaubern (wenn du einen Gegenzauber wirkst).

Wenn du den Verteidigungswurf schaffst, dann hast du den Angriff erfolgreich abgewehrt – du erleidest weder Schaden noch eventuelle andere Effekte, die der Angreifer beabsichtigt hatte. Wenn du den Wurf nicht schaffst, wirst du getroffen, und erleidest vermutlich Schaden.

Gelegenheitsangriffe

Wie oben bei der Bewegung bereits beschrieben, gibt es Situationen, in denen sich ein Charakter in eine so unvorteilhafte Position begibt, dass dein Charakter die Gelegenheit hat, einen freien Angriff auszuführen. Normalerweise können Charaktere solche Gelegenheitsangriffe nur dann ausführen, wenn der Gegner den Nahkampf mit ihnen verlässt, ohne einen Kampfschritt zu machen, doch gibt es Talente, die Gelegenheitsangriffe in anderen Situationen erlauben.

Grundsätzlich muss ein Gelegenheitsangriff ein Nahkampfangriff sein, egal ob bewaffnet oder unbewaffnet. Er erleidet einen Barrierewürfel, weil der Charakter einfach so schnell wie möglich zuschlägt. Zudem ist zwischen zwei Handlungen nur ein Gelegenheitsangriff erlaubt – auch wenn sich mehr als eine Gelegenheit ergeben würde. All das kann natürlich mit Talenten behoben werden. Dafür erleidet ein Gegner zwei Barrierewürfel, wenn er sich gegen einen Gelegenheitsangriff verteidigen muss.

Beispiel: *Krateos hat einen der Khimas schwer verletzt, und dieser versucht nun, die Flucht zu ergreifen. Die augenblickliche Gefahrenstufe liegt bei 3 Würfeln. Der Khima läuft Hals über Kopf davon, und Krateos kann einen*

Gelgenheitsangriff ausführen. Er würfelt 4W6 (3W6 Gefahrenstufe + 1W6 für den Barrierewürfel, den ein Gelegenheitsangriff erhält), und erzielt eine [4 4 3 1] (12) – was bequem unter seinem Nahkampfwert von 18 liegt! Der Khima versucht unter dem Schlag wegzutauchen, und würfelt 5 Würfel (3 Würfel Gefahrenstufe + 2 Würfel für die Barrierewürfel für die Verteidigung gegen einen Gelegenheitsangriff). Sein Ergebnis von [4 4 3 3 2] (16) liegt über seinem Reflexe-Wert von 14, und er wird von Krateos erwischt! Krateos kann jetzt seinen normalen Schaden auswürfeln.

Kampfmanöver

Hier findest du die verschiedenen Kampfmanöver, die ein Charakter im Kampf einsetzen kann. Du findest auf dem Charakterblatt Platz, um einige Kampfmanöver einzutragen; du solltest diesen Platz nutzen, um dir die Manöver zu notieren, die du öfter einsetzen möchtest. Beachte, dass die Barrierewürfel, die verschiedene Manöver mit sich bringen, durch Talente aufgehoben werden können! Die meisten Kampfmanöver können mit allen Arten von Waffen eingesetzt werden, was manchmal kreative Beschreibungen erfordert (du wirst niemanden mit einem Dolch so hart treffen, dass er umfällt, kannst ihm aber die Klinge in den Wadenmuskel treiben und ihn zum Straucheln bringen). Sollte ein Manöver nur mit bestimmten Waffen möglich sein, ist dies in der Beschreibung erwähnt. Grundsätzlich können mehrere Manöver miteinander kombiniert werden, doch sollte hier der gesunde Menschenverstand walten (auch wenn nicht sinnvolle Kombinationen sich ohnehin gegenseitig aushebeln). Weitere Kampfmanöver findest du im Grundregelwerk.

Normaler Angriff (Werte der Waffe)

Bei diesem Manöver handelt es sich um einen ganz normalen Angriff mit der jeweiligen Waffe; du kannst einfach die Spielwerte verwenden, die bei der jeweiligen Waffe eingetragen sind.

Dauerfeuer (Barrierewürfel +1)
Manche Schusswaffen (beispielsweise die Höllenstumm-Hasta des Sfairischen Großreichs) können sehr viele Geschosse in sehr kurzer Zeit abfeuern. Wenn der Charakter einen Dauerfeuer-Angriff

machen möchte, muss er das ansagen. Sein Angriff erleidet einen Barrierewürfel, außerdem erleidet er bis zu seiner nächsten Aktion einen Barrierewürfel auf alle Verteidigungen. Wenn der Charakter trifft, macht er allerdings einen Würfelwurf gleich dem Wert, der beim Dauerfeuer-Wert der Waffe angegeben ist (normalerweise W3 oder W6). Das Ergebnis ist die Anzahl der Geschosse, die den Gegner treffen und ihren vollen Schaden verursachen. Dauerfeuer-Angriffe können extrem gefährlich sein! Jeder Dauerfeuer-Angriff

verbraucht 6 Schuss Munition der Waffe; sind keine 6 Schuss mehr vorhanden, kann auch kein Dauerfeuer-Angriff ausgeführt werden.

Defensiver Angriff (Barrierewürfel +1)

Beim Defensiven Angriff greifst du deinen Gegner an, achtest aber vor allem darauf, selbst nicht getroffen zu werden. Du erleidest einen Barrierewürfel auf deinen Angriff, erhältst aber einen Freiwürfel auf deine Verteidigung. Du musst dich entscheiden, gegen welche Art von Angriff du den Freiwürfel erhalten willst (Nahkampf, Fernkampf, Zauber).

Entwaffnen (Barrierewürfel +1; speziell)

Wenn du deinen Gegner entwaffnen möchtest, musst du dieses Manöver verwenden. Du machst einen ganz normalen Angriff mit einem Barrierewürfel, und wenn du deinen Gegner triffst und er seine Verteidigung nicht schafft, verliert er seine Waffe. Du kannst sie 1W6 Felder in eine Richtung deiner Wahl werfen. Ein Entwaffnen verursacht keinen Schaden.

Gezielter Angriff (Freiwürfel +1; Segmente + 2)

Du kannst mit dieser Option einen Angriff ausführen, der zwar viel Zeit in Anspruch nimmt, dafür aber deutlich genauer trifft. Da die Erhöhung der Segmente im Nahkampf ein echter Risikofaktor

ist, wird dieses Manöver normalerweise vor allem im Fernkampf eingesetzt.

Mehrfachangriff (Barrierewürfel +1 pro zusätzlichem Angriff)

Mit manchen Waffen (solchen, die eine Rate über 1 haben) kannst du einen Mehrfachangriff ausführen – du schlägst mehrere Male zu. Wenn du einen Mehrfachangriff ausführst, musst du zunächst festlegen, wie oft du angreifen willst, bis zu einem Maximum gleich der Rate der Waffe. Du machst dann einen Angriffswurf für jeden einzelnen Angriff, wobei jeder automatisch Barrierewürfel gleich den Angriffen über 1 erleidet (möchtest du drei Angriffe ausführen, erleiden sie alle 2 Barrierewürfel). Du kannst die Angriffe auf mehrere Gegner verteilen. Sobald du allerdings mit einem Angriff verfehlst, verfallen die danach automatisch. (Dies gilt nur, wenn du vorbei schlägst, nicht wenn der Gegner sich erfolgreich verteidigt).

Niederschlagen (Werte der Waffe)

Wenn du das Manöver Niederschlagen ausführst, verursachst du keinen Schaden, wenn der Gegner sich aber nicht erfolgreich verteidigt, stürzt er zu Boden.

Offensiver Angriff (Freiwürfel +1)

Bei einem Offensiven Angriff

versuchst du einfach nur, deinen Gegner zu erwischen. Du erhältst einen Freiwürfel auf den Angriff, bis du aber wieder an der Reihe bist erleiden all deine Verteidigungen einen Barrierewürfel.

Bewegungsaktion mit einem Nahkampfangriff kombinieren. Trotz des Namens kannst du einen Sturmangriff auch mit einem Aufstehen oder Kampfschritt verbinden!

Sturmangriff (Barrierewürfel +1)

Wenn du einen Sturmangriff machst, rennst du auf deinen Gegner zu und triffst ihn aus der vollen Bewegung. Du kannst also eine

Wuchtiger Angriff (Barrierewürfel +1; Schaden +2)

Der Wuchtige Angriff ist eine Attacke, die zusätzlichen Schaden verursacht, aber nicht besonders treffsicher ist.

Bewegungsaktionen

Dies ist eine Auflistung der Bewegungsaktionen, die ein Charakter durchführen kann.

Aufstehen (3 Segmente)

Wenn der Charakter auf dem Boden liegt, kann er für 3 Segmente aufstehen. Aufstehen provoziert Gelegenheitsangriffe.

darf er sich nur ein Feld weit bewegen. Dafür löst er durch die Bewegung auch keine Gelegenheitsangriffe aus.

Bewegen (3 Segmente)

Dies ist die einfachste Bewegungsaktion. Der Charakter bewegt sich hierbei einfach so viele Felder, wie sein halber Athletik-Wert beträgt (abgerundet). Bewegen provoziert Gelegenheitsangriffe.

Sprinten (3 Segmente)

Wenn der Charakter sprintet, kann er so viele Felder zurücklegen, wie sein voller Athletik-Wert beträgt. Allerdings konzentriert er sich so auf seine Bewegung, dass er einen Barrierewürfel auf alle Verteidigungen erhält und keine Gelegenheitsangriffe ausführen darf.

Kampfschritt (3 Segmente)

Macht der Charakter einen Kampfschritt als Bewegungsaktion,

Sprinten provoziert selbstverständlich Gelegenheitsangriffe.

Allgemeine Handlungen

Hier findest du eine Beschreibung einer Auswahl von möglichen Allgemeinen Handlungen. Diese Liste kann und soll nicht abschließend sein, wenn du etwas tun möchtest, das von diesen Regeln nicht abgedeckt

ist, lass dich von den Beispielen inspirieren.

Abwarten (1 Segment)

Manchmal möchte ein Charakter vielleicht abwarten, weil er erst abschätzen möchte, was sein Gegner tut, oder um sich mit einem Gefährten zu koordinieren. Dafür ist die Abwarten-Aktion gedacht. Der Charakter tut einfach nichts – er verbringt einfach ein Segment damit, zu warten. Er kann beliebig oft abwarten und muss dies nicht einzeln in jedem Segment ansagen. Wenn er wieder handeln will, muss er dies nur zu Beginn des Segments, in dem er wieder einsteigen will, ansagen. Dann kann er eine andere Aktion ausführen. Achtung! Selbst wenn du abwartest, handelst du in dem ersten Segment, in dem du nicht mehr warten willst, nach der Reflexe-Reihenfolge, das heißt, du kannst einen Gegner möglicherweise nicht unterbrechen, wenn er einfach viel schnellere Reflexe hat als du! Wenn du abwartest, während du unter einem Effekt stehst, der in Aktionen gemessen wird (wie Zauber und Gifte), dann gilt jeder Bruchteil von 3 Segmenten, bis du wieder handelst, als eine Aktion.

Artefakt aktivieren (3 Segmente)

Mit dieser einfachen Handlung kann der Charakter ein arkanomechanisches Artefakt aktivieren, wie zum Beispiel einen Schildgenerator.

Defensivhaltung (4 Segmente)

Wenn der Charakter die Defensivhaltung einnimmt, konzentriert er sich nur auf die Verteidigung. Er erhält zwei Freiwürfel auf alle Verteidigungen, aber nur gegen eine Art von Angriff (Nahkampf, Fernkampf, Zauber. Das kann es sehr schwer machen, einen solchen Charakter zu treffen, also sollte der Angreifer versuchen, taktische Mittel zu nutzen, die es ihm erlauben, seinen Gegner trotzdem zu erwischen.

Erste Hilfe (8 Segmente)

Mit dieser Aktion kann der Charakter einen Kameraden, der im Sterben liegt, stabilisieren. Eine wirkliche Versorgung der Wunden dauert länger und ist im Kampfeschehen nicht möglich.

Gegenstand auspacken (6 Segmente oder mehr)

Der Charakter kann mit dieser Aktion einen Gegenstand auspacken, den er beispielsweise im Rucksack oder fest am Gürtel verschnürt hat. Je nachdem wie der Gegenstand verpackt ist kann diese Aktion nach Entscheid des Spielleiters auch mehr Segmente erfordern.

Tricks (4 Segmente)

Der Charakter provoziert seinen Gegner, schüchtert ihn ein, kippt ihm Wasser ins Gesicht, zieht im den Teppich unter den Füßen weg – kurz: er tut etwas, das den Zweck

hat, seinen Gegner abzulenken und ihn aus der Fassung zu bringen. Er macht hierzu einen „Angriff“ mit einer Fertigkeit – und tatsächlich kann das fast jede Fertigkeit sein, die du dem Spielleiter plausibel verkaufen kannst! Vielleicht willst du den Gegner mit Interaktion einschüchtern, oder ihm mit Nahkampf mit der Klinge vor der Nase herumfuchteln, oder ihn mit Körperkraft schubsen, oder... lass dir einfach was einfallen! Der Gegner „verteidigt“ sich als Reaktion ebenfalls mit einer passenden Fertigkeit. Wenn er sich nicht erfolgreich verteidigt, erleidet er bis zu seiner nächsten Aktion einen Barrierewürfel auf alle Verteidigungen und Gelegenheitsangriffe. Ein Gegner kann immer nur gleichzeitig die Auswirkungen eines Tricks erleiden – zusätzliche Tricks haben keinen Effekt.

Waffe aufheben (6 Segmente)

Wenn der Charakter sich im selben Feld oder angrenzend an ein Feld befindet, in dem eine Waffe auf dem Boden liegt (beispielsweise

aufgrund eines Entwaffnens), kann er sie für Segmente vom Boden aufheben und dabei bereitmachen.

Waffe bereit machen (4 Segmente)

Wenn der Charakter eine Waffe am Gürtel, in einer Scheide oder in einem Holster trägt, kann er sie für 4 Segmente bereit machen. Nur bereit gemachte Waffen können eingesetzt werden. Waffe bereit machen wird auch verwendet, um Waffen, die über ein Magazin verfügen (beispielsweise die Hasta) nachzuladen (bei Bögen und Armbrüsten ist das Auflegen und Spannen bereits in den Segmenten eingerechnet).

Zaubern (4 Segmente)

Der Charakter kann für 4 Segmente einen beliebigen Zauber wirken (wenn er nicht die Komponente Zusatzzeit in die Formel webt). Zaubersprüche können auch Angriffe sein. Wenn du möchtest, kannst du auch Schnell Zaubern (was nur 3 Segmente kostet, allerdings auch einen Barrierewürfel zur Folge hat).

Kampfsituationen

Die wenigsten Kämpfe finden in gut ausgeleuchteten Arenen mit perfekt ebenem Boden statt. Es wird häufig zu Situationen kommen, in denen der eine oder andere Kampfbeteiligte aufgrund der äußeren Umstände im Vor- oder Nachteil ist. Hier ist eine kleine Auswahl der endlosen möglichen Situationen, die den Kampfausgang beeinflussen können.

Auf dem Boden (Barrierewürfel +1, halbierte Bewegung)

Ein Charakter, der auf dem Boden liegt, weil er gestürzt ist oder zu

Boden geworfen wurde, erleidet einen Barrierewürfel auf alle Angriffe und Verteidigungen, und seine Bewegungs-Hexfelder werden halbiert (das heißt, dass er unter normalen Umständen keine Kampfschritte machen kann). Er kann dies durch eine Aufstehen-Aktion beheben.

Deckung (Barrierewürfel 1+)

Wenn du einen Gegner angreiffst, der sich hinter Deckung verschanzt hat, erleidest du Barrierewürfel. Wenn der Gegner Teildeckung hat, sprich, er ist etwa zur Hälfte hinter der Deckung verborgen, erleidest du einen Barrierewürfel. Wenn er in Volldeckung ist, was heißt, dass er zu 75% verschanzt ist, erleidest du sogar 2 Barrierewürfel.

Distanz (Barrierewürfel 0+)

Wenn du dir die Werte der Fernkampfwaffen ansiehst, wirst du feststellen, dass sie alle einen Distanz-Wert angegeben haben. Dieser sagt aus, auf welche Entfernung du die Waffe einsetzen kannst. Für jedes angebrochene Vielfache des Distanz-Werts nach dem ersten erleidest du beim Angriff einen Barrierewürfel. Anders ausgedrückt: Teile die tatsächliche Entfernung durch den Distanz-Wert, aufrundet, und senke das Ergebnis um 1. Das Ergebnis ist die Anzahl der Barrierewürfel aufgrund der Entfernung.

Beispiel: *Krateos verwendet ein Wurfbeil mit einem Distanzwert von 3. Wenn der Gegner 0 - 3*

Felder entfernt ist, erleidet er keinen Barrierewürfel, bei 4 - 6 Feldern Entfernung erleidet er einen Barrierewürfel, und so weiter.

Dunkelheit (Barrierewürfel 1+)

Wenn es dunkel ist, erleiden alle Beteiligten am Kampf Barrierewürfel, es sei denn, sie haben eine Möglichkeit, im Dunkeln zu sehen. (Nebel, Qualm und ähnliche die Sicht behinderte Umstände fallen auch unter diese Regel, erfordern aber andere Mittel, um sie zu überwinden).

Wenn es Dunkel ist, erleiden alle Angriffe einen Barrierewürfel. Wenn es Sehr Dunkel ist, erleiden Angriffe 2 Barrierewürfel und Verteidigungen erleiden 1 Barrierewürfel.

Fernkampfwaffen im Nahkampf (speziell)

Es ist zwar möglich, einen Bogen oder eine Hasta im Nahkampf zu verwenden, doch ist der Charakter extrem im Nachteil. Er erleidet einen Barrierewürfel auf seine Angriffe, und gilt als Unbewaffnet, wenn es um die Verteidigung geht.

Feuer (speziell)

Manchmal gerät ein Gegner in Brand, weil er zum Beispiel mit einem Drachenkuss getroffen wird. Wenn ein Charakter brennt, erleidet er von da an in jeder Runde 1W3 Punkte Schaden, die Panzerung komplett umgehen. Das Feuer erlischt bei einer 6 auf einem W6 automatisch. Ansonsten kann der

Charakter versuchen, das Feuer zu löschen; dazu ist ein Wurf mit 4 Würfeln gegen eine Fertigkeit nach Wahl erforderlich (zum Beispiel Athletik, um sich auf dem Boden zu wälzen).

Reichweite (speziell)

Normalerweise kann ein Charakter im Nahkampf Gegner angreifen, die sich im selben Feld oder im Feld direkt daneben befinden. Wenn er allerdings eine Waffe mit Reichweite verwendet, kann er zusätzliche Felder abdecken (1 Feld pro Punkt Reichweite). Das vergrößert auch seinen Radius, in dem er Gelegenheitsangriffe ausführen kann – was besonders bösartig sein kann, da es ihm fast garantiert, einen Gegner angreifen zu können, wenn er sich in Nahkampfreichweite bewegt (außer dieser macht mehrere Kampfschritte). Allerdings macht es eine Waffe mit Reichweite schwer, den Gegner zu attackieren, wenn er die Reichweite erst einmal unterlaufen hat - in diesem Fall erhält er auf alle Angriffe einen

Barrierewürfel.

***Beispiel:** Krateos führt einen Speer mit Reichweite 1 und kämpft gegen einen Gegner, der Augenblick 3 Felder von ihm entfernt ist. Er kann den Gegner angreifen, sobald die beiden nur noch von einem Feld getrennt sind. Wenn der Gegner mit einer Bewegung in den Nahkampf geht, kann Krateos ihm einen Gelegenheitsangriff verpassen: Sobald der Gegner das Feld A verlässt, verlässt er ein Feld, das Krateos kontrolliert!*

Unbewaffneter Kampf (speziell)

Wenn ein Charakter unbewaffnet ist, kann er sich nur schwer gegen seinen Gegner verteidigen, wenn dieser eine Waffe schwingt. Die Verteidigungen eines unbewaffneten Charakters erleiden einen Barrierewürfel. Natürliche Waffen wie Zähne und Klauen zählen hierbei nicht als Waffen, sie erhöhen nur den waffenlosen Schaden!

Fahrzeuge und Reittiere

Wenn ein Charakter sich auf einem Reittier befindet oder wenn er ein Fahrzeug steuert (inklusive Drohnen), dann verschafft ihm das deutlich verbesserte Beweglichkeit. Außerdem kann er einige Aktionen vollführen, die anderen Charakteren nicht möglich sind. Die Regeln für Fahrzeuge und Reittiere sind hier nicht enthalten – du findest sie im Grundregelwerk.

Schaden

Wie Schaden abgewickelt wird, ist eigentlich recht einfach: Du würfelst

einfach so viele W6, wie in der jeweiligen Situation angemessen ist (normalerweise 1W6 bei Waffen), addierst einen Bonus, soweit vorhanden, und ziehst das Gesamtergebnis von den Lebenspunkten ab. Wenn ein Rüstungsschutz vorhanden ist, wird dieser einfach vom verursachten Schaden abgezogen (das kann den Schaden auf 0 senken).

Schaden gegen leblose Objekte

Wenn du ein unbelebtes Objekt beschädigen willst, ist das eigentlich ganz einfach. Normalerweise ist kein Angriffswurf notwendig, um einen Gegenstand zu treffen (willst du einen Gegenstand beschädigen, der von einem Charakter in der Hand gehalten wird, kann dieser eine Verteidigung für den Gegenstand machen). Gegenstände haben ebenfalls „Lebenspunkte“ und Rüstungsschutz, und der Schaden wird eigentlich genau so abgewickelt (in der Tabelle unten findest du Beispiele für verschiedene Objekte und Materialien und ihre Werte).

Wichtig hierbei ist, dass manche Gegenstände einfach nicht von bestimmten Waffen beschädigt werden können. So ist beispielsweise der Schaden einer Hasta sehr punktuell – man kann zwar Löcher in eine Wand stanzen, sie aber nur schwer zum Einsturz bringen. Ebenso wenig ist es möglich, mit einer Keule ein Seil zu durchtrennen. Hier sollten Spielleiter und Spieler zusammenarbeiten, um die Entscheidungen mit gesundem Menschenverstand zu fällen.

Lebenspunkte und Rüstungsschutz von unbelebten Gegenständen

Gegenstand	Rüstungsschutz	Lebenspunkte
Glasscheibe	0	3
Holztür	3	10
Kristallglasscheibe	3	6
Seil	2	3
Stahlwaffe	4	10
Steinmauer	5	20
Tisch	3	15

Heilen von Schaden

Wenn du verwundet worden bist, hast du wahrscheinlich Interesse daran, wieder zusammengeflickt zu werden. Für die Heilung deiner Wunden hast du mehrere Möglichkeiten:

- **Natürliche Heilung:** Immer wenn du eine Nacht Schlaf bekommst, erhältst du ein Fünftel (abgerundet) deines Ausdauer-Werts in Lebenspunkten zurück. Diese Menge, Heilwert genannt, kannst du auf deinem Charakterblatt eintragen. Um deine volle Natürliche Heilung zu erhalten, musst du eine ruhige Nacht in angenehmen

Bedingungen schlafen. Wenn die Bedingungen nicht ideal sind, dein Schlaf unterbrochen wird oder du einfach nicht genug Schlaf bekommst, kann der Spielleiter die Natürliche Heilung um 1 oder 2 Punkte verringern oder sogar ganz streichen.

- **Erste Hilfe:** Wenn du innerhalb der letzten 15 Minuten verwundet worden bist, kann ein anderer Charakter Erste Hilfe leisten. Dazu ist ein Wurf gegen Heilen mit 3W6 notwendig. (Ist der Charakter, der geheilt werden soll, verwundet – hat also die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren, dann erleidet der Heiler einen Barrierewürfel). Ist der Heilen-Wurf erfolgreich, erhält der Charakter 1W6 Lebenspunkte zurück. Es ist nur eine Erste Hilfe möglich, bis ein Charakter wieder verletzt wird.
- **Magische Heilung:** Mit magischen Effekten ist ebenfalls Heilung möglich. Mehr dazu findest du im entsprechenden Kapitel.
- **Nachsorge:** Wenn der Charakter von einem Heiler versorgt wird, kann dies seine Natürliche Heilung deutlich verbessern. Pro Tag kann ein Heiler einen Wurf auf Heilen mit 4W6 ablegen. Bei Erfolg erhält der Charakter 1 zusätzlichen Lebenspunkt zurück.

Auswirkungen von Schaden

Wenn dein Charakter verletzt ist, macht ihm das das Leben deutlich schwerer. Verletzt zu sein hat verschiedene Auswirkungen, je nachdem, wie schwer er verwundet ist.

- **Verwundet:** Sobald der Charakter die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, gilt er als Verwundet. Wenn er keine Talente oder ähnliches hat, das es ihm erlaubt, seine Verwundung zu ignorieren, erleidet er auf alle Würfe einen Barrierewürfel.
- **Kampfunfähig:** Wenn der Charakter 0 Lebenspunkte erreicht hat, ist er kampfunfähig. Er kann nicht handeln, weder Aktionen noch Reaktionen ausführen, ist aber stabil. Gefährlich wird es erst, wenn der Charakter weniger als 0 Lebenspunkte hat – das bedeutet, dass er im Sterben liegt. Er verliert alle 4 Segmente, beginnend ab dem Segment, in dem er unter 0 Lebenspunkte geraten ist, einen weiteren Lebenspunkt. Sobald er negative Lebenspunkte gleich seinem Ausdauer-Wert angesammelt hat, ist er tot und kann nicht zurückgebracht werden. Ein sterbender Charakter kann mit einer Erste-Hilfe-Aktion stabilisiert werden. Das bedeutet, dass er auf 0 Lebenspunkte gebracht wird und nicht weiter stirbt. Sobald ein Charakter einmal kampfunfähig war, kann er innerhalb des Kampfes nur mit Magie wieder ins Geschehen zurückgebracht werden!

Kapitel 4: Thaumaturgie

Thaumaturgie ist die traditionelle Form der Magie in Arkadiya. Ein Thaumaturg kann die magische Energie, die durch seinen Körper und das Land selbst fließt, kanalisieren und durch seinen Seelenstein lenken, um magische Effekte auszulösen. Welche Form von Effekten er auslösen kann, hängt einerseits von seiner Persönlichkeit und seiner Macht, andererseits von der Magieschule ab, in der er ausgebildet worden ist.

Grundsätzliches zur Thaumaturgie

Bevor wir uns mit den Details des Zauberns beschäftigen, hier erst einmal die Grundlagen der Thaumaturgie.

Was ist notwendig, um Thaumaturgie verwenden zu können?

Thaumaturgie verwendet die Fertigkeit Zaubern, um Effekte auszulösen. Je höher der Zaubern-Wert des Charakters, umso stärker ist die Magie, die er auch verwenden kann.

Allerdings reicht ein hoher Fertigkeit-Wert nicht aus, um auch das Wirken von Zaubern zu erlauben. Es hilft dem Charakter nicht, die Theorien der magischen Ströme gut genug zu kennen, um sie auch beeinflussen zu können. Dies macht eine besondere Begabung erforderlich. Manche werden mit latenter magischer Begabung geboren, andere wiederum entfesseln sie mit mystischen Riten oder großer körperlicher und geistiger Anstrengung, aber so oder so ist ein Talent notwendig, das Zugriff auf eine Zauberschule erlaubt. Eine Zauberschule ist letztlich eine Philosophie und Lehre, die es erlaubt, magische Energien in einer bestimmten Art und Weise zu steuern. Grundsätzlich bestimmt die Zauberschule also, welche Art von Effekt du auslösen kannst. Es ist normalerweise nicht möglich, mehrere Zauberschulen zu kombinieren – die Schule, die du zuerst lernst, beeinflusst stark, wer du bist und wie sich Magie für dich anfühlt, und meistens verträgt sich das nicht mit anderen Philosophien. Ebenso wenig sollte es möglich sein, im Spiel einfach eine neue Zauberschule als Talent zu erlernen, wenn man zuvor noch nicht zaubern konnte – es ist zwar möglich, doch sollte es mehr Aufwand als nur ein paar Erfahrungspunkte erfordern!

Die Entwicklung der Pneuma-Steine hat in den letzten Jahren dazu geführt, dass es außerdem noch Anwender einer Magieform gibt, die äußerlich nur schwer von Thaumaturgie zu unterscheiden ist, aber gänzlich anderen Prinzipien folgt. Zwei Artefakte erlauben hierbei das

Wirken von Magie: Einerseits der Magodor, ein Ausrüstungsteil (wie ein Handschuh oder eine Krone), das, wenn es mit einem Pneuma-Stein beladen wird, schwache magische Effekte erlaubt, andererseits das Magokardia, eine Brustplatte, die arkanochirurgisch implantiert wird und die den Einsatz mehrerer Pneuma-Steine zum Wirken weitaus mächtigerer Effekte möglich macht. Abgesehen von den speziellen Einschränkungen der beiden Artefakte, die im Arkanomechanik-Kapitel näher erläutert sind, ist diese Magieform regeltechnisch nicht von Thaumaturgie zu unterscheiden, nur dass nicht das Erlernen eines Zauberschul-Talents notwendig ist.

Zauberpunkte

Grundsätzlich kann man sagen, dass ein Magier seine Begabung aus den magischen Strömungen zieht, die ihn umgeben. Je fähiger er ist, umso mehr Macht kann er aus der Umgebung ziehen. Allerdings hat jeder Zauberer auch ein Reservoir magischer Energie im Inneren seines Körpers, das er anzapfen kann, um seine magischen Energien zu stärken. Dieses Reservoir wird regeltechnisch als Zauberpunkte bezeichnet. Wird dieser Wert nicht durch Talente oder andere Umstände angepasst, entspricht er dem Zaubern-Wert des Charakters.

Wenn du Zauberpunkte verbrauchst, erhältst du sie von selbst zurück, da dein Körper seine magischen Reserven aus der Umgebungsmagie wieder auffüllt. Du erhältst einen Punkt alle 60 Minuten erzählter Zeit.

Wie man zaubert

Wenn du beschlossen hast, welche Effekte du mit einem Zauberspruch auslösen möchtest, baust du ihn dir aus verschiedenen Komponenten zusammen. Jede dieser Komponenten hat einen Wert aufgeführt, der anzeigt, wie viel die Komponente kostet. Du addierst einfach die Kosten aller Komponenten, um die Gesamtkosten des Zaubers zu bestimmen. Solange der Zauber, den du wirkst, nicht deinen Maximalmacht übersteigt (halber Zaubern-Wert, abgerundet), ist alles in Ordnung. Du kannst dich natürlich auch verausgaben und die Maximalmacht übersteigen, doch ist das gefährlich – für jeden Punkt über deiner Macht erleidest du beim Zaubern-Wurf einen Barrierewürfel.

Wenn du nun einen Zauber wirkst, musst du dafür Zauberpunkte aufwenden, und zwar Zauberpunkte gleich der Kosten des Zaubers, abzüglich der Würfel, die du zum Zaubern verwendest. Das heißt, je mehr Feinkontrolle du aufwendest, umso weniger Zauberpunkte wird dich der Zauber auch kosten. Das kann die Kosten des Zaubers auch auf 0 senken –

was bedeutet, dass ein Zauberer auch wenn er keine Zauberpunkte mehr besitzt, immer noch schwache Effekte auslösen kann.

Doch wie legt man fest, wie viele Würfel man nun verwendet?

Wenn du einen Zauber einfach als Probe außerhalb eines Kampfes wirkst, und nicht versuchst, einen anderen Charakter zu beeinflussen (wenn du zum Beispiel ein Licht herbeizaubern willst, oder dir selbst eine Panzerung aus magischer Energie anlegen willst), dann kannst du völlig frei festlegen, wie viele Würfel du verwenden willst.

Wenn du als Teil eines Konflikts zauberst, weil du zum Beispiel einen Zauberspruch wirken willst, der ein Ziel beeinflusst, dann kannst du die Anzahl der Würfel von den Kosten abziehen, mit denen du deinen magischen Konflikt beginnst. Es ist also egal, wie viele Würfel du am Ende wirfst, relevant sind nur die Würfel, mit denen du begonnen hast.

Wirkst du einen Zauber im Kampf, kannst du die Würfelzahl auch frei bestimmen. Du legst damit natürlich auch die Gefahrenstufe für den Verteidigungswurf fest.

All diese Zahlen gehen von den Grundwürfeln aus, nicht von den Nettowürfeln. Frei- und Barrierewürfel spielen also bei der Berechnung der Zauberkosten keine Rolle.

Beachte, dass auch ein misslungener Zauber die Zauberpunkte verbrauchen, die nach der Berechnung übrig bleiben. Im Kampf gilt dies für jeden Angriff! Das heißt, dass sich Magier, die im Kampf viele Zauber herumschleudern, ihre Reserven sehr schnell aufbrauchen können.

Ein Zauberer muss darauf achten, dass ein Zauber auch in die Effektspanne seiner Zauberschule fällt. Ist der Zauber völlig unpassend, kann der Spielleiter den Zauber unmöglich machen, ist der Effekt auf der Kippe, kann dies immer noch mit einem Barrierewürfel bestraft werden.

Wie wehrt man sich gegen Zauber?

Wenn dich jemand verzaubern möchte, und du möchtest nicht dass der Effekt dich betrifft, kannst du dich zur Wehr setzen. Dies ist entweder einfach ein Gegenwurf in einem Konflikt, wenn du dich außerhalb eines Kampfes befindest, oder eine Verteidigung, wenn du im Kampf verzaubert werden sollst. Doch welche Fertigkeit benutzt du, um einem Zauber zu widerstehen?

Das hängt grundsätzlich stark von der Art des Zaubers ab. Möchte dein Gegner dich mit einer funkenstiebenden Hand berühren und dich unter Strom setzen? Verwende Nahkampf und lass dich einfach nicht anfassen! Schleudert er einen Feuerball auf dich? Spring mit Reflexe zur Seite! Möchte er deine Gedanken beeinflussen? Integrität ist dein Freund. Möchte er dich einfach mit magischer Macht erfüllen, die dich ermüdet und schwächt? Setze dich mit deiner eindrucksvollen Ausdauer zur Wehr! Wenn du argumentieren kannst, warum du eine bestimmte Fertigkeit einsetzen willst, und der Spielleiter überzeugt ist, dann geht das auch in Ordnung. Was immer funktioniert ist Zaubern – auch ohne nennenswerte magische Begabung ist es möglich, einen Zauberspruch in Stücke zu reißen, wenn man weiß, was man tut.

Wie kann ich das Zaubern beschleunigen?

Es kann ein bisschen dauern, die Effekte auszuwählen, die du dir für einen Zauber wünschst, und gerade in einer spannenden Kampfszene kann diese Zeit einfach nervenaufreibend sein. Wir empfehlen zwei Methoden, um dieses Problem zu beheben.

Grundsätzlich solltest du als Zauberer die Regeln gut kennen und immer die Komponenten-Übersicht bereit halten, um deine Zauber auf einen Blick schnellstmöglich wirken zu können. Wenn du schon während der Aktionen anderer Charaktere planst, was du tun willst, bist du vielleicht schon fertig mit der Berechnung, wenn du an der Reihe bist.

Außerdem bietet es sich an, ein Grimoire zu führen. Das heißt eigentlich nur, dass du dir auf einem Blatt Papier oder in einem Notizbuch die Zauber, die du häufig wirken willst, einfach aufschreibst. So kannst du dir mit ein bisschen Vorbereitung die Rechnerei im Spiel vielleicht sogar völlig sparen!

Was die Magie stört

Da ein Magier seine Energien zu einem großen Teil aus seiner Umgebung zieht, ist es üblich, dass Magier normalerweise weite Kleidung tragen, oder sogar fast oder vollständig auf Kleidung verzichten, wenn es gesellschaftlich und klimatisch akzeptabel ist, wobei der Unterschied zwischen normaler und luftiger Kleidung mehr gefühlt ist und regeltechnisch keinen Unterschied macht. Wirklich problematisch sind alle Arten von Rüstung, die in ihrer Konstruktion Metall verwenden. Metall ist bekannt dafür, magische Ströme durcheinander zu bringen, und wenn es am Körper getragen wird, stört es den Fluss der Energien aus der Umwelt in den Magier. Trägt ein Thaumaturg eine Rüstung, die ganz oder teilweise

aus Metall besteht, erleidet er einen Barrierewürfel. Arkanomechanische Rüstungen (wie der Desakar der Zvaka) verfügen selbst über magische Glyphen, die ihre eigenen magischen Strömungen kontrolliert ablaufen lassen. Aus diesem Grund behindern sie das Zaubern nicht.

Zusätzlich gibt es Gebiete in der Welt, in der die magischen Strömungen durcheinander gebracht worden sind. Das kann daran liegen, dass sehr viele Menschen auf einem Haufen leben (nicht automatisch in einer Stadt, aber befindet sich der Magier in einer überfüllten sfairischen Mietskaserne können die Magieströme durchaus verwirbelt worden sein), oder an Orten, in denen in jüngster Zeit viele denkende Lebewesen gestorben sind (die Nachwehen eines Schlachtfelds oder der Schauplatz eines brutalen Mordes können hier als Beispiele gelten, aber auch ein Hospital). Solche magischen Nullzonen können gereinigt werden, doch ist dies aufwendig und teuer, und die Übelkeit, die ein Magier an solchen Orten empfindet, sorgt dafür, dass die meisten sie einfach meiden und nichts dagegen unternehmen. Eine magische Nullzone bringt ebenfalls einen Barrierewürfel auf die Zaubern-Würfe.

Zauber bannen

Jeder, der über einen Zaubern-Wert verfügt, kann einen Zauber, der gerade gesprochen wird, durcheinanderbringen. Dazu ist keine magische Begabung notwendig; es reicht einfach, die magischen Muster, die während des Wirkens recht instabil sind, durch das eigene magische Körperfeld durcheinanderzubringen und zu zerreißen. Auf diese Weise kann aus einem einfachen Zauber ein Konflikt werden, im Kampf können so magische Angriffe abgewehrt werden. (Der Verteidiger benötigt allerdings eine Möglichkeit, die magischen Energien zu sehen, während sie gewirkt werden. Zauberer können dies automatisch, andere Charaktere können Tränke, Artefakte oder Implantate zu Hilfe nehmen.)

Ist ein Zauber allerdings erst einmal gewirkt, ist es sehr viel schwieriger, die nun verhärteten magischen Muster voneinander zu lösen. Dazu ist ein Zauberspruch mit der Komponente Zauber aufheben notwendig.

Die Komponenten

In diesem Abschnitt beschreiben wir die verschiedenen Komponenten, aus denen du dir deinen Zauberspruch zusammensetzen kannst. Denk daran, dass die Gesamtkosten der Komponenten nicht höher sein dürfen als dein halber Zaubern-Wert!

Allgemein solltest du versuchen, deine Zauber relativ einfach zu halten

um allzu aufwendiges Gerechne vermeiden. Es empfiehlt sich nur in Ausnahmefällen, mehr als drei oder vier Komponenten miteinander zu verbinden.

Manche der Komponenten kannst du in Würfeln kaufen, andere folgen der Machtleiter 1 / 2 / 4 / 8. Hierbei steht 1 für eine schwache, 2 für eine mittelstarke, 4 für eine starke und 8 für eine Übermächtige Komponente. Sind die Kosten für eine Komponenten mit einem +1 angegeben, handelt es sich um eine Ergänzungskomponente; sie können nicht allein stehen, weil sie keinen Effekt haben, sondern nur einen bestehenden Effekt verbessern.

Auslöser (+1)

Wenn du einen Zauber mit Auslöser wirkst, tritt der Effekt nicht sofort in Kraft. Stattdessen kannst du einen Auslöser festlegen, der den Zauber aktiviert, sobald er eintritt. Eine Möglichkeit wäre es zum Beispiel, einen Schadenszauber auf ein bestimmtes Hexfeld zu legen, mit dem Auslöser, dass der Zauber aktiviert wird, wenn das Hexfeld betreten wird. Es kann nur ein Zauber mit Auslöser aufrechterhalten werden.

Beherrschen (3 pro Würfel, 2 pro Würfel bei festem Effekt)

Diese mächtige Komponente erlaubt es dem Charakter, die Kontrolle über den Geist eines anderen zu erlangen. Wenn der Zauber gelingt, wirft du die Anzahl der Würfel, und ziehst das Ergebnis von der Willenskraft des Opfers ab. Du kannst den Beherrschen-Zauber mehrmals hintereinander anwenden, wenn notwendig. Sobald die Willenskraft des Opfers auf 0 fällt, ist er für die Wirkungsdauer des Zaubers unter der Kontrolle des Zauberers, dieser entscheidet, was das Opfer tut. Möchte er das Opfer zu etwas zwingen, das dieses unter gar keinen Umständen tun möchte (zum Beispiel einen treuen Kameraden angreifen), kann es in jeder derartigen Aktion einen Konflikt mit Integrität gegen Zaubern des Beherrschers ablegen. Bei Erfolg schüttelt das Ziel den Zauber ab.

Wenn der Zauberer kein Interesse daran hat, sein Ziel unter Kontrolle zu behalten, kann er es auch mit einem festen Effekt versehen. Dies ist billiger als vollständige Beherrschung, aber auch schlechter zu kontrollieren. Du kannst das Ziel beispielsweise mit panischer Angst erfüllen, oder mit großer Lust, oder mit enormer, wahnsinniger Wut, hast aber keine direkte Kontrolle über den Effekt. Du kannst ihn auch nicht vorzeitig abbrechen.

Beschwören (2 / 4 / 8 / 12)

Mit dieser Komponente kann der Charakter eine Wesenheit rufen, die ihm zur Seite steht. Je nachdem wie viele Punkte er einsetzt, umso mächtiger ist

die Kreatur. Beschwören verwendet als einzige Komponente eine modifizierte Machtleiter. Zwei Punkte bringen eine Schwache Kreatur, eine Ratte vielleicht, oder eine giftige Spinne. Vier Punkte beschwören eine Mittelstarke Kreatur, einen Wolf beispielsweise, einen lebenden Leichnam oder einen Faun. Für 8 Punkte bekommt der Charakter eine starke Kreatur, die sich vermutlich mit einem Spielercharakter durchaus messen kann – dies kann ein Lichtkrieger sein, ein Dämon oder ein Löwe. Für 12 Punkte kann der Charakter eine Übermächtige Kreatur zu Hilfe rufen – einen Lichtkoloss, eine Hydra oder einen Dämonenprinzen. Die beschworene Kreatur erscheint augenblicklich, ist loyal, bleibt aber ohne weitere Komponenten nur für eine Aktion bestehen!

Bewegung (1 / 2 / 4 / 8)

Die Komponente Bewegung erlaubt es dem Zauberer, Bewegungsformen zu nutzen (oder zu verleihen), die einem normalen Menschen nicht möglich wären. Ein Schwacher Bewegungseffekt erlaubt es dem Charakter, eine Bewegungsform, über die er ohnehin schon verfügt, effizienter einzusetzen. So könnte er zum Beispiel dreimal so schnell schwimmen, klettern oder laufen oder dreimal so weit springen wie normal. Ein Mittelstarker Bewegungseffekt ist entweder eine ungewöhnliche Bewegungsform – wie Fliegen, oder blitzschnelles Graben durch die Erde – oder eine extreme Steigerung einer bereits vorhandenen Bewegungsart (Rennen mit zehnfacher Geschwindigkeit zum Beispiel). Ein Starker Bewegungseffekt erlaubt Bewegungsarten, die in der Natur nicht vorkommen – wie Teleportation oder Überschallflug. Übermächtige Bewegungseffekte sind wirklich gewaltige Formen der Bewegung, die oft mit eigenen Gefahren verbunden sind – der Charakter läuft so schnell wie das Licht, reist in der Zeit, oder besucht andere Sphären. Achte darauf, dass Bewegungseffekte normalerweise eine Wirkungsdauer brauchen, um wirklich effektiv zu sein.

Einschränkung (-1 / -2)

Ein Zauber mit Einschränkung hat nicht den vollen beschriebenen Effekt. Das könnte ein Beschwörungszauber sein, bei dem die Kreatur nicht sofort erscheint oder erst noch mit einem Willensduell unterworfen werden muss, oder eine Fessel, die bei einer bestimmten Schadensart sofort zerspringt, oder ein Heilzauber, der einen Nebeneffekt hat (das Ziel fällt für einige Stunden in Tiefschlaf und kann nicht geweckt werden). Damit eine Einschränkung die Kosten senkt, muss es eine tatsächliche Reduzierung des Effekts sein, und nicht nur eine theoretische (ein Zauber, der nur auf Frauen wirkt, ist keine Einschränkung).

Erschaffen (1 / 2 / 4 / 8)

Die Komponente Erschaffen erlaubt es dem Charakter, materielle, leblose Gegenstände aus dem Nichts zu erschaffen. Diese Gegenstände verhalten sich wie normale Gegenstände ihres Typs – erschafft er eine Flamme, braucht sie Brennstoff, um nicht auszugehen, erschafft er Wasser, kann es Durst stillen, Feuer löschen, wird aber versickern, wenn man es nicht in einem geeigneten Behälter aufbewahrt. Gegenstände, die so erschaffen werden, lösen sich auf, wenn ihre Wirkungsdauer endet, allerdings verwenden sie eine modifizierte Effektleiter für Wirkungsdauer (ohne Wirkungsdauer hat der Effekt eine Dauer in Runden, mit +1 in Minuten, mit +2 in Stunden, mit +4 in Tagen, und mit +8 bleibt der Gegenstand permanent bestehen). Möchte ein Charakter mit einem solchen Zauber Geld oder dergleichen erschaffen, kannst du das System für temporäre Ressourcen verwenden, solltest aber beachten, dass das Bezahlen mit magischen Währungen hoch illegal ist. Der Gegenstand darf nicht größer als ein Hexfeld sein, es sei denn, du wirkst den Zauber mit Flächeneffekt. Beachte, dass auch Gegenstände, die auf magische Weise mit permanenter Wirkungsdauer erschaffen werden, immer instabil bleiben – in einer magischen Nullzone lösen sie sich auf, und sie können aufgehoben werden.

Ein Schwacher Erschaffen-Effekt erlaubt es Gegenstände zu erschaffen, die keinen wirklichen Wert besitzen – Wasser, Erde, Stein, Feuer und so weiter. Ein mittelstarkes Erschaffen erlaubt es dir, Gegenstände zu erschaffen, die einen Wert von bis zu 10 besitzen – du kannst ein Kurzschwert aus dem Nichts erschaffen, einen Kurzbogen oder eine Lederrüstung). Mit einem starken Erschaffen liegt der maximale Wert des Gegenstands bei 15 – eine Hasta, ein Kettenhemd, oder ein Heiltrank sind hier möglich. Der übermächtige Erschaffen-Effekt erlaubt es, Gegenstände mit einem Wert von 20 zu erschaffen – beispielsweise eine Taurus-Tachykines oder eine Ballista.

Fesseln (2 pro Würfel)

Dieser Effekt erlaubt es, einen anderen Charakter zu fesseln und somit bewegungsunfähig zu machen. Ein gefesselter Charakter kann nicht angreifen und sich nicht vom Fleck bewegen, und erleidet einen Barrierewürfel auf Verteidigungen. Die Fesselung hält so lange an, bis der Charakter sich befreit, eine Wirkungsdauer muss (und kann) nicht gekauft werden. Der Charakter kann sich befreien, indem er die Fesselung attackiert; er kann dabei keine Waffe einsetzen, sondern muss sich auf Magie oder waffenlose Angriffe verlassen. Sobald du die Fesselung wirkst,

wirfst du die Zahl der gekauften Würfel; dies ist die Anzahl der Lebenspunkte, die die Fesselung besitzt (sie hat außerdem eine Panzerung gleich der Zahl der Effektwürfel). Angriffe von außen können die Fesselung zerstören, doch ist dabei ein Wurf mit W6 nötig. Bei einer 6 erleidet der Charakter den Schaden ebenfalls.

Flächeneffekt (+1 / +2 / +4 / +8; +1 für selektive Auswahl)

Normalerweise betreffen Zaubersprüche ein Ziel oder ein Hexfeld. Wenn du den Effekt ausweiten willst, brauchst du dazu einen Flächeneffekt. Ein Schwacher Flächeneffekt erlaubt es, eine beliebige Kombination von sieben Hexfeldern anzuvisieren (beispielsweise also ein Hexfeld und die sechs Hexfelder darum, oder eine Reihe von sieben Feldern). Ein Mittelstarker Flächeneffekt erlaubt es, eine beliebige Kombination von 20 Feldern zu beeinflussen. Ein Starker Flächeneffekt erlaubt eine Kombination von bis zu 40 Feldern. Ein Übermächtiger Flächeneffekt kann ein komplettes Schlachtfeld beeinflussen. Für 1 zusätzlichen Machtpunkt kann der Zauberer entscheiden, welche Charaktere im Bereich betroffen werden sollen und welche nicht. Spielt ihr ohne Hexfeldraster, muss der genaue Wirkungsbereich des Flächeneffekts mit Absprache bestimmt werden.

Gestaltwandel (1 / 2 / 4 / 8)

Diese Komponente erlaubt es dem Charakter oder einem Gefährten, eine andere Gestalt anzunehmen. Ein Schwacher Gestaltwandel erlaubt es dem Charakter, oberflächliche kosmetische Veränderungen vorzunehmen; er kann seine Augenfarbe, Haarfarbe, seine Frisur oder seinen Teint verändern, doch wer ihn kennt, wird ihn wahrscheinlich nach wie vor erkennen. Ein Mittelstarker Gestaltwandel erlaubt perfekte kosmetische Veränderungen – der Charakter kann sein komplettes Aussehen ändern, inklusive seines Geschlechts und seines Volks. Ein Starker Gestaltwandel erlaubt es, eine perfekte Kopie eines anderen Lebewesens zu werden, ist aber auch die Stufe, auf der effektive Verwandlungen beginnen – der Charakter kann beispielsweise die Gestalt eines Tieres annehmen, mit allen Fähigkeiten die das bringt. Ein Übermächtiger Gestaltwandel ermöglicht es, extrem mächtige Alternativformen anzunehmen, beispielsweise könnte sich der Charakter in einen Mantikor oder eine Hydra verwandeln. Denke daran, die Wirkungsdauer anzugleichen, wenn die Verwandlung mehr als eine Runde anhalten soll!

Heilen (2 pro Würfel)

Diese einfache Komponente erlaubt das Heilen von verursachtem Schaden. Du wirfst einfach die Zahl der gekauften Würfel; das

Gesamtergebnis sind die augenblicklich wiederhergestellten Lebenspunkte. Möchtest du ein Gift oder eine Krankheit magisch heilen, musst du Heilwürfel gleich der Behandlungsschwierigkeit kaufen.

Immunität (1 / 2 / 4 / 8)

Das Ziel des Zaubers wird immun gegen bestimmte Arten von schädigenden Effekten. Je teurer die Komponente erworben wird, umso effektiver und allgemeingültiger ist die Immunität. Eine Schwache Immunität erlaubt es, sich gegen bestimmte Gifte und Krankheiten oder sehr sehr spezielle Effekte zu immunisieren, wie zum Beispiel gegen Schallschaden. Eine Mittelstarke Immunität weitet den Effekt aus; Immunität gegen Gifte und Krankheiten wäre eine Möglichkeit, ebenso eine Immunität gegen Erstickung (der Charakter muss nicht mehr atmen). Eine Starke Immunität erlaubt es, den Charakter vor größeren Effektgruppen abzuschirmen – Immunität gegen Feuer, Eis oder Holz Waffen wären hier möglich. Zu guter Letzt erlauben es Übermächtige Immunitäten, den Charakter gegen sehr weite Effektgruppen abzuschirmen – Metallwaffen, Magie oder waffenloser Schaden sind hier nur einige Möglichkeiten.

Mauer (2 pro Würfel)

Der Charakter erschafft eine Mauer aus elementarer Energie, Stein, Erde oder einfach nur verhärteter Luft, um einen Gegner einzusperren oder einen Gefährten zu beschützen. Die Mauer umhüllt ein Hexfeld, doch kann der Zauberer festlegen, wie viele Hexfeldseiten er tatsächlich schützen möchte.

Es gibt zwei Arten von Mauern – feste Mauern und Schadensmauern. Feste Mauern sind undurchdringlich; es ist nicht möglich, sie zu passieren, und Angriffe können sie nicht überwinden. Jede Hexfeldseite der Mauer hat Lebenspunkte gleich dem Ergebnis der Effektwürfel, und diese müssen erst abgetragen werden (die Mauer hat eine Panzerung gleich der Zahl der geworfenen Würfel). Eine Schadensmauer ist kein Hindernis für Fernkampfgriffe, doch wenn ein Charakter sie passiert, erleidet er automatisch Schaden gleich den Effektwürfeln.

Panzerung (1 / 2 / 4 / 8)

Mit dieser Komponente beschwört der Zauberer eine magische Rüstung, die ihn oder einen Gefährten umhüllt. Die Panzerung hat einen Wert von 1 (Schwache Panzerung), 2 (Mittelstarke Panzerung), 3 (Starke Panzerung) oder eindrucksvolle 4 (Übermächtige Panzerung) und ist voll kompatibel mit anderer Rüstung. Auch hier empfiehlt es sich, die Wirkungsdauer

anzugleichen.

Reichweite (+1 / +2 / +4 / +8)

Normalerweise kann ein Zauber den Thaumaturgen selbst oder ein Feld oder ein Ziel in unmittelbarem Kontakt betreffen. Möchtest du die Reichweite erhöhen, brauchst du dieses Element. Schwache Reichweite entspricht 10 Hexfeldern, Mittelstarke Reichweite entspricht 40 Hexfeldern, Starke Reichweite entspricht einer Reichweite gleich dem Blickfeld des Charakters, und Übermächtige Reichweite kann einen Charakter irgendwo auf der Welt beeinflussen, solange der Charakter ihn irgendwie wahrnehmen kann.

Ritual (-1)

Diese Komponente beschreibt einen Zauber, der nicht wie üblich in 4 Segmenten gesprochen werden kann. Stattdessen muss der Charakter ein Ritual durchführen, das mindestens 1 Stunde Zeit in Anspruch nimmt.

Schaden (2 / 3 / 4 pro Würfel)

Diese Komponente wird verwendet, wenn der Zauber den Gegner aus dem Kampf nehmen soll. Dies kann direkter Schaden sein (ein Feuerball, ein magisch ausgelöster Herzinfarkt, ein Säureregen), aber auch andere Effekte, die den Gegner zwar nicht töten, ihn aber weitgehend oder völlig kampfunfähig machen (ein Zauber, der den Gegner in eine Kröte verwandelt, ihn erblinden lässt oder ihn zu einer Steinstatue werden lässt).

Normaler Schaden kostet 2 Punkte pro Würfel. Soll der Schaden die Hälfte (aufgerundet) der Panzerung des Gegners ignorieren, kostet jeder Würfel 3 Punkte. Schaden, der die Rüstung komplett umgeht, kostet 4 Punkte pro Würfel. So oder so, Schaden wird von den Lebenspunkten abgezogen.

Schwächen (2 / 3 / 4 pro Würfel)

Diese Komponente bestraft den Gegner mit Barrierewürfeln. Für 2 Punkte erleidet er den Barrierewürfel auf eine Fertigkeit nach Wahl (oder einen ähnlich eng definierten Effekt). Für 3 Punkte erleidet der Gegner einen Barrierewürfel auf eine Gruppe von drei Fertigkeiten, oder eine ähnlich gefasste Effektspanne. Für 4 Punkte erleidet der Gegner einen Barrierewürfel auf alle Würfe. Auch hier empfiehlt sich eine Anpassung der Wirkungsdauer.

Stärken (2 / 3 / 4 pro Würfel)

Diese Komponente verleiht dem Nutzer oder einem Kameraden

Freiwürfel. Für 2 Punkte erhält er einen Freiwürfel auf eine Fertigkeit nach Wahl (oder einen ähnlich eng definierten Effekt). Für 3 Punkte erhält er einen Freiwürfel auf eine Gruppe von drei Fertigkeiten, oder eine ähnlich gefasste Effektspanne. Für 4 Punkte erhält der Charakter einen Freiwürfel auf alle Würfe. Eine Anpassung der Wirkungsdauer ist empfohlen.

Telekinese (1 / 2 / 4 / 8)

Telekinese ist eine Komponente, die es erlaubt, gewaltige Körperkraft zu manifestieren (da klassische Telekinese auf Reichweite funktioniert, macht es Sinn, die Reichweite zu vergrößern). Schwache Telekinese erlaubt sehr schwache Manipulation, kaum mehr als der Druck eines einzelnen Fingers (was Schwache Telekinese ohne Entfernung völlig sinnlos macht). Mittelstarke Telekinese erlaubt es, die Körperkraft eines normalen Menschen (Körperkraft 10) zu nutzen. Starke Telekinese entspricht einer gewaltigen Körperkraft von 20. Übermächtige Telekinese entspricht unmenschlicher Stärke: Körperkraft 20 mit 2 Freiwürfeln. Der Charakter kann mit Telekinese angreifen, was seinen Zaubern-Wert verwendet, und er kann auch Haltegriffe ausführen. Der Schaden von Telekinese beträgt 0 (1 Punkt), 1W6 (2 Punkte), 1W6+2 (4 Punkte) oder 1W6+4 (8 Punkte).

Umgebungseffekt (1 / 2 / 4 / 8)

Der Umgebungseffekt ist ein sehr allgemein gehaltener magischer Effekt, der es dem Zauberer erlaubt, auf irgendeine Art und Weise seine Umgebung zu verändern. Er kann Illusionen beschwören, das Wetter verändern, und so weiter. Grundsätzlich umfassen die Umgebungseffekte ein Feld, wenn ihr Wirkungsgebiet nicht vergrößert wird. Ein Schwacher Umgebungseffekt ist mehr kosmetisch; es beginnt zu regnen, oder eine Illusion erscheint, die eindeutig als eine solche zu erkennen ist. Ein Mittelstarker Umgebungseffekt ist entweder eine Illusion, die mit 3 Würfeln gegen Wahrnehmung durchschaut werden kann, oder ein Wettereffekt, der auf bestimmte Aktionen einen Abzug bringt – so könnte die Bewegung leicht eingeschränkt sein (beispielsweise -0 /-2 /-4 auf die Bodenbewegung). Ein Starker Umgebungseffekt wäre eine Illusion, die mit 5 Würfeln durchschaut werden kann, oder ein Effekt, oder ein leicht schädigender Umwelteffekt (1 Schadenspunkt pro Aktion in dem jeweiligen Feld), oder exotischere Umstände (beispielsweise ein Effekt, der Athletik-Würfe erfordert, um nicht zu stürzen). Ein Übermächtiger Umwelteffekt erlaubt es, undurchschaubare Illusionen zu erschaffen, destruktive Wettereffekte zu erzeugen (1W3 Schaden pro Aktion), oder andere Effekte verursachen, die die Grenzen dieser Regeln sprengen (wie Erdbeben und andere Naturkatastrophen). Es ist durchaus möglich, dass

ein Wettereffekt einige Effekte auf seiner Stufe kombiniert. (Die Beispiele hier sind keine abschließende Liste für Umgebungseffekte; bei den Beispielzaubern findest du noch weitere mögliche Effekte). Umgebungseffekte sind darauf ausgelegt, große Gebiete zu umfassen, deshalb ist die Wirksamkeit der Komponente Flächeneffekt vergrößert. Für 1 Punkt kann der Charakter 20 Felder beeinflussen, für 2 Punkte 40 Felder, für 4 Punkte ein Schlachtfeld, und für 8 Punkte ein Gebiet, das einen geographischen Bereich von einigen Quadratmeilen umfasst.

Wahrnehmung (1 / 2 / 4 / 8)

Wenn der Charakter ein Wahrnehmungs-Element verwendet, erhält er oder ein anderer Charakter übernatürlich geschärfte Sinneswahrnehmungen. Ein Schwacher Wahrnehmungs-Effekt gewährt keine neuen Sinne, erlaubt es aber, die vorhandenen Sinne zu schärfen. So könnte der Charakter beispielsweise seinen Geruchssinn so schärfen, dass er Menschen am Geruch ihres Schweißes erkennen kann. Ein Mittelstarker Wahrnehmungs-Effekt erlaubt das Erschaffen neuer Sinne. So kann der Charakter im Dunkeln uneingeschränkt kämpfen, weil er die Lebensmuster seiner Gegner wahrnehmen kann, oder er navigiert via Sonar, oder er erhält ein Gespür, wo in seiner Nähe Wasser oder auch magische Scherben zu finden sind. Auch ein Magiesinn wäre eine Mittelstarke Wahrnehmung. Ein Starker Wahrnehmungs-Effekt erlaubt es dem Charakter, Dinge zu erkennen, die eigentlich nicht zu erkennen sein dürften – er kann Unsichtbare Wesen wie Gespenster erkennen und mit ihnen kommunizieren, oder er kann Gefühle oder Gedanken lesen, oder seine Sinne auf große Entfernung projizieren. Ein Übermächtiger Wahrnehmungs-Effekt erlaubt wirklich Unglaubliches – der Charakter kann einen Blick in andere Sphären werfen, oder in die Vergangenheit oder Zukunft blicken.

Wirkungsdauer (+1 /+ 2 /+ 4 / +8)

Normalerweise haben Zauber einen sofortigen Effekt oder halten eine Runde an. Mit diesem Segment kann die Zauberdauer von einer Runde auf längere Zeit ausgedehnt werden (Zauber mit sofortigem Effekt, wie Schaden oder Heilzauber, können nicht verlängert werden). Eine Schwache Wirkungsdauer sorgt dafür, dass der Zauber pro Punkt Gesamtkosten eine Aktion anhält. Eine Mittelstarke Wirkungsdauer weitet den Effekt auf Minuten aus, eine Starke Wirkungsdauer hält sogar Stunden. Ein Zauber mit Übermächtiger Wirkungsdauer kann Tage anhalten!

Zauber Aufheben (entsprechend den Kosten des aufzuhebenden Zaubers)

Um einen bereits bestehenden Zauber aufzuheben, muss der Thaumaturg einen Zauber mit dieser Komponente wirken. Die Kosten entsprechen den Gesamtkosten des fraglichen Zaubers. Er muss den Zauber berühren, kann aber natürlich auch die Komponente Reichweite erwerben. Zauber, die mehr als ein Hexfeld bedecken, können normal gebannt werden – es reicht völlig aus, wenn der Charakter ein Feld berühren kann. (Wird Zauber Aufheben mit Flächeneffekt gewirkt, können mehrere Zauber im Wirkungsgebiet gleichzeitig aufgehoben werden, solange sie jeder für sich keine Gesamtkosten haben, die höher sind als die Kosten der Komponente Zauber Aufheben – ist ein Zauber zu teuer, wird dieser nicht gebannt, der Rest aber schon.)

Zauber, die mit Talent Verankern gesprochen werden, sind leichter zu bannen. Das liegt daran, dass ihre Matrix nicht freigelassen wird (was sie zu einem Teil der Welt macht), sondern künstlich in dem Zustand gehalten wird, in dem sie sich zum Zeitpunkt des Wirkens befand. Die Kosten der Komponente Zauber Aufheben sind bei Verankerten Zaubern halbiert.

Zauber Aufheben gilt für alle Zauberschulen als bevorzugte Komponente.

Die Zauberschulen

Wenn du einen zauberfähigen Charakter spielst, ist dieser in einer der Zauberschulen ausgebildet. Für jede der magischen Klassen gibt es einige Zauberschulen, die sich in ihren Fertigkeiten unterscheiden.

Wenn du deine Zauberschule auswählst, erhältst du drei oder mehr Komponenten, in denen du speziell ausgebildet worden sind. Eine weitere Komponente kannst du frei auswählen; diese Komponente darf keine modifizierende Komponente sein. Solange du Zauber wirkst, die zu deinen bevorzugten Komponenten gehören, ist alles in Ordnung. Wirkst du einen Zauber, der Komponenten verwendet, in denen du nicht ausgebildet bist (hierbei zählen die modifizierenden Komponenten nicht), erleidet der Zauber einen Barrierewürfel. Bei einigen Zauberschulen findest du noch weitere Regeln.

Außerdem erhalten Zauberer noch zwei spezielle Fähigkeiten, eine für ihre Klasse und eine für die ausgewählte Zauberschule. Diese sind in der Beschreibung angegeben. Hier haben wir nur Platz für die Zauberschulen

des Magos, der akademisch ausgebildeten Thaumaturgen Sfairas. Weitere folgen im Grundregelwerk.

Magoi

Die Magoi, die vor allem in Sfaira ihrer Kunst nachgehen, sind die archetypischen Magier. Sie sind gebildete Männer und Frauen, die von ihren Lehrmeistern in der Kunst elementarer Magie ausgebildet wurden. Ihre wissenschaftliche Denkweise war es, die schließlich zur Entwicklung der Arkanomechanik geführt hat.

Spezielle Fähigkeit: Jeder Magos kann neben seinem Hauptelement (das der dominierenden Farbe seines Seelensteins entspricht) noch zwei weitere Farben verwenden. Alle Zauber der Nebenfärbungen erleiden allerdings einen Barrierewürfel.

Elementarist

Der Elementarist macht sich die Erde untertan und formt die Umwelt nach seinem Willen. Hierbei nutzt er auch die Hilfe von dienstbaren Geistern, die er sich unterwirft.

Komponenten: Beschwören, Erschaffen, Immunität, Umgebungseffekt

Spezielle Fähigkeit: Jeder Elementarist kann sich eine modifizierende Komponente (Flächeneffekt, Reichweite, Wirkungsdauer) auswählen. Sie kostet ihn 1 Zauberpunkt weniger.

Friedensstifter

Der Friedensstifter bringt Frieden. Nachhaltig. Manche laden die ständige Verbesserung der Fähigkeit zu töten philosophisch auf, andere sehen sich als bescheidene Diener ihrer Herren, die lediglich ihn und seine Untertanen beschützen und wieder andere genießen den Duft von Unlöschaarem Feuer am frühen Morgen.

Komponenten: Fessel, Mauer, Panzerung, Schaden

Spezielle Fähigkeit: Der Friedensstifter findet im Kampf seine wahre Bestimmung. Wenn er seine Sprüche während eines Kampfes wirkt, erhält er einen Freiwürfel.

Magister

Der Magister sieht sich in erster Linie als Wissenschaftler und Lehrer. Er stellt sich in den Dienst der Mächtigen und des Volkes gleichermaßen, denn er fühlt sich nur der Wissenschaft wirklich verpflichtet. Ob er mit seinen Schülern in einem philosophischen Zirkel diskutiert, Nachts auf dem Friedhof Leichen sezziert oder eine Abhandlung über die gemeinen Kräuter der östlichen Tundra verfasst; er fühlt sich wohl wohin ihn sein Forscherdrang verschlägt.

Komponenten: Beherrschung, Heilen, Schwächen, Stärken

Spezielle Fähigkeit: Der Magister ist gerne gründlich vorbereitet. Wirkt er Sprüche als Ritual erhält er einen zusätzlichen Freiwürfel.

Weltenläufer

Der Geist des Weltenläufers ist wie Quecksilber, sein Körper ist nur eine von vielen möglichen Erscheinungsformen. Mit dem Wissen um die Grundprinzipien der Natur gelingt es dem Weltenläufer diese bis ins Innerste zu durchdringen - wortwörtlich. Er kennt keine Grenzen und man sagt, dies sei sein Triumph und seine Tragödie.

Komponenten: Wahrnehmung, Bewegung, Gestaltwandel, Telekinese

Spezielle Fähigkeit: Der Weltenläufer ist flexibel. Er erhält einmal am Tag einen Freiwürfel für Zaubersprüche zur freien Verfügung.

Kapitel 5: Arkanomechanik

Arkanomechanik ist eine recht neue Form der Magie, die in Arkadiya immer weiter auf dem Vormarsch ist. Im Gegensatz zur Thaumaturgie, die eine natürliche Begabung voraussetzt und magische Energien direkt durch den Seelenstein des Zauberers lenkt, ist die Arkanomechanik eine Form von Handwerk, die vor allem von den Zvakas und den Menschen des Sfairischen Großreichs ausgeübt wird. Verschiedene magische Kristalle (besonders die allgegenwärtigen Scherben und die neu entwickelten Pneuma-Steine Sfairas) werden verwendet, um magische Energie zu produzieren und damit verschiedene Artefakte anzutreiben. Grundsätzlich kann zwischen drei Arten von Artefakten unterschieden werden:

Artefakte: Artefakte ist nicht nur ein allgemeiner Oberbegriff, sondern bezeichnet gleichzeitig auch alle arkanomechanischen Objekte, die von einem denkenden Wesen bedient werden müssen. Artefakte können Fahrzeuge sein, oder arkanomechanische Waffen, Werkzeuge, Produktionsmaschinen... die Liste ließe sich noch lange fortsetzen. Artefakte sind allgegenwärtig – gerade bei den Zvakas und den Sfairanern haben selbst die ärmsten Bürger zumeist einige einfache Artefakte zur Verfügung, wie Beleuchtung oder gekühlte Schränke für Lebensmittel. In den Städten findet man gewaltige arkanomechanische Produktionsanlagen, die mit nur wenigen Arbeitern in kurzer Zeit große Mengen an Waren herstellen können.

Implantate: Arkanomechanische Implantate sind eine Form von magischer Prothese. Die einfachsten Implantate haben nur die Funktion, ein verlorenes Körperteil zu ersetzen (durch beispielsweise einen arkanomechanischen Arm aus Messing und Silber oder einen Optokristall, ein künstliches Auge aus Bergkristall), während fortschrittliche Implantate zusätzlich über Möglichkeiten verfügen, die der Körper sonst nicht hätte (wie beispielsweise ein Optokristall, der es erlaubt, im Dunkeln zu sehen oder die Aura eines Lebewesens zu betrachten, oder ein künstlicher Arm, der über eingebaute Waffensysteme verfügt) oder die Leistung des Körperteils drastisch erhöht. Gerade unter den Sfairanern findet man immer wieder Menschen mit Implantaten, die anstelle eines völlig gesunden Körperteils eingesetzt wurden. Die einfachsten Artefakte (wie der oben beschriebene Optokristall) können ihre Energie allein aus dem magischen Energiefeld des Trägers ziehen, während größere Artefakte (wie Gliedmaßen) eine zusätzliche Quelle in Form von Scherben oder sogar Pneuma-Steinen benötigen.

Konstrukte: Sowohl die Zvakas als auch die Sfairaner haben die Arkanomechanik so weit entwickelt, dass es ihnen möglich ist, eine Form von künstlichen, magischen Lebewesen zu erschaffen. Diese so genannten Konstrukte verfügen normalerweise über einen Körper aus Metall und ein Gehirn aus Denkkristall, wobei manchmal auch auf den Körper verzichtet werden kann. Denkkristalle sind eine seltene Form von Edelsteinen (normalerweise Diamanten und Rubinen, aber auch andere Edelsteine sind nicht unbekannt), die von Natur aus über einen komplexen Schliff verfügen, der das Speichern von Denkmustern erlaubt; bislang ist es nicht möglich, Denkkristalle künstlich zu erschaffen. Hier unterscheidet sich die Vorgehensweise der Sfairaner und der Zvakas drastisch. Bei den Zvakas ist es üblich, dass speziell ausgebildete Arkanomechaniker die Gedankenmuster, die den Denkkristall antreiben sollen, künstlich erzeugen. Die Sfairaner hingegen haben ein Artefakt entwickelt, das als Gedankenfänger bekannt ist. Der Gedankenfänger ist ein Kragen mit eingesetztem Denkkristall. Dieser wird Menschen umgelegt, die entweder über besondere Fähigkeiten verfügen oder einfach zu den besten ihres Fachs gehören. Sobald nun der Träger eines Gedankenfängers stirbt, wird ein Abdruck seiner Persönlichkeit und seines Wissens in dem Denkkristall gespeichert und kann später geborgen werden. (Gerüchte über Menschen, die zu diesem Zwecke hingerichtet worden sind, haben *natürlich* keine Basis in der Realität). Je größer der verwendete Denkkristall ist, umso komplexer und vielseitiger können die gespeicherten Denkmuster sein. Beide Arten haben Vor- und Nachteile; so sind die Zvaka-Konstrukte durch ihre künstlichen Denkmuster zwar zuverlässig und streng logisch, doch nicht zu Improvisationen in der Lage. Die sfairischen Konstrukte hingegen haben nicht nur das Problem, dass die Denkkristalle selbst sowie die Gedankenfänger in der arkanomechanik-freundlichen Nation mit Misstrauen beäugt werden (gerade jetzt, wo der Basilius offen über ein Gesetz nachdenkt, dass das Tragen von Gedankenfängern für Menschen mit bestimmten Fähigkeiten verpflichtend machen könnte), sondern auch, dass neben den Gedanken und Fähigkeiten oft auch ein Abdruck der Emotionen und Erinnerungen des Menschen gespeichert wird, was die Konstrukte mitunter unzuverlässig und schwer zu kontrollieren machen kann. Dafür sind sie wesentlich selbstständiger und, in Ermangelung eines besseren Wortes, „intelligenter“.

(Was hier noch erwähnt werden sollte, ist das Logos-System. Logos ist ein komplexes Netzwerk von Kristallartefakten, die über die magischen Strömungen mit dem größten bekannten Denkkristall verbunden sind, dem gewaltigen Logos, der in einer gewaltigen Lagerhalle in Stemma aufbewahrt wird. Logos ist dazu in der Lage, tausende und abertausende

dieser Artefakte gleichzeitig zu steuern und sie mit Unterhaltung, Bildung und vielem anderen zu versorgen. Die Logos-Kristalle werden von der Bevölkerung oft als Denkkristalle bezeichnet, auch wenn dies eigentlich nicht der Wahrheit entspricht.)

Konstrukte können viele Formen annehmen.

Die Konstruktion von Artefakten

Möchte ein Handwerker ein arkanomechanisches Artefakt erschaffen, ist dies eigentlich relativ einfach. Er benötigt die notwendigen Ausgangsmaterialien (meistens verschiedene Metalle und Hölzer, sowie die zum Antrieb notwendigen Kristalle), eine arkanomechanische Werkstatt (ein spezialisierter Werkzeugkoffer reicht im Notfall auch, bringt aber einen Barrierewürfel mit sich) und einen Plan des Artefakts, das er erschaffen möchte.

Kommen wir zunächst zum Plan. Der Plan ist ein notwendiger Schritt der Konstruktion, weil ohne Plan die komplexen Glyphen und Materialkompositionen oft zu unerwünschten Effekte führen können. Verfügt der Konstrukteur nicht über einen fertigen Plan (diese können für die meisten einfachen Artefakte problemlos erworben werden), kann er diesen auch selbst zu Papier bringen. Dies erfordert einen Wurf gegen Wissen, mit 3 Würfeln, wenn der Charakter ein Musterexemplar zur Verfügung hat, von dem er ausgehen kann, und 4 Würfeln, wenn ihm kein Muster zur Verfügung steht und er aus dem Gedächtnis arbeitet. (Möchte er ein Artefakt entwerfen, für das es überhaupt keine Vorlagen gibt, das heißt, etwas, das er komplett neu erschaffen möchte, muss er sogar 5 Würfel werfen). Die Planung von Implantaten und Konstrukten ist komplexer als die Planung einfacher Artefakte, weil lebendes Fleisch beziehungsweise Denkkristalle eingebunden werden müssen – dies hat einen Barrierewürfel zur Folge.

Sobald der Plan steht, müssen die Ausgangsmaterialien besorgt werden. Bei jedem Artefakt sind zwei Preise angegeben – der Preis für das fertige Artefakt, und der (niedrigere) Preis für die Materialien, wenn der Charakter die Arbeit der Konstruktion selbst übernehmen möchte. Die meisten Materialien (Metalle, Hölzer, Kristalle und vieles mehr) sind frei verkäuflich und relativ leicht aufzutreiben, zumindest in großen Siedlungen (sollten besonders komplexe Materialien erforderlich sein, ist dies in der Beschreibung des Artefakts angemerkt). Einzig Pneuma-Steine und Denkkristalle, die nicht immer frei verkäuflich und sehr sehr selten sind, können zu Problemen führen. (Die Preise für Scherben und Pneuma-Steine,

die nicht Teil der eigentlichen Konstruktion sind, sondern nur zur Energieversorgung dienen, sind hier noch nicht mit aufgeführt). Außerdem darf der Arkanomechaniker nicht vergessen, dass er Werkzeuge benötigt. Eine kleine Werkstatt ist die Norm, doch tut es zur Not auch ein gut ausgestatteter arkanomechanischer Werkzeugkoffer (wenn auch mit einem Barrierewürfel bei der Konstruktion). Hat der Charakter hingegen eine professionelle, riesige Fertigungsanlage zur Verfügung, erhält er einen Freiwürfel auf die Konstruktion. Verdoppelt der Charakter die Konstruktionszeit, erhält er einen Freiwürfel.

Die Konstruktion selbst erfordert einen Wurf auf Handwerk mit der Anzahl Würfel, die bei dem Artefakt unter Konstruktionsschwierigkeit angegeben ist, und die dort ebenfalls aufgeführte Zeit. Misslingt der Wurf, ist normalerweise nur die Zeit verloren, ist das gewürfelte Ergebnis aber 5 oder mehr Punkte über dem Fertigkeitswert, dann hat der Charakter einen entscheidenden Fehler gemacht – die Materialien sind verdorben oder zerstört, und können nicht mehr verwendet werden. Einzig Scherben, Pneuma-Steine und Denkkristalle, die praktisch unzerstörbar sind, bleiben erhalten. Hat der Charakter den Wurf geschafft, ist ihm die Konstruktion des Artefakts gelungen – es ist sofort einsatzfähig.

Das Einsetzen von Implantaten

Möchte ein Charakter ein Implantat einsetzen, ist dazu ein Wurf auf Heilen notwendig. (Da nicht alle Arkanomechaniker auch in den Heilkünsten ausgebildet sind, sind es oft unterschiedliche Personen, die Konstruktion und Einsetzen eines Artefakts übernehmen.) Bei jedem Implantat sind mehrere Werte angegeben: die Operationsschwierigkeit (in Würfeln), die Operationsdauer, und der Schaden, den der Patient erleidet. Grundsätzlich ist das Einsetzen eines Implantats ein komplexer Eingriff, umso mehr, wenn der Körperteil erst noch entfernt werden soll, und dabei kann gewaltiger Schaden entstehen. (Soll ein bereits verlorener Körperteil ersetzt werden, wird der Schaden halbiert.) Der Charakter benötigt für die Operation einen gut ausgestatteten Operationsaal – eine Operation unter suboptimalen Bedingungen bringt mindestens einen Barrierewürfel mit sich. Normalerweise kann nur an anderen operiert werden, doch bei manchen Operationen kann der Spielleiter zulassen, dass ein Charakter an sich selbst operiert – mit einem Barrierewürfel. Die Verdoppelung der Operationszeit bringt einen Freiwürfel, und die meisten Chirurgen werden sich diese Zeit auch lassen.

Wenn der Wurf scheitert, ist die Operation misslungen, allerdings erleidet der Patient dennoch den angegebenen Schaden. Scheitert der Wurf sogar

um 5 oder mehr Punkte, ist die Operation massiv schief gegangen – der Patient erleidet den doppelten Schaden. Wird eine verlorene Gliedmaße ersetzt, ist dies die einzige Konsequenz des gescheiterten Wurfs. Musste allerdings der Körperteil erst noch entfernt werden, ist er nach einer misslungenen Operation nicht mehr vorhanden. Das kann in einigen Fällen (wenn beispielsweise Herz oder Gehirn ersetzt werden sollten) auch zum sofortigen Tode führen – derartige Operationen sind immer mit großem Risiko verbunden.

Da Implantate einen Teil ihrer Energie aus der Lebenskraft des Trägers ziehen, können nur eine gewisse Anzahl ohne weitere Konsequenzen eingesetzt werden. Jeder Charakter kann maximal (Ausdauer / 3, abgerundet) Implantate erhalten, ohne dass er darunter leidet. Bis zu zwei Implantate darüber hinaus sind möglich, doch gehen sie auf Kosten der natürlichen Heilung des Charakters. Ein überzähliges Artefakt halbiert die natürliche Heilung (abgerundet), zwei überzählige Artefakte sorgen sogar dafür, dass der Charakter keinerlei natürliche Heilkräfte mehr besitzt und nur noch mit Magie geheilt werden kann. Ein drittes Implantat über die sichere Zahl hinaus ist theoretisch möglich, doch wird der Charakter innerhalb von 1W6 Monaten dahinsiechen und sterben – es sei denn, er steigert in dieser Zeit seine Ausdauer, um ein weiteres Implantat zu erlauben.

Die Energieversorgung von Artefakten

Grundsätzlich können arkanomechanische Artefakte nur mit einer Energiequelle funktionieren. Normalerweise werden hierbei verschiedene magische Kristalle eingesetzt. Die Energien werden über verschiedene Glyphen gelenkt, um für bestimmte Effekte zu sorgen. (Hierbei muss erwähnt werden, dass der arkanomechanische Ansatz der Zvakas sich deutlich von dem der Sfairaner unterscheidet. Wo die Sfairaner Artefakte erschaffen, die einzig auf magischen Prinzipien basieren, verwenden die Zvakas eine Mischung aus Arkanomechanik, Alchemie und herkömmlicher Mechanik. Dies ist zwar effizienter was den Energieverbrauch angeht, doch wirken die Zvaka-Artefakte durch diese Verbindung mitunter etwas kruder und sind anfällig für äußere Faktoren – wenn ein Zvaka-Feuerstab beispielsweise nass wird, hört er vielleicht auf zu funktionieren, während eine sfairische Hasta mit Feuchtigkeit keinerlei Probleme hat.) Wie bereits erwähnt ziehen Implantate einen Teil ihrer Energieversorgung aus der Lebenskraft des Trägers, doch wenn sie besonders hohe Energieanforderungen haben, ist der zusätzliche Einsatz einer weiteren Energiequelle nötig.

Die meisten Artefakte werden mit Scherben betrieben. Scherben sind magisch aufgeladene Kristalle, die überall in Arkadiya abgebaut werden können, die allerdings einen negativen Effekt auf den Träger haben (mehr dazu findest du im Kasten „Scherbenstrahlung“). Die negativen Auswirkungen von Scherben können mit Silber isoliert werden, deshalb werden Scherben immer in silbernen Kartuschen ausgegeben. Scherben verfügen über einen begrenzten Vorrat an Energie. Bei jedem Artefakt ist angegeben, wie viele Anwendungen ein Scherben in genormter Größe erlaubt, beziehungsweise, wie lange die Wirkungsdauer des Artefakts aufrechterhalten werden kann. Ist die Scherbe leer, kann sie nicht mehr verwendet werden, strahlt aber immer noch leicht. (die Entsorgung verbrauchter Scherben ist ein in Sfaira derzeit nicht zur allgemeinen Zufriedenheit gelöstes Problem – sie werden normalerweise in aufgegebenen Silberminen abseits der Zivilisation aufbewahrt. Bürger sind angewiesen, verbrauchte Scherben in speziellen Sammelstellen abzugeben.) Scherben sind gerade in Kriegszeiten recht teuer, und oft können ärmere Bürger sich den Betrieb ihrer teuer erworbenen Artefakte nicht mehr leisten. Da Scherben allerdings überall entstehen können, wo sich die magischen Strömungen des Kontinents sammeln, sind sie zumindest eine nachwachsende Ressource.

Pneuma-Steine sind eine neue Entwicklung, die nur dem Sfairischen Großreich zur Verfügung steht. Auf komplexe, teure und streng geheime Weise wird aus Scherben eine Art künstlicher Seelenstein erschaffen. Pneuma-Steine sind dazu in der Lage, besonders komplexe und aufwendige Artefakte zu betreiben, und sie verbrauchen sich nicht. Es ist zwar durchaus möglich, dass ihre Energie zur Neige geht (auch bei mit Pneuma-Steinen betriebenen Artefakten ist angegeben, wie lange sie verwendet werden können, beziehungsweise wie viele Aktivierungen möglich sind), doch laden sie sich innerhalb von 1W6 Tagen aus der Umgebungsmagie wieder auf. Im Gegensatz zu Scherben haben Pneuma-Steine allerdings einen elementaren Aspekt – ein orangefarbener Pneuma-Stein beispielsweise wird nur Effekte erzeugen, die in irgendeiner Weise mit Feuer zusammenhängen. Manche Artefakte können mit allen Farben betrieben werden (möglicherweise mit leicht unterschiedlichen Effekten je nach Farbe), andere erfordern bestimmte Farben, um betrieben werden zu können. Im Vergleich zu Scherben sind Pneuma-Steine extrem teuer und selten, und gerade in Kriegszeiten sind sie von Zivilisten so gut wie gar nicht zu bekommen (außer vielleicht auf dem Schwarzmarkt). Es ist nicht möglich, ein Artefakt, das für Pneuma-Steine ausgelegt ist, mit Scherben zu betreiben, und andersherum – Scherben erzeugen einfach nicht so viel Energie wie Pneuma-Steine, und wird ein Pneuma-Stein in ein Artefakt

eingesetzt, das nur die geringen Energien von Scherben verkräften kann, brennt es durch und wird dabei zerstört. Für Gerüchte, dass Artefakte, die mit Pneuma-Steinen betrieben werden, ein Eigenleben entwickeln können, gibt es keinerlei gesicherte Beweise.

Artefakte

Es folgt eine Reihe der bekanntesten und häufigsten Artefakte, die von Zvakas und Sfairanern eingesetzt werden. Im Falle von Waffen und Fahrzeugen findest du die genauen Spielwerte im Ausrüstungskapitel.

Aerokines

Das Aerokines ist eine Variante des Tachykines, die neben den Bewegungsglyphen auch über Luftglyphen verfügt. Diese erlauben es dem Fahrzeug, den Erdboden zu verlassen. Die Aerokines werden in Sfaira vor allem militärisch eingesetzt, doch hohe Würdenträger verfügen oft über eigene Flugmaschinen, um schnell an andere Orte zu gelangen. Wie beim Tachykines gibt es viele Varianten mit verschiedensten Optionen.

Konstruktionsschwierigkeit: 5 Würfel **Kosten:** 18+ / 14+
Konstruktionsdauer: 10 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** 6 Stunden.
Größere Modelle verbrauchen die Energie oft weit schneller.

Arkanomechanische Werkzeuge und Alltagsgegenstände

Dieser allgemeine Begriff bezeichnet eine Vielzahl unterschiedlicher Artefakte, die den Benutzer bei alltäglichen Tätigkeiten unterstützen können. Arkanomechanik ist mittlerweile in fast allen Bereichen des Lebens angekommen; Schneider verwenden arkanomechanische Nähmaschinen, Schmiede erhitzen das Metall über magischen Essen und lassen es von arkanomechanisch betriebenen Hammersystemen in Form schlagen, arkanomechanische Schlösser verriegeln Türen, Köche kühlen Lebensmittel in magischen Gefrierschränken und bereiten sie auf arkanomechanischen Öfen zu, und gelehrte verfassen Bücher auf magischen Schreibmaschinen. Instrumente, chirurgisches Besteck, Sägen... die Liste ließe sich endlos fortführen. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass arkanomechanische Werkzeuge alle Tätigkeiten stark vereinfachen – der Charakter erhält entweder einen Freiwürfel, oder er kann die notwendige Zeit halbieren, je nachdem, was er möchte und was in der Situation sinnvoll ist. (Bei allen Tätigkeiten, die mit Arkanomechanik zu tun haben, sei es das Konstruieren eines Artefakts oder das Einsetzen eines Implantats, sind ohnehin arkanomechanische Werkzeuge notwendig, daher bringen sie hier keinen Bonus).

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 10 (einfaches

Werkzeug) über 14 (Werkzeugkoffer) bis 18 und mehr (Werkstatt); Preise für die Materialien entsprechen dem halben Endpreis
Konstruktionsdauer: von 12 Stunden bis 21 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** Unterschiedlich, aber normalerweise im Rahmen von 1 bis 10 Stunden, teilweise deutlich länger.

Energieia-Kanone

Die Energieia-Kanone ist eine fürchterliche Waffe, das mächtigste Geschütz, das die Sfairaner einsetzen. Die nur unter großen Schwierigkeiten bewegbaren Energieia-Kanonen bestehen aus einem vier Schritt langem Metallrohr, das meistens aufwendig und Furcht erregend verziert ist. Die Pneuma-Steine, die sie versorgen, erlauben es ihnen, gewaltige Entladungen elementarer Energien zu entfesseln. Im elementaren Inferno einer Energieia-Kanonen können Dutzende von Soldaten auf einmal umkommen, und selbst gepanzerte Fahrzeuge halten selten mehr als einem Schuss stand. Ihr Energieverbrauch ist allerdings dafür gewaltig.

Konstruktionsschwierigkeit: 5 Würfel **Kosten:** 22 / 18
Konstruktionsdauer: 14 Tage **Aktivierungen** **(Pneuma-Stein, beliebig):** 10

Energieklingen

In Sfaira werden verschiedene Formen von Energieklingen verwendet. Anstelle einer Metallklinge wird die Energie der Scherbe verwendet, um eine Klinge aus reiner magischer Kraft zu erzeugen und diese mit Bindeglyphen zu fixieren. Diese haben gegenüber herkömmlichen Nahkampfwaffen einige Vorteile. Sie können leicht transportiert werden, da ihre Klinge erst im Kampf ausgefahren werden muss, und sind außerordentlich leicht. Außerdem ist es fast unmöglich, sie auf herkömmliche Art zu blocken (es ist dafür auch nicht möglich, mit einer Energieklinge zu parieren). Beliebte Varianten der Energieklingen sind die kurze Sica mit Quergriff, die vor allem von Meuchlern und als Zweitwaffe von sfairischen Soldaten verwendet wird, und die lange, elegante Makhaira.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 14 / 10 (Sica); 16 / 12 (Makhaira) **Konstruktionsdauer:** 48 Stunden **Wirkungsdauer (Scherbe):** 10 Minuten (Sica), 5 Minuten (Makhaira)

Feuerstab

Der Feuerstab der Zvakas ist eine eindrucksvolle Waffe, die zwar durch ihren Lauten Knall und den Gestank primitiver erscheinen mag als die sfairische Hasta, dies aber durch ihre Effizienz wettmacht. Der Feuerstab ist ein einfaches Metallrohr mit Schaft, das einerseits mit einer Scherbe,

andererseits mit alchemistischem Feuerstaub geladen werden muss. Die Energieladung der Scherbe wird verwendet, um ein Bleigeschoss aus dem Magazin in den Lauf zu laden und eine kleine Menge Feuerstaub zur Explosion zu bringen, um das Geschoss auf hohe Geschwindigkeiten zu beschleunigen. Dies erlaubt es, bei höherer Energieeffizienz mehr Schaden zu verursachen, als es mit der Hasta möglich wäre. Auch von Feuerstäben gibt es einige Varianten, wie den Donnerstab, der geringere Reichweite hat, die Geschosse aber zur Explosion bringt.

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 14 / 10

Konstruktionsdauer: 1 Tag **Aktivierungen (Scherbe):** 36
(allerdings sind zusätzlich noch Feuerstaub und ein Magazin mit Bleigeschossen notwendig).

Gigas-Rüstung

Die Gigas-Rüstung ist eine der jüngsten Entwicklungen der sfairischen Kriegslüsterheit, eine gewaltige Kriegswaffe irgendwo zwischen Rüstung und gepanzertem Fahrzeug. Sie kommt in vielen Varianten vor, doch allgemein lässt sich sagen, dass die durchschnittliche Gigas-Rüstung humanoid ist, etwa vier Meter aufragt und den Träger komplett im Brustkorb der Rüstung umhüllt. Nicht nur sind die Rüstungsplatten der Gigas-Rüstung gewaltig (Rüstungsschutz 5 und mehr), nicht nur kann sie gewaltige Hiebe austeilten, meistens sind die eindrucksvollen Giganten noch zusätzlich mit schrecklichen Waffensystemen ausgestattet, wie beispielsweise leichten Energiea-Kanonen.

Konstruktionsschwierigkeit: 6 Würfel **Kosten:** 22 / 18

Konstruktionsdauer: 21 Tage **Wirkungsdauer (Pneuma-Stein, beliebige Farbe):** 10 Stunden. Waffensysteme erfordern eigene Energiequellen.

Hasta

Die Hasta ist die archetypische Waffe der sfairischen Soldaten. Es handelt sich um einen Metallstab, der vorne gegabelt ist und der am hinteren Ende einen metallenen oder hölzernen Schaft besitzt. Der Lauf ist mit Zerstörungsglyphen bedeckt. Wird die Hasta aktiviert, sammelt sich in der Gabel eine Ladung destruktiver magischer Energie, die auf ein weit entferntes Ziel losgelassen werden kann. Es gibt einige Varianten der Hasta: die Faust-Hasta, die deutlich kleiner und kompakter ist, allerdings über geringere Reichweite verfügt, die sperrige Apollo-Hasta, die über eine gewaltige Reichweite verfügt, allerdings viel Energie verbraucht, und die wuchtige Hadessturm-Hasta, die eine enorme Feuergeschwindigkeit erreichen kann, allerdings dafür sehr viel Energie verbraucht (und deshalb über mehrere Sockel für Scherben verfügt). Hastas werden oft mit einer

Sica kombiniert, die als Bajonett dient.

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 14 / 10 (Faust-Hasta, Hasta); 18 / 14 (Apollo-Hasta, Hadessturm-Hasta)
Konstruktionsdauer: 2 Tage **Aktivierungen (Scherbe):** 24 (Faust-Hasta, Hasta, Hadessturm-Hasta), 12 (Apollo-Hasta)

Hoplon

Der Hoplon ist die arkanomechanische Antwort auf den herkömmlichen Rundschild. Der Hoplon ist ein einfaches Metallarmband mit Scherbenfassung und Schutz- und Bideglyphen. Wird er aktiviert, erzeugt er ein rundes Energiefeld, das wie ein Schild eingesetzt werden kann. Das niedrige Gewicht und die Unzerstörbarkeit des Hoplon haben sich hier immer wieder als großer Vorteil erwiesen.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 14 / 10
Konstruktionsdauer: 1 Tag **Wirkungsdauer (Scherbe):** 10 Minuten

Lesekristall

Ein Lesekristall ist eine klare Kristallscheibe, etwa drei Handflächen groß, die mit einer Scherbe betrieben wird und in deren Oberfläche Glyphen des Wissens geritzt sind. Wird ein Lesekristall aktiviert, kann er Texte und Bilder anzeigen, die im Kristall gespeichert sind, wobei er ein schwaches Licht abgibt. Bücher können in den Lesekristall gespeichert werden, indem jede Seite unter den Kristall gehalten wird.

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 12 / 8
Konstruktionsdauer: 6 Stunden **Wirkungsdauer (Scherbe):** 20 Stunden

Lorica

Die Lorica ist ein leichter Harnisch aus Bronze, kaum mehr als eine Brustplatte mit Schurz, die von den Soldaten der sfairischen Armeen getragen werden. Sie ist, wenn sie nicht aktiviert wird, eine eher wenig eindrucksvolle Rüstung (Rüstungswert 1), doch kann sie durch die eingelassenen Schutzrunen ein Kraftfeld erzeugen, das ohne zusätzliches Gewicht schützt wie eine weitaus schwerere Rüstung (Rüstungswert 3). Ein Konstruktionsfehler ist allerdings noch nicht behoben worden: Da die Scherbe recht exponiert im Harnisch auf der Brust angebracht ist, sind schon manche Soldaten gestorben, weil ihr Gegner die Scherbe gewaltsam entfernt hat.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 15 / 11
Konstruktionsdauer: 2 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** 10 Minuten

Magodor

Der Magodor („Magiegeber“) ist eines der komplexesten Artefakte, die die Arkanomechanik bisher hervorgebracht hat. Das Artefakt erlaubt es dem Verwender, einen Pneuma-Stein in die einzelne Fassung zu setzen, und seine Energien zu nutzen um thaumaturgische Magie zu wirken. Tatsächlich gibt es vier Varianten von Magodor, eine für jede der vier Magoschulen. Die Magokorona ist eine schlanke Krone aus Silber, mit in Smaragden eingelassenen Glyphen, die es erlaubt, die Komponenten des Magisters zu verwenden. Der Magogantos, ein gepanzerter Handschuh aus Silber und Messing, die Runen in Gold und Rubinstaub eingelassen, erlaubt Zugriff auf die Komponenten des Elementaristen. Die Magomaska, eine Maske aus Edelhölzern, mit Glyphen aus Diamantstaub, erlaubt Zugriff auf die Komponenten des Weltenläufers. Der Magokranos zu guter Letzt ist ein Helm aus Stahl, Messing und Silber, reich verziert und mit in Onyx eingelassenen Glyphen, erlaubt die Verwendung der Komponenten des Friedensstifters. Der Verwender eines Magodors kann ausschließlich die Komponenten verwenden, die sein Artefakt erlaubt (modifizierende Komponenten sind natürlich normal zugelassen), und kann nur Zauber des Elements wirken, dessen Pneuma-Stein er in der Fassung trägt; zudem erhält er keinen Zugriff auf die Spezielle Fähigkeit der jeweiligen Schule. Wer über ein Magisches Talent besitzt, kann keinen Magodor verwenden, und es ist ebenso wenig möglich, mehrere Magodor zu kombinieren oder sie gleichzeitig mit einem Magokardia einzusetzen.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 17 / 13
Konstruktionsdauer: 21 Tage **Wirkungsdauer (Pneuma-Stein, beliebige Farbe):** Die spezielle Art, auf die der Magodor mit dem Seelenstein des Trägers interagiert sorgt dafür, dass die Energie des Steins nicht verbraucht wird.

Phosolith

Die als Phosolith bezeichneten Lichtkugeln sind wahrscheinlich die einfachste und allgegenwärtigste Form von Artefakt. Es handelt sich um wenig mehr als Glas- oder Kristallkugeln, die mit Lichtglyphen verbunden sind. Eine Berührung der Kontrollglyphe erlaubt es, die Kugel zum Leuchten zu bringen. Phosolithen gib es in verschiedenen Größen, von tragbaren Lichtstäben bis hin zu gewaltigen Scheinwerfern.

Konstruktionsschwierigkeit: 2 Würfel **Kosten:** 4 (Lichtstab) über 8 (Beleuchtung für ein kleines Wohnhaus bis 16 (Flutlicht)); Preise für die Materialien entsprechen dem halben Endpreis **Konstruktionsdauer:** von 6 Stunden bis 2 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** Von 1000 Stunden (Lichtstab) bis hin zu 8 Stunden (Flutlicht).

Pyrantho

Die Pyrantho, oder Feuerblume, ist ein einfaches, aber sehr effektives Artefakt, das sowohl von Sfairanern als auch von Zvakas verwendet wird. Letztlich handelt es sich um eine etwa faustgroße Metallkugel, die die Fassung für eine Scherbe enthält und über und über mit Feuer- und Zerstörungsglyphen bedeckt ist. Sie wird aktiviert und geworfen, woraufhin sie mit einem lauten Knall explodiert und zahllose Metallsplitter in alle Richtungen schleudert. Die Pyrantho war eine der ersten entwickelten Artefakte und wird heute nicht mehr häufig eingesetzt, weil sie nur einmal verwendet werden kann. Allerdings ist die Zerstörung, die verursacht werden kann, wenn die gesamte Energie einer Scherbe auf einmal entfesselt wird, sehr beeindruckend.

Konstruktionsschwierigkeit: 2 Würfel **Kosten:** 10 / 6
Konstruktionsdauer: 8 Stunden **Aktivierungen (Scherbe):** 1

Schmetterwaffen

Die Schmetterwaffen der Zvakas sind eine Form von arkanomechanisch verbesserten Nahkampfwaffen. Eine Schmetterwaffe ist eine herkömmliche Nahkampfwaffe, meistens eine Axt oder ein Hammer, der mit einer Scherbe versehen wird. Wenn der Träger mit einem Angriff getroffen hat, kann er sich entscheiden, eine gewaltige Energieentladung zu erzeugen, die den verursachten Schaden drastisch erhöht (+1W6). Sie sind nicht so elegant wie Energieklingen, doch können sie auch als normale Waffe verwendet werden, wenn ihre Energie verbraucht ist.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** +4 / +2 (zu den Kosten der Waffe) **Konstruktionsdauer:** zusätzlich 1 Tag **Aktivierungen (Scherbe):** 12

Tachykines

Die Tachykines ist eine einfache Form von arkanomechanischem Fahrzeug. Es handelt sich um ein Radfahrzeug, das normalerweise Platz für vier Passagiere und einen Fahrer enthält, und das erstaunlich hohe Geschwindigkeiten erreichen kann. Die Tachykines ist ein häufiger Anblick auf den Straßen Sfairas, und besonders wohlhabende Bürger leisten sich oft den Luxus einer eigenen „Zauber-Kutsche“. Es gibt viele Varianten der Tachykines; manche verfügen über einen großen Laderaum, andere haben Platz für große Mengen an Passagieren, andere sind gepanzert und bewaffnet und fürs Gefecht ausgelegt. Besonders exklusive Modelle verfügen sogar über einen eingebauten Denkkristall, der das Fahren übernehmen kann.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 16+ / 12+
Konstruktionsdauer: 6 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** 10 Stunden.

Größere Modelle verbrauchen die Energie oft weit schneller.

Implantate

Hier werden einige der wichtigsten Implantate beschrieben, die von den Chirurgen der Sfairaner und Zvakas eingesetzt werden. Spielwerte findest du, soweit notwendig, im Ausrüstungskapitel. Die Beschreibung beginnt immer mit Schilderung des eigentlichen Implantats, und schildert dann einige mögliche Aufwertungen. Diese erhöhen den Preis des Artefakts, doch davon abgesehen kann ein Implantat mit einer beliebigen Zahl von Aufwertungen versehen werden.

Akumeter

Der Akumeter ist ein einfaches Artefakt, das an einen kleinen Messingtrichter erinnert, und das das Ohr ersetzen soll (teurere Exemplare sind meistens eine Nachbildung des menschlichen Ohrs). Im Gegensatz zu Optokristallen, die auch einzeln eingesetzt werden können, müssen Akumeter in Paaren implantiert werden, weil sonst der Gleichgewichtssinn des Trägers durcheinander gerät.

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 12 / 10
Konstruktionsdauer: 1 Tag **Wirkungsdauer (-):** Speist sich allein aus der Lebenskraft. **Operationsschwierigkeit:** 4 Würfel **Operationsdauer:** 2 Stunden **Operationsschaden:** 1W6

- **Gehörverbesserung (Kosten +2):** Der Charakter erhält einen Freiwürfel auf alle Wahrnehmungswürfe, die auf Gehör basieren.
- **Speicherkristall (Kosten +3):** Der Charakter kann bis zu 4 Stunden seiner akustischen Wahrnehmung aufzeichnen. Er kann die gespeicherten Daten mit einer Berührung auf einen Denkkristall übertragen.

Armprothese

Die arkanomechanische Armprothese ist sehr offensichtlich. Sie erinnert an einen stilisierten Skelettarm aus Messing und Silber und wird von den meisten Trägern mit weiter Kleidung verborgen. Doch wer seinen Arm verloren hat, der darf nicht wählerisch sein.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 14 / 12
Konstruktionsdauer: 7 Tage **Wirkungsdauer (Scherbe):** 1 Monat
Operationsschwierigkeit: 4 Würfel **Operationsdauer:** 6 Stunden **Operationsschaden:** 2W6

- **Hasta-Hand (Kosten +3):** Diese Modifikation schafft Platz in der Prothese, um eine Faust-Hasta zu integrieren (diese muss einzeln

erworben werden). Die meisten Teile bist auf den Lauf der Hasta und die Energieversorgung der Hasta werden entfernt, und Zeigefinger und kleiner Finger der Hand stellen die Hasta-Gabel dar.

- **Krallenhand (Kosten +2):** Die Hand der Prothese ist mit messerscharfen Fingernägeln, Knöchelnieten, einer Stoßklinge in der Handfläche oder ähnlichen Waffen ausgestattet. Der waffenlose Schaden des Charakters steigt um +2.
- **Muskelverstärkung (Kosten +3):** Die Muskelverstärkung besteht aus Schlaufen aus arkanomechanisch betriebenen Metallschläuchen, die um den Arm gewunden sind. Wird ein Kraftakt mit dem Arm unternommen, erhält der Charakter einen Freiwürfel.

Magokardia

Das Magokardia ist eine Weiterentwicklung des Magodors, die allerdings in den Körper implantiert wird. Es handelt sich um eine etwa zwei Handflächen große Platte aus Messing und Silber, die in den Brustkorb über dem Herzen implantiert wird, und die über rotierbare Fassungen für drei Pneuma-Steine verfügt. Wie der Magodor erlaubt das Implantat dem Träger, thaumaturgische Effekte auszulösen. Jedes Magokardia hat eingebrannte Glyphen, die es einer Magierschule zuordnen (Meister oder Bruder der Elemente, beispielsweise). Der Verwender eines Magokardia zählt allerdings als vollständiger Magier, und kann auch die Komponenten verwenden, die ihm nicht zur Verfügung stehen (wenn auch mit Barrierewürfel, versteht sich). Er hat sogar einen Vorteil gegenüber einem thaumaturgischen Magier: Die Elemente, die ihm zur Verfügung stehen, basieren nicht auf seinem Seelenstein, sondern auf den Pneuma-Steinen, die er in seine Fassungen gesetzt hat. Da er diese rotieren kann, kann er jederzeit (mit einer Aktion, die 4 Segmente kostet) festlegen, welcher Pneuma-Stein sich direkt über seinem Herzen befindet- dieser bestimmt seine primäre Magiefarbe. Dafür erhält er keinen Zugriff auf die Spezielle Fähigkeit seiner „Schule“.

Konstruktionsschwierigkeit: 5 Würfel **Kosten:** 20 / 16

Konstruktionsdauer: 100 Tage **Wirkungsdauer (-):** Die spezielle Art, auf die das Magokardia mit dem Seelenstein des Trägers interagiert sorgt dafür, dass die Energie des Steins nicht verbraucht wird.

Operationsschwierigkeit: 5 Würfel **Operationsdauer:** 12 Stunden
Operationsschaden: 2W6

Makrodyn-Implantat

Das Makrodyn-Implantat ist ein Oberbegriff für viele verschiedene Artefakte, die die Leistung des Charakters in einer Fertigkeit drastisch verbessern. So vielseitig ihre Effekte sind, so variantenreich sind auch die Formen, die sie annehmen. So besteht beispielsweise ein Reflexe-Makrodyn

aus Messingklammern, die den ganzen Rücken entlang der Wirbelsäule ins Fleisch getrieben sind, mit eingätzten Beschleunigungsglyphen, und ein Fernkampf-Makrodyn aus einer Kristalllinse über einem Auge, die über silberne Leitungen mit den Händen des Schützen verbunden ist, und die Zielinformationen liefert. Egal welches Erscheinungsbild ein Makrodyn-Implantat hat, es gewährt auf jeden Fall einen Freiwürfel für alle Würfe mit der entsprechenden Fertigkeit.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 16 / 12
Konstruktionsdauer: 21 Tage **Wirkungsdauer (-):** Speist sich allein aus der Lebenskraft. **Operationsschwierigkeit:** 4 Würfel
Operationsdauer: 12 Stunden **Operationsschaden:** 2W6

Optokristall

Der Optokristall ist ein kleines, aber komplexes Implantat, das das Auge ersetzt. Es handelt sich um einen kleinen, kugelförmigen Bergkristall, in dessen Schnitt Wahrnehmungsglyphen integriert sind. Ein nicht modifizierter Optokristall entspricht dem menschlichen Auge in jeder Hinsicht.

Konstruktionsschwierigkeit: 3 Würfel **Kosten:** 12 / 10
Konstruktionsdauer: 1 Tag **Wirkungsdauer (-):** Speist sich allein aus der Lebenskraft. **Operationsschwierigkeit:** 4 Würfel
Operationsdauer: 2 Stunden **Operationsschaden:** 1W6

- **Lichtschild (Kosten +2):** Der Charakter ist geschützt gegen Effekte, die Licht verwenden, um zu blenden.
- **Nachtglyphen (Kosten +2):** Der Charakter kann bei Dunkelheit perfekt sehen und erleidet keinerlei Abzüge.
- **Magische Sicht (Kosten +2):** Diese Verbesserung erlaubt es dem Charakter, magische Muster wahrzunehmen. Er kann Zauber sehen, die gerade gewirkt werden, solche, die bereits bestehen, und Artefakte auf einen Blick als solche erkennen.
- **Sichtverbesserung (Kosten +2):** Der Charakter erhält einen Freiwürfel auf Wahrnehmungswürfe, die auf Sicht basieren.
- **Speicherkristall (Kosten +3):** Der Charakter kann bis zu 2 Stunden seiner optischen Wahrnehmung aufzeichnen. Er kann die gespeicherten Daten mit einer Berührung auf einen Denkkristall übertragen.

Xenodyn-Implantat

Das Xenodyn-Implantat ist ein spezielles Implantat, das sich im Nacken des Trägers befindet und das einen Sockel für einen Expertensystem-Denkkristall liefert (siehe Seite XX). Setzt der Charakter einen

entsprechenden Denkkristall in die Fassung, kann er die Fertigkeit mit dem entsprechenden Wert verwenden. Das Implantat überschreibt die Kenntnisse des Charakters, verfügt er selbst also über einen höheren Wert, kann er diesen nicht verwenden.

Konstruktionsschwierigkeit: 4 Würfel **Kosten:** 16 / 12
Konstruktionsdauer: 21 Tage **Wirkungsdauer (-):** Speist sich
allein aus der Lebenskraft. **Operationsschwierigkeit:** 4 Würfel
Operationsdauer: 12 Stunden **Operationsschaden:** 2W6

Kapitel 6: Krieg

Auch wenn das Kampfsystem so einfach wie möglich gehalten ist (unter der Prämisse, dass es den Spielern taktische Varianz erlauben soll), so kommt es doch in Arkadiya zu Auseinandersetzungen, die die Möglichkeiten dieser Regeln einfach übersteigen. Krieg ist einfach ein wichtiger Faktor der Spielwert, deshalb stellen wir dieses alternative Kampfsystem zur Verfügung. Das Kriegssystem verwendet einen Teil derselben Spielregeln wie das reguläre Kampfsystem, so dass die Spielwerte schnell übertragen werden können, gruppiert aber Kämpfer in anonymen Einheiten, die wie ein Mann kämpfen. Das Kriegssystem ist ausgesprochen tödlich, besonders für einzelne Charaktere und schwache Einheiten. Es empfiehlt sich zum Austragen großer Gefechte, von Scharmützeln mit 30 Kämpfern bis hin zu großen Schlachten mit hunderten und tausenden Kontrahenten.

Die Spielwerte

Grundsätzlich hat jede Einheitenart im Kriegssystem 8 Spielwerte, die definieren, wie er sich in der Schlacht schlägt, und außerdem noch Angriffe und Spezialfähigkeiten, die sie näher definieren. Wie bereits erwähnt entsprechen einige dieser Spielwerte direkt Werten aus dem normalen Regelsystem, andere können leicht übertragen werden.

Nahkampf beschreibt, wie gut die Einheit darin ist, den Gegner im Nahkampf anzugreifen, aber auch sich zu verteidigen. Der Nahkampf-Wert entspricht eins zu eins der Nahkampf-Fertigkeit.

Fernkampf beschreibt, wie geschickt sich die Einheit darin anstellt, den Gegner im Fernkampf zu treffen. Der Fernkampf-Wert entspricht eins zu eins der Fernkampf-Fertigkeit.

Moral gibt an, wie diszipliniert die Einheit ist, und wie leicht sie bei Verlusten oder grauenvollen Gegnern in Panik gerät. Der Moral-Wert entspricht eins zu eins der Integritäts-Fertigkeit.

Reaktion beschreibt, wie schwer die Einheit im Fernkampf zu treffen ist, und wie schnell sie im Nahkampf zuschlägt. Der Reaktions-Wert entspricht eins zu eins der Reflexe-Fertigkeit nach Standardregeln.

Angriffe stellen dar, wie oft jeder Kämpfer in der Einheit (nicht die ganz Einheit!) angreifen kann. Angriffe stehen sowohl für Fernkampfangriffe als auch für Nahkampfattacken. Beachte, dass Angriffe dafür verwendet

werden, das maximale Ergebnis bei einem Angriffswurf zu bestimmen – egal wie viele Angriffe eine Einheit verfügt, sie kann maximal einen Fernkampfangriff und einen Nahkampfangriff in einer Runde ausführen!

Lebenspunkte funktionieren ein wenig anders als nach den Standardregeln. Die meisten Einheiten verfügen nur über einen Lebenspunkt, und nur sehr wenige besondere Einheiten (übergroße Monster, Anführer) können über zwei, drei oder sogar mehr Lebenspunkte verfügen (mehr als fünf Lebenspunkte kann eine Einheit nicht erhalten). Die Lebenspunkte sind immer pro Kämpfer in der Einheit gerechnet.

Bewegung gibt an, wie viele Hexfelder eine Einheit in der Bewegungsphase verschoben werden kann. Es ist recht leicht, den Bewegungswert zu ermitteln. Langsame Einheiten haben einen Wert von 1, normale menschliche Truppen einen Wert von 2, schnelle menschliche Truppen einen Wert von 3, und Kavallerie schließlich hat einen Wert von 4 oder sogar 5. Bewegungswerte über 5 sind nicht möglich.

Panzerung beschreibt, wie gut die Einheit vor Schaden geschützt ist. Der Panzerungswert entspricht eins zu eins dem Panzerungswert nach den Standardregeln. Nur wenige Einheiten haben Panzerungswerte über 5, normal ist eine Spanne von 0 – 3.

Was man braucht

Um das Kriegssystem zu verwenden, sind einige einfach zu besorgende Gegenstände notwendig.

- **Spielpläne:** Als Spielplan verwendet das Kriegssystem einfach Hexfeldkarten, wie sie auch im Standardspiel verwendet werden. Verschiedene Hersteller produzieren auch vorgedruckte Spielpläne, auf der bereits Gelände verzeichnet ist. Solange die Motive hier deiner Phantasie im Wege stehen (bedenke, jede Einheit ist nicht ein einzelner Soldat, sondern eine ganze Gruppe) ist der Maßstab hier nicht wichtig.

- **Spielsteine:** Du kannst alles mögliche als Spielsteine für das Kriegssystem verwenden, Pokerchips, Münzen, was du möchtest. Es ist aber wichtig, dass du einerseits deine Einheiten unterscheiden kannst, und andererseits feststellen kannst, in welche Richtungen sie blicken. Wenn diese beiden Kriterien erfüllt sind, ist eigentlich egal, was du verwendest, solange der Stein nicht größer ist als deine Hexfelder. Wenn du dein Spiel optisch ein wenig ansprechender gestalten willst, kannst du dir auch selbst Spielsteine basteln, die mit entsprechenden Bildern bedruckt sind, oder

Zinn- oder Plastikminiaturen verwenden. Gelände kann auch durch Spielsteine dargestellt werden, oder einfach in die Karte gemalt werden.

- **Einheitendokumente:** Achte darauf, dass du genügend Einheitendokumente zur Verfügung hast, dass du all deine Einheiten eintragen kannst.

- **Würfel:** Wie die Standardregeln verwendet das Kriegssystem einfache W6. Für optimalen Spielfluss bietet es sich an, wenn jede Partei mindestens zwei Würfel zur Verfügung hat.

Vor Schlachtbeginn

Ehe eine Schlacht beginnt, müssen einige Vorbereitungen getroffen werden.

- **Punktwert bestimmen und Armeen zusammenstellen:** Der Punktwert, der normalerweise bei 200 beginnt und theoretisch nach oben offen ist, bestimmt, wie groß und kampfstark eine Armee ist. Der Charakter kann für die Punkte, die ihm zur Verfügung stehen (abhängig vom Szenario ist es möglich, dass ein Ungleichgewicht herrscht, mehr dazu später) eine beliebige Kombination an Einheiten erwerben. Beachte, dass keine Einheit mehr als 100 Punkte kosten darf! Je mehr Punkte jeder Seite zur Verfügung stehen, umso länger wird die Schlacht auch dauern. Durch die Art und Weise, wie diese Regeln funktionieren, kann es sein, dass dem Charakter am Ende Punkte übrig bleiben; für jeweils 50 Punkte, die er nicht einlösen kann oder will (abgerundet) erhält er eine zusätzliche Erzählmarke für das Szenario.

- **Reihenfolge bestimmen:** Wenn dem Szenario nach nicht klar zu entnehmen ist, wer der Angreifer ist, wird zufällig bestimmt, wer die erste Runde beginnt. Dazu würfeln einfach alle Parteien mit einem W6 und prüft, wer das höhere Ergebnis hat – er darf beginnen. Bei einem gleichen Würfelergebnis wird der Wurf wiederholt. Gibt es mehr als zwei Parteien, machen die verbleibenden beiden einen weiteren Wurf, um den zweiten Platz zu bestimmen, und so weiter.

- **Gelände festlegen:** Wird ein Kriegsspiel im Rahmen eines Rollenspielszenarios ausgetragen, wird der Spielleiter festlegen, welche Geländemerkmale es gibt. Wollt ihr nur ein einfaches Spiel austragen, könnt sich alle Spieler entweder auf eine beliebige Geländezusammenstellung einigen, oder auf der Zufallsgeländetabelle würfeln. Wird ein vorgedruckter Spielplan verwendet, wie sie für manche Rollen- und Tabletopspiele herausgegeben werden, könnt ihr euch auch einfach an den Abbildungen orientieren.

- **Einheiten aufstellen:** Auch die anfängliche Positionierung wird oft

vom Szenario vorgegeben. Ist dies nicht der Fall, sollten die Spieler ihre Einheiten abwechselnd auf dem Spielplan verteilen, wobei der Spieler, der als letzter handelt, mit dem Aufstellen beginnt. Hierbei sollte, wenn nicht mehr als vier Spieler beteiligt sind, folgende Regel beachtet werden: Der Spieler, der zuerst aufstellt, wählt auch eine Seite des Spielplans aus. Er darf seine Seiten nur in einem Drittel der Hexfelder (abgerundet) der Karte aufstellen, vom äußeren Rand in Richtung Mitte. (Spielt ihr also mit einer Karte, die 10 Hexfelder breit ist, darfst du deine Einheiten in dem drei Felder breiten Streifen aufstellen, der dir zugewandt ist). Jeder Spieler, der seine erste Einheit aufs Spiel bringt, wählt wieder seine Seite aus und folgt denselben Regeln. Wenn sich die Bereiche von zwei Parteien überschneiden (in den Ecken des Spielplans) gilt dies als tote Zone, hier dürfen keine Einheiten aufgestellt werden. Sind die beiden Parteien allerdings verbündet, kann auch dieser Raum beliebig von beiden genutzt werden. Haben alle Spieler ihre erste Einheit aufs Feld gebracht, wird von vorne begonnen, bis alle Einheiten auf dem Spielplan stehen.

Der Ablauf einer Kriegsrunde

Grundsätzlich ist jede Schlacht im Kriegssystem in einzelne Runden eingeteilt. Es wird immer in der zu Beginn ermittelten Reihenfolge gehandelt. Der Kampf ist beendet, sobald ein Spieler aufgibt oder keine Einheiten mehr hat. Die Schritte sind immer dieselben, nur dass immer der Spieler anfängt, der an der Reihe ist. Nach Ende der fünf Schritte beginnt die nächste Runde (vorausgesetzt, dass ein Spieler nicht aufgibt).

1. **Angreifer, Verteidiger und Spurter festlegen:** Jede Einheit muss entweder als Angreifer oder als Verteidiger deklariert werden. Angreifer können sich bewegen und angreifen, Verteidiger müssen auf der Stelle bleiben, können sich aber besser gegen Angreifer wehren. Spurter sind angreifbar und können nicht angreifen, sind aber sehr mobil. Jede Einheit wird einzeln bestimmt, abwechselnd wie beim Aufstellen der Einheiten.

2. **Fernkampfphase:** Als nächstes machen alle Einheiten, die als Angreifer deklariert sind und die über einen Fernkampfangriff verfügen, ihre Fernkampfangriffe. Auch hier beginnt der aktive Spieler, und dann werden abwechselnd Einheiten ausgewählt.

3. **Bewegungs- und Angriffsphase:** Als nächstes werden Einheiten über das Spielfeld gezogen. Auch hier beginnt der aktive Spieler mit einer Einheit seiner Wahl, und dann wird abgewechselt. Grundsätzlich kann sich

jede Einheit so viele Felder bewegen, wie ihr Bewegungswert beträgt, aber Gelände und andere Faktoren können dies beeinflussen. Eine wichtige Ausnahme ist der Angriff – möchte eine Einheit einen Nahkampf mit einer anderen Einheit beginnen, erhalten sie einen Bonus von W3 Feldern, um die Distanz zu überbrücken. Der Spieler muss den Angriff zuerst ansagen und darf dann erst würfeln. Reicht die Distanz, um in Kontakt mit der gegnerischen Einheit zu kommen, kann die Einheit sofort eine Attacke außerhalb der Nahkampfphase durchführen; der Gegner kann normalerweise nicht zurückschlagen. Reicht die Distanz aber nicht, wird die Einheit so weit gezogen, wie sie kommt. Alle Nahkampfattacken gegen die Einheit dürfen für den Rest der Runde einen W6 zusätzlich werfen.

4. Nahkampfphase: Am Ende werden bestehende Nahkämpfe abgewickelt, auch solche, die erst in der Angriffsphase begonnen wurden. Der Spieler, der zuerst dran ist, entscheidet, welcher der Nahkämpfe auf dem Spielplan zuerst abgewickelt werden soll. In der Nahkampfphase darf jede Seite einmal attackieren. Die Einheit mit dem höheren Reflexe-Wert beginnt. Wird eine Einheit komplett außer Gefecht gesetzt oder gerät in Panik, ehe sie zurückschlagen konnte, wird ihre Attacke nicht mehr ausgeführt. Haben beide Seiten denselben Reflexe-Wert, schlagen sie tatsächlich gleichzeitig zu – es ist egal, welcher der beiden Attacken zuerst durchgeführt wird, beide Einheiten handeln mit den Werten, die sie zu Beginn der Nahkampfphase hatten. Es ist nicht möglich, einen begonnenen Nahkampf zu verlassen, es sei denn, die gegnerische Einheit wird zerstört.

Angreifer, Verteidiger und Spurter

Wenn du zu Beginn festlegst, ob eine Einheit Angreifer, Verteidiger oder Spurter sein soll, entscheidest du ihr gesamtes Verhalten für den Rest der Runde, sei also vorsichtig! Auf dem Einheitenbogen findest du eine Reihe von Kästchen, in denen du für jede Einheit abkreuzen kannst, ob sie in der fraglichen Runde als Angreifer oder Verteidiger eingesetzt werden sollen.

Angreifer: Standardmäßig sollte man davon ausgehen, dass die meisten Einheiten normalerweise als Angreifer deklariert werden. Angreifer können sich in der Bewegungsphase über das Spielfeld gezogen werden, dürfen Fernkampfangriffe durchführen und Angriffe beginnen.

Verteidiger: Verteidiger erfüllen normalerweise die Funktion, den Gegner zu binden. Eine Einheit kann immer als Verteidiger deklariert werden, auch wenn sie schon im Nahkampf ist. Verteidiger dürfen nicht gezogen werden (und somit auch keine Nahkampfangriffe beginnen) und

auch nicht im Fernkampf angreifen; befinden sie sich bereits im Nahkampf, verzichten sie auf ihre Attacke. Dafür dürfen sie, wenn sie angegriffen werden, einen zusätzlichen W6 auf ihren Verteidigungswert (Nahkampf oder Reaktion) addieren.

Spurter: Spurter können nicht angreifen, weder im Nahkampf noch im Fernkampf, und wenn sie im Nahkampf angegriffen werden, werfen sie keinen W6, sondern verwenden einfach ihren unmodifizierten Nahkampfwert. Dafür dürfen sie doppelt so viele Felder gezogen werden, wie ihr Bewegungswert beträgt.

Das Blickfeld

Im Kampf ist es wichtig zu ermitteln, was die Einheit sehen kann. Grundsätzlich hat jede Einheit einen Sichtbereich, den du ermitteln kannst, indem du die beiden Hexfeldseiten, die in die direkte Blickrichtung der Einheit zeigen, verlängerst. Alles, was sich in diesem Bereich befindet, kann potentiell wahrgenommen werden. Es ist aber möglich, dass Hindernisse (andere Einheiten, Geländemerkmale und so weiter) als Hindernis dienen und das Blickfeld blockieren. Wenn ein potentielles Hindernis vorhanden ist, müsst ihr überprüfen, ob das Hindernis in der Linie liegt, die du von der Mitte der Blickrichtungs-Hexfeldseite zum Ziel ziehen kannst. (Seid ihr euch nicht einig, ob etwas in der entsprechenden Situation als Hindernis gewertet werden soll oder nicht – beispielsweise würde eine Gruppe Zvakas wohl kaum die Sicht auf einen dahinter stehenden Dampftitanen behindern – dann entscheidet mit einem einfachen Würfelwurf.)

Einheiten können nur solche Einheiten mit Fernkampfwaffen angreifen, die sich in ihrem Blickfeld befinden, und auch Nahkampfangriffe sind nur innerhalb des Blickfelds möglich. Außerdem sind Angriffe gegen Einheiten, die den Angreifer nicht sehen können, besonders effektiv.

Der Fernkampfangriff

Möchte eine Einheit im Fernkampf angreifen, braucht sie einen Fernkampf-Angriff. Verfügt sie über einen solchen, ist der Ablauf des Angriffs eigentlich ganz einfach:

1. Prüfe, ob die anvisierte Einheit in Reichweite ist, ob die Einheit sichtbar ist (keine Hindernisse wie andere Einheiten oder manche Geländearten im Weg) und ob sie im Blickfeld der Einheit liegt. Wenn nicht, kannst du ein anderes Ziel bestimmen. Ist kein Ziel in Reichweite, kann die

Einheit diese Runde nicht angreifen.

2. Würfle mit einem W6 und addiere den Fernkampfwert der Einheit. Ziehe dann den Reaktions-Wert des Ziels zuzüglich 1W6 ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der Treffer. Die Trefferzahl darf nicht über der Anzahl der Angriffe der Einheit liegen.

3. Würfle den Schaden des Angriffs aus, mit einem W6 plus einem Bonus, der vom Angriff abhängt. Ziehe dann den Rüstungswert zuzüglich 1W6 des Ziels ab. Das Ergebnis ist der Schadenswert. Der Schadenswert darf nicht über der Trefferzahl liegen.

Schießen in den Nahkampf

Wenn eine Einheit einen Fernkampfangriff gegen eine Einheit richten möchte, die sich gerade im Nahkampf befindet, ist dies möglich, aber mit Risiko verbunden. Wenn du einen solchen Angriff ausführst und triffst, musst du, nachdem du den endgültigen Schadenswert ermittelt hast, mit 2W6 würfeln. Wenn einer von beiden Würfeln eine 6 zeigt, dann ist das Ergebnis des anderen Würfels die Anzahl von Schadenspunkten (bis zum Schadenswert, den du verursacht hast) die nicht deiner Zieleinheit, sondern der anderen Einheit zugefügt wird. Sind mehr als zwei Einheiten im Nahkampf, bestimmst du zufällig, welche Einheit getroffen wird.

Die Bewegung

Möchtest du eine Einheit über das Feld ziehen, musst du dazu nur ihren Bewegungswert beachten. Du erhältst so viele Punkte, wie der Bewegungswert der Einheit beträgt (doppelt so viele, wenn die Einheit als Spurter deklariert wurde, und einen Bonus von 1W3, wenn die Einheit angreifen soll (siehe unten). All diese Bewegungsformen sind unmöglich, wenn die Einheit als Verteidiger deklariert ist oder sich bereits im Nahkampf befindet.

Richtungswechsel: Einheiten können sich immer nur in Blickrichtung bewegen (also nach vorne). Du kannst für 1 Bewegungspunkt die Richtung beliebig wechseln, um bis zu 180 Grad in jede Richtung. Ein solcher Richtungswechsel verändert auch das Blickfeld! Du kannst mehrere Male während einer Bewegung das Blickfeld wechseln.

Schritt: Du kannst in der Bewegungsphase für jeden Bewegungspunkt ein Hexfeld zurücklegen, solange es sich um freies Gelände handelt. Wenn ein Feld allerdings mit schwierigem Gelände bedeckt ist, kann dies die

Bewegung einschränken. Handelt es sich um Unwegsames Gelände (Hügel, Morast, Ruinen, lichte Wälder), dann kostet das Betreten des Feldes 2 Bewegungspunkte. Handelt es sich um Sehr Unwegsames Gelände (steile Hänge, Sümpfe, dichte Wälder, Wasser), kostet das Betreten der Felder 3 Bewegungspunkte. Unpassierbares Gelände (Felswände, Erdspalten, und so weiter) macht es unmöglich, das Feld zu betreten. Hat eine Einheit nicht genügend Bewegungspunkte für nur einen Schritt in dem Gelände, in dem sie sich befindet, kann sie immer mindestens ein Feld gezogen werden, es sei denn, ihre Bewegung beträgt 0.

Nahkampfangriff: Der Nahkampfangriff ist eine spezielle Form von Bewegung, die es der Einheit erlaubt, den Gegner im Nahkampf zu verwickeln.

Grundsätzlich erhält eine Einheit, die einen Nahkampfangriff startet, einen Bonus von 1W3 Bewegungspunkten, weil sie ungestüm auf den Gegner zustürmt. Die Bewegung folgt hierbei den normalen Regeln, inklusive Gelände. Durch das Zufallselement des Würfelwurf kann das dazu führen, dass der Nahkampfangriff den Gegner nicht erreicht (gezogen wird sie dennoch, der Angreifer kann nach angesagtem Angriff keinen Rückzieher machen), was die Einheit extrem anfällig gegen Nahkampfangriffe macht – solche Angriffe gegen die Einheit erhalten einen Bonuswürfel.

Schafft es der Angreifer, seinen Gegner als Teil eines Nahkampfangriffs außerhalb des Blickfelds zu erwischen – das heißt, den Gegner in den hinteren drei Hexfeldseiten berührt – dann erhält der Angriff einen Bonus von W6.

Die Attacke, die im Rahmen des Angriffs stattfindet, ist immer zusätzlich – das heißt, die Einheit darf noch einmal angreifen, sobald die Nahkampfphase erreicht ist.

Passieren und Blockieren von Einheiten

Manchmal möchte sich eine Einheit an einer anderen vorbei bewegen, ohne mit ihr in einen Nahkampf zu geraten. Wenn eine Einheit, die sich bewegt, aber keinen Nahkampfangriff angesagt hat, an einer gegnerischen Einheit vorbei gezogen wird, so dass sie sich während oder am Ende der Bewegung in direkt nebeneinander liegenden Hexfeldern befinden, können beide Spieler ansagen, dass sie die andere Einheit blockieren möchten (normalerweise wird dies der andere Spieler sein, doch auch die Einheit,

die gerade gezogen wurde, kann blockieren, beispielsweise um einen drohenden Nahkampfangriff zu verhindern). Blockiert eine Einheit, dann befinden sich beide Einheiten sofort im Nahkampf, allerdings wird kein Nahkampfangriff durchgeführt – mit anderen Worten, erst in der kommenden Nahkampfphase werden Nahkampfattacken in der üblichen Reihenfolge abgewickelt.

Es ist grundsätzlich nur für Flieger möglich, sich durch Felder zu bewegen, in der sich eine feindliche Einheit befindet. Das Ziehen durch Felder, in denen sich eine verbündete Einheit befindet, ist möglich, aber nur, wenn die Bewegung nicht in diesem Feld beendet wird – es können sich am Ende der Bewegungsphase niemals zwei Einheiten im selben Feld befinden.

Die Nahkampfattacke

Möchte eine Einheit im Nahkampf attackieren, entweder, weil sie gerade einen Angriff beginnt oder weil sie bereits in einen Nahkampf verwickelt ist, ist das eigentlich ganz einfach.

1. Findet die Attacke bereits in der Nahkampfphase statt, musst du ermitteln, welche Partei im Kampf zuerst angreifen darf. Dies basiert auf dem Reflexe-Wert. Haben beide Parteien denselben Reflexe-Wert, greifen sie gleichzeitig an, das heißt keine Seite hat die Chance, den Gegner auszulöschen ehe sie selbst angegriffen wird. Findet die Attacke als Teil eines Nahkampfangriffs statt, kann normalerweise nur der Angreifer attackieren. Sind mehrere Parteien an einem Nahkampf beteiligt, kann jede Einheit nur einen Gegner angreifen.

2. Würfle mit einem W6 und addiere den Nahkampfwert der Einheit. Ziehe dann den Nahkampf-Wert des Ziels zuzüglich 1W6 ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der Treffer. Die Trefferzahl darf nicht über der Anzahl der Angriffe der Einheit liegen.

3. Würfle den Schaden des Angriffs aus, mit einem W6 plus einem Bonus, der vom Angriff abhängt. Ziehe dann den Rüstungswert des Ziels zuzüglich 1W6 ab. Das Ergebnis ist der Schadenswert. Der Schadenswert darf nicht über der Trefferzahl liegen.

Schaden

Fernkampfangriffe und Nahkampfattacken verursachen Schaden.

Schaden kann Kämpfer aus der Einheit ausschalten und sie so schwächen, hat aber noch andere Auswirkungen.

Grundsätzlich gilt, dass der Schaden einfach von der Lebenskraft der Einheiten abgezogen. Das ist relativ einfach, wenn die Einheit nur über einen Lebenspunkt verfügt – in diesem Fall wird einfach pro Schadenspunkt ein Soldat aus der Einheit getötet und kann auf dem Einheitenbogen abgestrichen werden. Nehmen wir an, eine Einheit bestehend aus 20 Soldaten mit jeweils 1 Lebenspunkt erleidet 4 Schadenspunkte. 4 Soldaten werden ausgeschaltet und können auf dem Bogen abgestrichen werden. Die Einheit ist nur noch 16 Soldaten stark.

Haben die Soldaten der Einheit aber mehr als 1 Lebenspunkt, wird der Schaden so verteilt, dass möglichst viele Gegner ausgeschaltet werden. Nehmen wir an, dass die Einheit aus Soldaten mit 2 Lebenspunkten besteht, und 10 Soldaten stark ist. Sie erleidet 5 Schadenspunkte. Das bedeutet, dass zwei der Soldaten ausgeschaltet werden ($2 + 2$), und eine dritte einen Schadenspunkt erleidet (somit jetzt nur noch 1 Lebenspunkt besitzt). Auf dem Einheitenbogen sollte sie halb abgestrichen werden.

Immer wenn eine Einheit Schaden erleidet, besteht die Chance, dass sie in Panik gerät. Dazu wird ein Wurf mit $2W6 +$ der Anzahl der verursachten Verluste (nicht Schadenspunkte) gemacht. Erreicht das Gesamtergebnis den Moral-Wert der Einheit, gerät sie in Panik und ergreift die Flucht. Sie wird sofort aus dem Spiel entfernt.

Erzählmarken und Charaktere in der Schlacht

Wie im Standardspiel können Charaktere auch ihre Erzählmarken einbringen. Um ihre Erzählmarken verwenden zu können, müssen sie sich einer Einheit anschließen. Wenn ein Charakter Teil einer Einheit ist, begibt er sich in Gefahr, dafür kann er Erzählmarken aufwenden, um die Kampfkraft der Einheit zu verbessern. Jede Erzählmarke, die aufgewendet wird, addiert $W6$ auf einen Fernkampfangriff, eine Nahkampfattacke, eine Verteidigung, oder einen Schadenswurf, oder zieht $1W6$ von einem Moralwurf ab (der zusätzliche $W6$ wird einzeln gewürfelt und vom Gesamtergebnis abgezogen). Sind auf einer Seite keine bekannten Charaktere vorhanden (beispielsweise wenn ihr mit diesen Regeln nur eine schnelle Schlacht spielen wollt), dann kann davon ausgegangen werden, das für jeweils 300 Punkte (aufgerundet) ein Charakter mit zwei Erzählmarken im Spiel ist. Jeder Einheit kann sich nur ein Charakter anschließen. Bestimmte benannte Charaktere können noch über weitere

Spezialfähigkeiten verfügen, die entweder grundsätzlich die Fähigkeiten der Einheit anpassen oder auch mit Erzählmarken aktiviert werden können.

Stoßen zwei Einheiten im Nahkampf aufeinander, in denen benannte Charaktere kämpfen, kann jede Seite in der ersten Nahkampfphase (also nach dem Nahkampfangriff) ansagen, dass sie ein Duell fordert. Ein Duell ist ein Kampf nach Standardregeln, der zwischen den beiden Angreifern ausgetragen wird. Duelle können abgelehnt werden, doch kann der Herausgeforderte dann für den Rest des Kampfes (bis eine Einheit besiegt ist) keine Erzählmarken ausgeben. Die Seite, deren Anführer ein Duell verliert, ist für den Rest des Kampfes im Nachteil – der Gewinner erhält einen Bonus von +1W6 auf alle Nahkampfattacken.

Wird eine Einheit besiegt, in der sich ein Charakter befindet, kann die andere Partei entscheiden, ob er getötet oder gefangen genommen werden soll (insofern es relevant ist).

Einheiten erstellen

Wenn du eine Einheit erstellen willst, geht das eigentlich ganz schnell. Du solltest dich an den Spielwerten orientieren, die die fragliche Kreatur nach den Standardregeln verwendet. Du findest am Ende dieses Kapitels einige Beispielinheiten, und die Beschreibungen der Kreaturen im entsprechenden Kapitel verfügen über einen zweiten Werteblock, der die fertigen berechneten Werte für das Kriegssystem aufführt.

Möchtest du eine Einheit konstruieren, folge den folgenden einfachen Schritten:

1. **Fertigkeiten festlegen:** Als erstes bestimmst du die vier Spielwerte für Nahkampf, Fernkampf, Integrität und Reflexe. Alle Einheiten haben, wie Charaktere nach den Standardregeln, einen Basiswert von 8. Jeder Punkt darüber kostet 1 Punkt (beispielsweise kostet ein Wert von 13 5 Punkte). Notiere die Werte und wie viele Punkte du ausgegeben hast.

2. **Angriffe festlegen:** Grundsätzlich verfügt jede Einheit über einen Angriff, der umsonst ist. Möchtest du, dass jeder Soldat in der Einheit mehr als einmal angreifen kann, kostet jeder zusätzliche Angriff 10 Punkte. Beachte, dass die Angriffe pro Kämpfer in der Einheit gerechnet werden (hat also eine Einheit Angriff 1 und besteht aus 10 Kämpfern, kann sie tatsächlich 10 Angriffe ausführen). Normalerweise hat keine Einheit mehr

als 5 Angriffe pro Kämpfer.

3. **Lebenspunkte festlegen:** Jede Einheit (das heißt auch hier jeder Kämpfer aus der Einheit) erhält kostenlos einen Lebenspunkt. Du kannst zusätzliche Lebenspunkte kaufen, und jeder kostet dich 10 Punkte. Einheiten mit mehr als einem Lebenspunkt werden bei einer Verwundung nicht automatisch ausgeschaltet.

4. **Bewegung festlegen:** Jeder Bewegungspunkt, den die Einheit erhält, kostet dich 3 Punkte. Du kannst die Bewegung auch bei einem Wert von 0 belassen, wenn du eine immobile Einheit (beispielsweise ein fest montiertes Geschütz) erstellen willst.

5. **Panzerung festlegen:** Jeder Panzerungspunkt, den die Einheit erhält, kostet dich 3 Punkte. Orientiere dich an den Panzerungswerten nach Standardregeln. Panzerungswerte von über 5 sollten hier immer die Ausnahme sein und für schwere Einheiten vorbehalten werden!

6. **Spezialfähigkeiten auswählen:** Als nächstes kannst du Spezialfähigkeiten für deine Einheit festlegen. Spezialfähigkeiten erlauben es dir, bestimmte Regeln zu brechen beziehungsweise die Werte der Einheit in bestimmten Fällen zu verbessern. Jede Spezialfähigkeit kostet 15 Punkte. Eine Beschreibung einiger Spezialfähigkeiten findest du weiter unten.

7. **Angriffsarten bestimmen:** Angriffsarten auszuwählen ist eigentlich relativ einfach. Du musst dir nur bewusst machen, dass die Schadenswerte im Kriegssystem den Schadenswerten nach den Standardregeln entsprechen. Jede Einheit kann im Nahkampf angreifen. Verbesserst du den Schaden nicht (was 1 Punkt pro Schadenspunkt kostet) verursacht sie dabei 1W6 Schaden. Um im Fernkampf anzugreifen, musst du einen Fernkampfangriff kaufen. Dieser besteht einerseits aus einem Schadenswert (der sich wie der Schaden im Nahkampf berechnet, 1 Punkt für jeden Schadenspunkt über 1W6), andererseits aus einer Reichweite (die 2 Punkte pro Feld Reichweite kostet). Orientiere dich bezüglich der Reichweite an den Spielwerten nach den Standardregeln; im Kriegssystem musst du dazu einfach den Reichweitenschritt der Waffe durch 5 teilen, um das Ergebnis zu erhalten (so hätte eine Faust-Hasta, mit ihrer Reichweite von 10, eine Reichweite von 2 Feldern).

8. **Punktwert bestimmen:** Um den Punktwert einer Einheit zu ermitteln, musst du alle Kosten, die angefallen sind, für Fertigkeiten,

Angriffe, Panzerung und so weiter, zusammenaddieren und das Gesamtergebnis durch 5 teilen (aufrunden). So erhältst du die Kosten eines einzelnen Soldaten in der Einheit.

9. **Werte polieren:** Sollte die Summe der Kosten nicht glatt durch 5 teilbar sein, solltest du vielleicht noch etwas abziehen oder hinzufügen, um ein ideales Kosten-Nutzen-Verhältnis zu bekommen. Jetzt ist auch der Zeitpunkt, um die Spielwerte deinen Vorstellungen noch weiter anzunähern, Fehler zu korrigieren und so weiter. Beachte auch beispielsweise, dass du keine Punkte für Integrität aus gibst, wenn die Einheit *Furchtlos* ist, und keine Punkte für Fernkampf, wenn du keinen Fernkampfangriff gekauft hast.

10. **Einheit zusammenstellen:** Zum Schluss musst du nur noch festlegen, wie viele Soldaten eine Einheit enthalten soll. Beachte, dass keine Einheit mehr als 30 Kämpfer beinhalten darf und ebensowenig über 100 Punkte kosten darf.

Spezialfähigkeiten

Es folgt eine Beschreibung der wichtigsten Spezialfähigkeiten für Einheiten. Beachte, dass du in Absprache mit dem Spielleiter oder deinem Mitspieler auch eigene Spezialfähigkeiten entwerfen darfst.

Ätherisch: Die Ätherische Einheit ist schwer zu treffen. Wähle Nahkampfangriffe oder Fernkampfangriffe. Die Einheit würfelt immer W6 und addiert sie auf ihren entsprechenden Verteidigungswert. Eine Einheit kann Ätherisch für beide Angriffsarten erwerben.

Flieger: Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann frei auf dem Feld bewegt werden. Du bist zwar an ihre Bewegung gebunden, doch kannst du Gelände und alle dazwischen liegenden Einheiten ignorieren – innerhalb ihrer Bewegreichweite kannst du die Einheit einfach absetzen.

Furchtlos: Furchtlose Einheiten müssen niemals Moral würfeln. Beachte, dass du entsprechend den Integritäts-Wert bei 8 lassen solltest.

Empfangen: Wähle Nahkampf oder Fernkampf. Wenn eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit mit einem Nahkampfangriff angegriffen wird, muss sie den Angriff nicht nur über sich ergehen lassen, sie kann darauf reagieren (mit dem gewählten Angriff). Die Reihenfolge der beiden Angriffe

wird wie in der Nahkampfphase nach dem Reflexe-Wert abgewickelt. Die Nahkampfphase selbst ist von dieser Fähigkeit nicht betroffen. Beachte dass auch eine Einheit mit Empfangen ihren Fernkampfangriff nicht verwenden kann, sobald die Nahkampfphase begonnen hat.

Geländemeister: Eine Einheit, die ein Geländemeister ist, muss eine bestimmte Geländeart auswählen (beispielsweise Wasser, Gebirge, Wälder...). In dieser Geländeart erleidet die Einheit keine Bewegungsabzüge. Außerdem dürfen sie bei Nahkampfattacken und Verteidigungen im fraglichen Gelände 1W6 zusätzlich werfen.

Gesegnet: Eine Gesegnete Einheit darf immer einen zusätzlichen Würfel werfen und das bessere Ergebnis auswählen (egal ob bei Angriff, Schaden oder, wenn sie beim Verteidigen würfelt, bei der Verteidigung). Wirft sie aufgrund von äußeren Umständen mehr als einen Würfel, darf sie den Segenswürfel zusätzlich werfen und den schlechtesten Würfel damit ersetzen.

Grauen: Wenn eine Einheit mit Grauen eine gegnerische Einheit verwundet, muss diese mit 3W6 + Verluste gegen Integrität würfeln.

Regeneration: Nur Kreaturen mit mehr als einem Lebenspunkt können Regeneration erhalten. Wenn ein Angriff nicht ausreicht, um eine Kreatur zu töten (zum Beispiel, wenn eine Kreatur 2 Schadenspunkte erleidet, aber über 3 Lebenspunkte verfügt), hat der Angriff keinen Effekt.

Rudeltaktiken: Solange die Einheit im Nahkampf aus mehr Soldaten besteht als der Gegner, erhält sie einen Bonus von +1W6 auf den Angriff.

Scharfschütze: Eine Einheit mit Scharfschütze erhält einen zusätzlichen W6 für Fernkampfangriffe. Sie kann sich dann aber in der Bewegungsphase nicht mehr bewegen.

Sturmangriff: Wenn eine Einheit mit Sturmangriff einen Nahkampfangriff beginnt, addiert sie nicht 1W3 Bewegungspunkte, sondern 1W6.

Todesschuss: Eine Einheit mit Scharfschütze erhält einen zusätzlichen W6 für den Schadenswurf eines Fernkampfangriffs. Sie kann sich dann aber in der Bewegungsphase nicht mehr bewegen.

Überrennen: Wenn eine Einheit mit Überrennen eine gegnerische

Einheit im Nahkampf aufreißt (egal ob sie sie komplett vernichtet oder in Panik versetzt), kann sie, vorausgesetzt es ist eine gegnerische Einheit in der Nähe, einen sofortigen Nahkampfangriff ausführen. Der Angriff wird genau wie ein normaler Nahkampfangriff während der Bewegungsphase ausgeführt, wenn die Reichweite allerdings nicht ausreicht, gelten die negativen Auswirkungen für die gesamte nächste Runde.

Überwältigen: Eine Einheit mit Überwältigen kann für eine Nahkampfattacke (egal ob in einem Angriff oder der Nahkampfphase) einen zusätzlichen W6 würfeln. Dafür darf sie bei der Verteidigung keinen W6 mehr werfen, bis sie das nächste Mal in der Nahkampfphase an der Reihe ist. Eine Einheit kann nur einmal pro Runde überwältigen.

Vorhut: Die Einheit kann beliebig außerhalb der Aufstellungszone der Armee aufgestellt werden, aber nicht in der Aufstellungszone einer anderen Einheit (also im neutralen Bereich in der Mitte).

Waldläufer: Waldläufer-Einheiten können für 1 Feld in Felder mit Gelände ziehen (Unpassierbares Gelände bleibt auch für sie unpassierbar). Außerdem dürfen sie zu Beginn außerhalb der eigenen Aufstellzone platziert werden, vorausgesetzt, in dem entsprechenden Feld existiert passendes Gelände (beispielsweise ein Wald). Ein Aufstellen im gegnerischen Aufstellungsraum ist auch mit dieser Spezialfähigkeit nicht möglich.

Zauberer: Zauberer-Einheiten können einmal jede zweite Runde (in den Runden 2 / 4 / 6 und so weiter) eine zusätzliche Erzählmarke generieren, die für beliebige Einheiten auf dem Spielfeld verwendet werden können. Diese „Zaubermarken“ sollten einzeln verwaltet werden.

Zerschmettern: Eine Einheit mit Zerschmettern kann für den Schadenswurf einer gelungenen Nahkampfattacke (egal ob in einem Angriff oder der Nahkampfphase) einen zusätzlichen W6 würfeln. Dafür darf sie bei ihren Verteidigungen keinen W6 mehr werfen, und zwar bis sie das nächste Mal in der Nahkampfphase an der Reihe ist. Eine Einheit kann nur einmal pro Runde zerschmettern.

Kapitel 7 - Ausrüstung

Waffen

Kaum ein Mensch, Deava, Zvaka oder Rashar in Arkadiya wagt es, ohne Bewaffnung in die Welt von Arkadiya hinauszuziehen. Hier findest du eine Beschreibung der Bewaffnung, die in den verschiedenen Kulturen Arkadiyas verbreitet sind, sowie eine Auflistung ihrer Spielwerte in einer praktischen Tabelle. Für den Augenblick möchten wir nur über die Waffen sprechen, die von Individuen eingesetzt werden. Details zu den großen Kriegsmaschinen, die Arkadiya in Stücke zu reißen drohen, folgen im Grundregelwerk.

Anmerkung: Hier findest du nur die Spielwerte der verschiedenen Waffen. Die Beschreibungen verschiedener kultureller Ausprägungen dieser Waffen sind im Grundregelwerk aufgeführt.

Waffe	Segmente / Rate	Schaden	Preis	Kommentar
Waffenlos	3 / 1	W6	-	Regeln für unbewaffneten Kampf ¹
Schlagring	3 / 1	W6+1	5	Regeln für unbewaffneten Kampf ¹
Dolch	3 / 3	W6+1	7	
Panzerstecher	3 / 2	W6+2	9	Panzerbrechend ² 2
Parierdolch	3 / 2	W6+1	10	Defensivwaffe ³
Kurzschwert	3 / 2	W6+2	9	
Schwert	4 / 2	W6+3	11	
Zweihandschwert	4 / 1	W6+4	13	Zweihandwaffe ⁴
Knüppel	4 / 2	W6+1	5	
Streitkolben	5 / 2	W6+3	10	Panzerbrechend ² 2
Kriegshammer	6 / 1	W6+4	12	Panzerbrechend ² 2, Zweihandwaffe ⁴
Handbeil	4 / 2	W6+2	8	1
Streitaxt	5 / 2	W6+4	10	
Zweihandaxt	6 / 1	W6+5	12	Zweihandwaffe ⁴
Kurzspeer	4 / 2	W6+2	9	
Speer	4 / 2	W6+3	10	Reichweite 1 ⁵ , Zweihandwaffe ⁴
Kampfstab	4 / 2	W6+1	7	Reichweite 1 ⁵ , Defensivwaffe ³ , Zweihandwaffe ⁴
Stangenwaffe	5 / 1	W6+5	14	Reichweite 1 ⁵ , Zweihandwaffe ⁴
Pike	5 / 1	W6+4	14	Reichweite 2 ⁵ , Zweihandwaffe ⁴
Peitsche	5 / 1	W6+1	8	Reichweite 1 ⁵ , Haltegriff ⁶

Kette	4 / 1	W6+2	8	Haltegriff ⁶
Arkanomechanische Waffen				
Sica	3 / 3	W6+3	14	Panzerbrechend 2; Scherbe notwendig (10 Minuten)
Makhaira	4 / 2	W6+5	16	Panzerbrechend 2; Scherbe notwendig (5 Minuten)
1 = siehe Seite XX; 2 = die Waffe ignoriert die angegebene Zahl an Panzerungspunkten; 3 = wird die Waffe zur Verteidigung eingesetzt, erhält der Charakter einen Freiwürfel; 4 = es sind zwei Hände notwendig, um die Waffe sinnvoll zu führen; 5 = siehe Seite XX; 6 = die Waffe kann für Haltegriffe eingesetzt werden, siehe Seite XX				

Waffe	Distanz	Segmente / Rate	Schaden	Preis	Kommentar
Wurfmesser	3	3 / 2	W6+1	6	
Wurfspeer	4	4 / 1	W6+2	8	
Speerschleuder	6	4 / 1	W6+2	8	
Wurfbeil	3	3 / 1	W6+2	8	
Kurzbogen	10	5 / 1	W6+2	8	Zweihandwaffe ¹
Langbogen	20	6 / 1	W6+3	12	Zweihandwaffe ¹
Armbrust	15	8 / 1	W6+3	12	Zweihandwaffe ¹
Schwere Armbrust	20	10 / 1	W6+4	12	Zweihandwaffe ¹
Handarmbrust	5	4 / 1	W6+2	12	Zum Nachladen sind zwei Hände notwendig; Nahkampftauglich ³
Schleuder	10	4 / 1	W6+1	6	
Arkanomechanische Waffen					
Hasta	20	5 / 1	W6+4	14	Zweihandwaffe ¹ , Panzerbrechend ² 2, , Scherben (24 Schuss)
Faust-Hasta	10	5 / 1	W6+4	14	Zweihandwaffe ¹ , Panzerbrechend ² 2, Nahkampftauglich ³ , Scherben (24 Schuss)
Apollo-Hasta	40	6 / 1	W6+5	16	Zweihandwaffe ¹ , Panzerbrechend ² 3, Scherben (12 Schuss)
Hadessturm-Hasta	20	6 / 1	W6+4	16	Zweihandwaffe ¹ , Panzerbrechend ² 2, Scherben (24 Schuss; verfügt normalerweise über zwei Fassungen), Dauerfeuer W3 ⁴
Feuerstab	20	5 / 1	W6+5	14	Zweihandwaffe ¹ , Scherbe (36 Schuss), Munition notwendig (Feuerstaub und Bleigeschoss)
Donnerstab	5	5 / 1	W6+6	14	Zweihandwaffe ¹ , Scherbe (36 Schuss), Munition notwendig (Feuerstaub und Bleigeschoss)
Drachenkuss	*	6 / 1	W6+5	16	Zweihandwaffe ¹ , Scherbe (12 Schuss), Munition notwendig (Feuerstaub), Panzerbrechend ² 2, Ziel gerät in Brand (bei 4-6 auf W6)
Pyrantho	4	4 / 1	W6+5	10	Scherbe (wird mit der Waffe zerstört), Panzerbrechend 2, Flächeneffekt ⁵
1 = es sind zwei Hände notwendig, um die Waffe sinnvoll zu führen; 2 = die Waffe ignoriert die angegebene Zahl an Panzerungspunkten; 3 = Wird die Waffe im Nahkampf verwendet, erleidet der Charakter keinen					

Barrierewürfel, er gilt aber dennoch als unbewaffnet; 4 = siehe Seite XX; 5 = die Pyrantho verursacht ihren Schaden im Zielfeld und in allen Feldern, die sie umgeben. Es ist nur ein erfolgreicher Angriffswurf nötig, jedes Ziel kann sich mit Reflexe verteidigen. Misslingt der Wurf, weicht die Prantho 1W6 Felder in eine zufällig bestimmte Richtung ab. * Der Drachenkuss verursacht seinen Schaden in vier Feldern in Blickrichtung des Angreifers. Jeder Charakter, der sich in dem Feld befindet, kann einen eigenen Reflexe-Wurf zum Ausweichen ablegen.

Rüstungen

In diesem Abschnitt findest du Spielwerte der wichtigsten Rüstungen und Schilde, die in Arkadiya getragen werden. Beschreibungen findest du im Grundregelwerk.

Rüstung	Schutz	Segmente	Bewegungsmalus	Preis	Kommentar
Leicht (Leder, Tuchrüstung)	1	+0	Nein	7	
Mittel (Genietetes und gehärtetes Leder)	2	+1	Nein	10	
Schwer (Kettenhemd, Ringpanzer)	3	+1	Ja	13	
Überschwer (Schuppenpanzer)	4	+2	Ja	16	
Superschwer (Plattenpanzer)	5	+2	Ja	19	
Schild	-	+1	Nein	10	Verteidigungswaffe
Arkanomechanische Waffe					
Lorica	1/3	+0	Nein	15	Scherbe (10 Minuten)
Gigas-Rüstung	7	+2	Ja	22	Pneuma-Stein (10 Stunden). Platz für 2 leichte und 1 schwere Fahrzeugwaffe. Nahkampfschaden +3. 1 Freiwürfel auf Körperkraft-Würfe.
Stropha	2	+0	Nein	18	Scherbe (10 Minuten)
Hoplön	-	+0	Nein	14	Verteidigungswaffe, Scherbe (10 Minuten)
Desakar					
Desakar	2	+0	Nein	N.A.	
Hammerhand	-	+0	Nein	16	Waffenloser Schaden W6+2
Zusatzpanzer	+1	+0	Nein	12	
	+2	+1	Ja	14	
	+3	+1	Ja	16	
Hydraulikmuskeln	-	+0	Nein	18	Freiwürfel auf Körperkraft-Proben, Nahkampfschaden +1

Drohnen, Denkmaschinen und Zubehör

An dieser Stelle möchten wir einige grundlegende Drohnen und Denkmaschinen beschreiben, wie sie in Arkadiya eingesetzt werden.

Die meisten der hier vorgestellten Maschinen benötigen, um eingesetzt zu werden, einen Denkkristall. Denkkristalle existieren in drei Varianten, die unten beschrieben sind, und sie erlauben es dem Konstrukt, eine bestimmte Anzahl von Fertigkeiten zu verwenden. (Eine Ausnahme sind hier die Fertigkeiten Ausdauer und Körperkraft – diese sind nicht Teil des Systems, sondern der physischen Konstruktion selbst. Ihr Wert ist nicht an den Denkkristall geknüpft. Die Fertigkeiten Wohlstand und Kontakte haben mit externen Faktoren zu tun und können ebenfalls nicht in einen Denkkristall gespeichert werden.

Leere Denkkristalle: Denkkristalle können erworben werden, ohne dass bereits ein Denkmuster eingespeichert ist. Je größer (und teurer) er ist, umso komplexer sind die Muster, die in den Kristall gebannt werden können.

Der Preis für einen leeren Denkkristall entspricht dem maximal erreichbaren Fertigkeitswert.

Expertensystem: Ein Expertensystem ist der einfachste Denkkristall, der verfügbar ist. Es hat die Denkmuster eingespeichert, die zur Verwendung einer einzelnen Fertigkeit notwendig sind. Ein mit Expertensystem betriebenes Konstrukt ist nicht dazu in der Lage, Gedanken außerhalb seines Fachbereichs zu formulieren.

Der Preis für ein Expertensystem entspricht dem Fertigkeitswert +3.

Halbselfständiges System: Ein halbselfständiges System ist dazu in der Lage, eine Reihe von fünf Fertigkeiten einzusetzen, die normalerweise thematisch verknüpft sind und dem Konstrukt erlauben, in einem bestimmten Bereich halbwegs selbstständig zu operieren. Halbselfständige Systeme sind deutlich unabhängiger als Expertensysteme, doch können sie auch leicht überlistet werden, indem man ihre Programmierung ausnutzt. Die künstlich erzeugten Denkkristalle der Zvakas können maximal das halbselfständige Niveau erreichen.

Der Preis für ein Halbselfständiges System entspricht dem höchsten Fertigkeitswert +6.

Selbstständiges System: Ein selbstständiges System ist kaum von einem echten, denkenden Menschen zu unterscheiden, nur dass der Denkkristall

über starre Muster verfügt, die die Gedanken des Konstrukts Regeln unterwerfen, die er nicht ignorieren kann. (Dieses Sicherheitsmerkmal ist bereits einige Male ausgefallen, so dass der Denkkristall zurück zur Persönlichkeit des darin gespeicherten Menschen konvertiert ist, meistens in den Wahnsinn getrieben von der körperlosen Existenz.)

Der Preis für ein Selbstständiges System entspricht dem höchsten Fertigkeitswert +9. Normalerweise werden nur herausragende Individuen als Selbstständiges System gespeichert.

Denkmaschinen und Drohnen

Hier findest du eine Reihe von Denkmaschinen und Drohnen aus dem zivilen Bereich. Militärische Drohnen findest du im Kreaturen-Kapitel und im Anhang (wo du die Spielwerte für das Kriegssystem findest).

Autopilot

Preis: 15+

Manche Fahrzeuge werden mit Autopiloten ausgestattet, die es ihnen erlauben, ohne einen Fahrer eingesetzt zu werden (das erlaubt es dem Fahrer, sich beispielsweise auf das Abfeuern der Geschütze zu konzentrieren). Die meisten Autopiloten kommen problemlos mit alltäglichen Verkehrssituationen klar, haben aber Schwierigkeiten wenn es ins Gefecht geht. Der Preis ist für einen Autopiloten mit Fertigkeitswert 12.

Logos-Station

Preis: 12+ (14+ für tragbare Logos-Stationen)

Eine Logos-Station ist keine echte Denkmaschine. Tatsächlich handelt es sich um eine komplexe Kristallkonstruktion, die dazu in der Lage ist, sich mit dem Logos-System zu verbinden, dem größten und komplexesten Denkkristall, der in Stemma aufbewahrt wird. Mit einer Logos-Station kann ein Charakter

verschiedenste Daten abrufen (Bücher und Bildaufzeichnungen, die sich in Logos' Datenbank verbinden), verschiedene Berechnungen anstellen, Texte verfassen und speichern, mit anderen Nutzern zu kommunizieren, und vieles mehr. Viele Familien verwenden ihre Logos-Station als reine Unterhaltungs- und Informationsmaschine, da Logos 24 Stunden am Tag Hologramm-Aufzeichnungen verschiedener Ereignisse aussendet. Andere verwenden sie als Arbeitsgerät, da eine Logos-Station sehr gut dazu geeignet ist, Daten zu verwalten (dass Logos selbst auf all diese Daten zugreifen kann, ist den meisten Bewohnern Sfairas nur halb klar). Je mehr Geld für eine Logos-Station ausgegeben wird, umso besser ist sie. Qualitätsmerkmale sind ein guter Empfang des Logos-Signals, ohne Ausfälle und Störungen, hervorragende Bildqualität der Hologramme (vielleicht sogar in Farbe!) und viel

Speicherplatz.

Selbstschussanlage

Preis: 16

Selbstschussanlagen sind einfache Drohnen, die verwendet werden, um ein Gebäude zu beschützen. Normalerweise handelt es sich um eine Waffe, entsprechend Hasta, die durch ein Schienensystem dazu in der Lage ist, verschiedene Bereiche des Gebäudes zu „patrouillieren“ und seinen Schusswinkel anzugleichen, und ein Expertensystem, das das Feuern übernimmt (üblich ist hier ein Fernkampf-Wert von 12). Das Problem ist, dass eine Selbstschussanlage häufig Schwierigkeiten hat, zu entscheiden, wer das Recht hat, sich dem Gebäude zu nähern – zwar können regelmäßige Besucher registriert werden, doch sind Unfälle, in denen ein Bote von einem Selbstschussystem getötet wird, leider keine Seltenheit.

Sicherheitsdrohne

Preis: 15

Sicherheitsdrohnen sind zumeist vierbeinige Konstrukte, die ferngesteuert oder mit einem halbselbstständigen System ausgestattet werden können. Sie sind relativ gut gepanzert und dazu in der Lage, zwei Waffen aufzunehmen (entweder leichte Fahrzeugwaffen oder normale Fernkampf- oder Nahkampfwaffen).

Spähdrohne

Preis: 12

Spähdrohnen sind einfache, fliegende Drohnen, normalerweise nicht viel größer als ein Kopf. Sie existieren in verschiedenen Konstruktionsarten, wobei erstaunlich viele von ihnen an Insekten erinnern. Spähdrohnen sind im Kampf fast völlig hilflos, doch sind sie dazu in der Lage, ihre Wahrnehmungen aufzuzeichnen oder direkt an ein Steuermodul zu übertragen.

Zubehör

Die folgenden Gegenstände sind wichtig, wenn es um den Einsatz von Drohnen und Denkmaschinen geht.

Gedankenfänger

Preis: 12 / 16 / 20

Der Gedankenfänger ist ein nur in Sfaira eingesetztes Artefakt. Es handelt sich um einen Kragen aus Messing oder Kristall, in den ein leerer Denkkristall eingesetzt ist. Gedankenfänger sind oft verziert, und werden meist mit Stolz

getragen. Wenn der Träger stirbt, solange er einen Gedankenfänger trägt, werden seine Denkmuster sofort auf den Denkkristall übertragen, so dass ein Expertensystem, halbselbstständiges oder selbstständiges System entsteht (je nach Komplexität und Preis des

Kragens).

Musterstation

Preis: 20

Eine Musterstation ist eine halb tragbares Artefakt, das es erlaubt, einen Denkkristall mit künstlichen Denkmustern bis hin zu einem Halbselbstständigen System zu programmieren. Dazu sind leere Denkkristalle notwendig. Das Programmieren erfordert einen Wurf auf Wissen mit 4 Würfeln (5 Würfeln für ein Halbselbstständiges System) und 48 Stunden Zeit. Musterstationen werden vor allem von den Zvaka eingesetzt, auch wenn die Technologie in Sfaira durchaus bekannt ist.

Steuermodul

Preis: 15 / 20

Ein Steuermodul ist ein arkanomechanisches Artefakt, das es erlaubt, darauf eingestimmte Drohnen aus der Entfernung zu steuern. Es gibt zwei Varianten: Das

einfache Steuermodul, das das Lenken einer Drohne erlaubt, und das Multimodul, mit dem bis zu drei Drohnen gleichzeitig mit Befehlen ausgestattet werden können (ohne dass die Aktionen der Drohnen Abzüge erleiden). Eine Drohne, die mit einem Steuermodul gelenkt wird, verwendet die Initiative des Lenkers, sowie seine relevanten Fertigkeiten (meistens Fahren, Fernkampf und Nahkampf). Das Steuern von Drohnen verbraucht die Aktion des Charakters. Nimmt er mit einem Multimodul mehrere Drohnenaktionen gleichzeitig vor, verwendet er die höchste Segmentzahl. Gerüchten zufolge gibt es auf dem Schwarzmarkt auch so genannte Piratenmodule, die es erlauben, Drohnen auf Entfernung zu übernehmen, ohne sich vorher auf sie einzustimmen. Das Steuermodul existiert auch in einer implantierten Variante (siehe Seite XX).

Lebenswandel

Das vereinfachte Ressourcensystem von Arkadiya erlaubt es dem Spieler, einfach anhand seines Werts in Wohlstand zu ermitteln, was für eine Art von alltäglichem Leben er sich leisten kann. Grundsätzlich kann ein Charakter immer noch seine Kameraden oder eine Familie mitfinanzieren, doch mit effektiv um 2 verringertem Wohlstands-Wert. (So könnte ein Charakter mit Wohlstand 12 seinen Gefährten ein Leben auf dem Niveau von Wohlstand 10 zugestehen.)

Wohlstand	Lebenswandel
6	Arm. Der Charakter kann es sich nicht leisten, in der Herberge zu schlafen. Er geht meist hungrig zu Bett. Wenn er irgendwo hin möchte, dann geht er zu Fuß. Seine Kleidung ist in schlechtem Zustand, und mehr als einen Satz davon kann er sich auch nicht leisten.
8	Ärmlich. Der Charakter schläft in der Taberna im Schlafsaal und isst dünne Gemüsesuppe.

	Seine Ernährung ist einseitig und ungesund, und er wird nur selten Fleisch auf den Tisch bekommen. Er geht zu Fuß und fährt ab und zu mit öffentlichen Tachykines. Seine Kleidung ist schlicht und sicherlich an einigen Stelle geflickt. Er hat, wenn überhaupt, nur eine einfache Hütte ohne Komfort.
10	Einfach. Der Charakter kann sich in der Taberna ab und zu ein Mehrbettzimmer leisten, schläft aber meistens im Schlafsaal. Er kann sich ab und zu betrinken, und einmal in der Woche kann er sich Fleisch leisten. Er kann öffentliche Tachykines verwenden, ohne groß darüber nachzudenken. Seine Kleidung ist einfach, aber in gutem Zustand, und er hat sicherlich auch eine Sonntagstoga. Er kann sich ein kleines Haus leisten, das mit einfachen arkanomechanischen Annehmlichkeiten ausgestattet ist, die aber oft keine Energie haben.
12	Standard: Der Charakter schläft im Mehrbettzimmer, wenn er in einer Taverna ist. Er kann sich sicherlich ein, zweimal die Woche Fleisch leisten, und reicht Bier und Wein zu den Mahlzeiten. Er fährt mit öffentlichen Tachykines, wenn er irgendwo hin möchte. Seine Kleider sind nicht gerade modern, aber in gutem Zustand, und er hat mehrere Sätze davon. Sein Haus ist eher klein, aber dafür bequem, und seine Artefakte haben meistens Energie.
14	Bequem. Der Charakter kann es sich ab und zu leisten, in der Taberna im Doppelzimmer zu schlafen. Er kann mehrmals die Woche Fleisch essen und sich auch Gewürze leisten. Er kann sich, wenn er es eilig hat, eine Tachykines samt Fahrer mieten. Seine Kleider sind modisch und bequem, aber nicht ausgefallen. Sein Haus ist nicht groß, aber gemütlich, und er muss sich niemals Gedanken darüber machen, ausreichend Scherben für seine Artefakte zu haben.
16	Wohlhabend. Der Charakter schläft in der Taberna im Doppelzimmer. Sein Speiseplan ist abwechslungsreich und enthält auch ausgefallene Speisen, wenn er das möchte. Er geht nur selten zu Fuß, wenn er irgendwo hin möchte – eigentlich nur, wenn er Lust auf einen Spaziergang hat. Seine Kleider sind hochmodern, und auch einige ausgefallene Roben sind dabei. Der Charakter hat ein großes, komfortables Haus, und vielleicht sogar einen Diensthofen.
18	Reich. Der Charakter schläft im teuersten Einzelzimmer. Seine Ernährung ist ausgefallen und exquisit, von seltenen Gewürzen bis hin zu kostbaren Likören. Er kann sich eine eigene Tachykines leisten, wenn er das möchte. Seine Gewänder wären auch bei Hofe angemessen. Der Charakter hat eine Villa, und mit Sicherheit mehrere Diensthofen.
20+	Steinreich. Der Charakter mietet die ganze Herberge, damit der Pöbel ihn nicht belästigt. Er speist die feinsten Delikatessen vom Hofe des Basilias. Er hat vermutlich eine Flotte verschiedener Tachykines, und wahrscheinlich noch eine Luxus-Hydrokines oder sogar Aerokines. Seine Gewänder sind nicht modisch, sie machen Mode. Sein Haus ist mehr ein Palast, mit Heerscharen von Diensthofen.

