

ARCANA MECHANICA

A detailed steampunk illustration featuring three characters in a workshop setting. On the left, a woman with goggles on her head holds a glowing, mechanical device that emits a blue lightning bolt. In the center, a woman in a white military-style uniform with a red coat and a large cross pendant stands prominently. On the right, a man in a dark suit and hat looks off to the side. In the foreground, a large, swirling, iridescent crystal ball sits on a small stand. The background is filled with mechanical gears, pipes, and bookshelves. The entire scene is framed by an ornate border of golden gears and scrollwork.

Foliant des wagemutigen
Reisenden



IMPRESUM

AUTHOR

Bruno Pierucki

COVERMOTIV

KI generiert

INNENILLUSTRATIONEN

KI generiert

SATZ UND LAYOUT

Bruno Pierucki

LIZENZ

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons "Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International" Lizenz.



VERSION: 0.4.8

ERSCHEINUNGSDATUM: 15 Feb 2026

Copyright © 2024 - 2026 by Nebenwelten

INHALTSVERZEICHNIS

Prolog	1	5 Das Arkanische System	58
1 Regelwerk	2	5.1 Der eigene Kristall	59
1.1 Die Entdeckung des Rollenspiels	3	5.2 Arkane Formeln	59
1.2 Die Bühne des Geschehens	3	5.3 Arkane Formeln	60
1.3 Der Geschichtenerzähler	3	6 Das Kampfsystem	61
1.4 Der Charakter	4	6.1 Kampffertigkeiten	62
1.5 Charaktertypen	4	6.2 Grundlegendes	62
1.6 Die Prinzipien des Spiels	4	6.3 Angriffsprobe	64
1.7 Eine erste Betrachtung der grundlegen-		6.4 Schadensermittlung	66
den Prinzipien	6	6.5 Physische Resistenz	67
1.8 Charakterbuch	8	6.6 Reaktion	67
2 Charaktergenerierung	12	6.7 Steigerung der Reaktion	67
2.1 Charakterbuch	13	6.8 Rüstungsgewöhnung	67
2.2 Die Erschaffung	13	6.9 Rüstung	67
3 Positive und Negative Eigenschaften	21	6.10 Initiative	67
3.1 Positive Eigenschaften	22	7 Alltagsleben	68
3.2 Negative Eigenschaften	26	7.1 Kleidung	68
4 Attribute & Fertigkeiten	32	7.2 Waffen	69
4.1 Attribute	33	8 Anhang	73
4.2 Fertigkeiten	34	Negative Eigenschaften	74
4.3 Spezialisierungen	35	Positive Eigenschaften	74
4.4 Übersicht der Fertigkeiten	36	Fertigkeitenliste	75
		Ausrüstung	77
		Stichwortverzeichnis	79

DER PROLOG DES AYANDORIAS

Es sei bekannt, dass ich, Ayandorias, Chronist dieser denkwürdigen Ära und Hüter der überlieferten Schriften, diese Zeilen niederschreibe. Mein Auftrag ist es, die verborgenen Mechanismen und die offenbaren Wunder einer Welt zu enthüllen, die sich an der Schwelle einer neuen Zeit befindet. Es ist eine Welt, in der der pochende Herzschlag der Maschinen mit dem geheimnisvollen Flüstern der Magie in Einklang tritt, und diese Symbiose die Fundamente unseres Seins bildet.

Am Anbeginn der Zeit, so lehren die ältesten Überlieferungen und die vergilbten Pergamente in den Archiven der Weisen, waren es zwölf Götter, die das Antlitz dieser Welt formten. Ihre göttliche Macht manifestierte sich in der Erschaffung der Lande und der Meere, der Himmel und der Tiefen. Doch ihre größte Gabe an die Sterblichen war die Belebung des menschlichen Geistes mit dem Funken der Ingenieurskunst und des Erfindungsreichtums. Sie verliehen Euch die Fähigkeit, die Kräfte des Dampfes und der Zahnräder zu beherrschen, um gewaltige Apparaturen zu erschaffen, die Euren Alltag revolutionieren und die Grenzen des Möglichen stetig verschieben sollten. So erheben sich heute die großen Metropolen aus Stahl und rauchenden Schornsteinen, deren Silhouetten den Himmel zerschneiden und ein ewiges Zeugnis menschlichen Erfindungsgeistes sind, gespeist durch die unermüdliche Arbeit unzähliger Maschinen, die ein komplexes Netz des Fortschritts weben. Die Luftschiffe, Zeugen Eurer Ingenieurskunst, durchpflügen die Lüfte, ein jeder Schraubenkopf, ein jedes Getriebe, ein Beweis für Euren unbändigen Drang nach Fortschritt.

Doch die Schöpfer gaben Euch nicht nur die Meisterschaft über das Mechanische. Mit Eurer Geburt wird Euch ein Kristall zuteil, ein Geschenk, das tief in Eurem Wesen verankert ist und Euch unlöslich mit den arkanen Energien dieser Welt verbindet. Diese Kristalle sind keine irdischen Minerale, sondern Fragmente der großen Sonne Lunaris, deren ätherisches Licht die Welt durchdringt und das Fundament aller Magie bildet. In diesen schimmernden Splittern wohnt die Magie, eine arkane Energie, die jedem von Euch innewohnt und die Welt auf Weisen formt, die über die Logik der Mechanik hinausgehen. Es ist diese magische Essenz, die es Euch vergönnt, die Luft mit arkanen Kräften zu füllen, Objekte schweben zu lassen oder gar Gedanken zu formen, die sich der reinen Materie widersetzen. In den geschäftigen Werkstätten arbeiten Ingenieure und Arkanisten Hand in Hand, schmieden Golems aus Kupfer und Messing, die nicht nur durch präzise Mechanik, sondern auch durch eingespeiste Zauber zum Leben erweckt werden, und bilden eine neue Generation von Wächtern und Arbeitern.

Die Straßen sind erfüllt vom Summen der Automaten und dem gedämpften Glühen magischer Laternen, die ein beständiges Zeugnis dieser tiefen Symbiose aus Vernunft und Wunder ablegen, die das Herz dieser Epoche bildet.

Doch wo Licht ist, da ist auch Schatten, und mit großer Macht gehen große Gefahren einher. Die unaufhörliche Entdeckung neuer Energieformen, sei es durch das Bohren tiefer Stollen für Kohle oder das Erschließen neuer Ätherquellen, und das Erwachen alter Kräfte, die lange im Verborgenen lagen, bringen auch unerwartete Gefahren mit sich. Gigantische Maschinen können außer Kontrolle geraten, ihre Getriebe zermahlen alles, was sich ihnen in den Weg stellt, und ungebändigte Magie kann Katastrophen heraufbeschwören, die ganze Landstriche verwüsten. Aus dem Zusammenprall dieser Kräfte entstehen neue Konflikte, während alte Mysterien aus dem Schatten treten und die Welt mit ihren Rätseln fordern. Es ist eine Zeit großer Chancen und ebenso großer Risiken, die den Mut und den Verstand eines jeden Einzelnen fordert.

Vor Euch liegt nicht bloß eine Ansammlung von Regeln, die das bloße Gerüst dieses Rollenspiels darstellen. Es ist die detaillierte Aufzeichnung jener Kräfte und Prinzipien, jener Historien und Mechaniken, die das Gefüge unserer Existenz spannen und das Fundament für Eure Abenteuer bilden. Von den geschmiedeten Automaten, die auf den Straßen flanieren, bis zu den ätherischen Zauberern, die die Luft mit Arkana füllen – all dies ist Teil eines großen Werkes, das ich, Ayandorias, mit Fleiß und Hingabe zu ergründen suchte, auf dass Ihr die Welt in ihrer ganzen Komplexität verstehen möget.

Möge dieses Werk Euch als Kompass dienen, wenn Ihr die hohen Türme der Industrie erklimmt oder Euch in die dampfswadenverhangenen Gassen wagt. Möget Ihr die Feinheiten der Ingenieurskunst begreifen und die subtilen Strömungen der arkanen Energien verstehen lernen, um Euren Platz in dieser Welt zu finden. Fürwahr, es ist eine Epoche des unaufhörlichen Fortschritts und des tiefgründigen Mysteriums, und es ist meine höchste Pflicht, Euch durch ihre Wunder und Gefahren zu leiten, auf dass Eure Reise sicher sei und von Erfolg gekrönt.

Betretet nun diese Seiten, und lasst Euch von den Gesetzen und der Geschichte einer Welt bezaubern, in der das Unglaubliche zur Realität wird und das Undenkbare Gestalt annimmt, eine Welt, die Eure Vorstellungskraft auf eine Weise fordern wird, wie Ihr es nie für möglich gehalten hättet.



REGELWERK

Eine Chronik der Enthüllungen

In den bescheidenen Gemächern des Ätherblatts, jener angesehenen kleinen Zeitschrift im Herzen von Seestadt, verrichtete Cassandra ihre täglichen Obliegenheiten. Der Duft frisch bedruckten Papiers und das gleichmäßige Surren der Druckmaschinen bildeten die Geräuschkulisse dieses Ortes, an dem die neuesten Gerüchte und die bemerkenswertesten magischen Anekdoten der Stadt zusammenflossen. Nach der sorgfältigen Prüfung der letzten Artikel des Tages bereitete sie sich darauf vor, die Arbeit zu beenden und den Abend ihren eigenen Interessen zu widmen.

Doch kurz bevor der Schreibgriffel zur Ruhe gelegt wurde, zog ein unscheinbarer, anonymers Umschlag die Aufmerksamkeit auf sich, der auf dem Schreibtisch lag. Das Papier schien von ungewöhnlicher Beschaffenheit zu sein, fast als wäre es von einer besonderen Energie durchdrungen.

Nach dem Öffnen offenbarte der Inhalt auf den ersten Blick eine Enthüllung von beachtlicher Tragweite: Es handelte sich um Informationen über eine geheime Zusammenkunft der einflussreichsten Familien der Stadt. Die darin verzeichneten Namen waren jene der bedeutendsten Geschlechter Seestadts, die sich im Verborgenen trafen, um die Geschehnisse der Metropole zu formen. Ein Gefühl der Erregung, vermischt mit einer gewissen Beunruhigung, stellte sich ein. Die Herkunft der Botschaft blieb im Dunkeln. Das Potenzial dieser Versammlung, die Ordnung der Stadt zu

verändern – nicht nur für die Eliten, sondern auch für die einfachen Bürger, die im Schatten solcher Intrigen lebten – war offensichtlich.

Mit entschlossenem Blick widmete sich die Person der Aufgabe, die Geheimnisse zu lüften, die Seestadt umgaben. Die Möglichkeit magischer Überraschungen und gefährlicher Enthüllungen lag in der Luft.

Der Hinweis konnte nicht ignoriert werden; er schien einem Ruf zu gleichen, dem gefolgt werden musste. So wurde die Entscheidung getroffen, der Spur nachzugehen. Dank weitreichender Verbindungen in Seestadt gelang es, sich in die luxuriöse Villa einzuschleusen, die als Schauplatz der geheimen Zusammenkunft dienen sollte, unter dem Deckmantel einer Dienstmagd.

Beim Betreten der Villa beeindruckte die Opulenz der Einrichtung sogleich. Wände waren mit kostbaren Gemälden geschmückt, und Kronleuchter aus edlem Kristall warfen ihr Licht in jeden Winkel. Es war ein Ambiente, das den reichen und mächtigen Bürgern als perfekte Kulisse für ihre Pläne diente. Der Weg durch die Hallen wurde leise zurückgelegt, um keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen. Ein gewisses Herzklopfen begleitete den Vordringenden bis zum großen Saal.

Dort angekommen, positionierte sich die Person unauffällig an einer Wand und lauschte den Gesprächen. Es bot sich ein eindrucksvolles Bild: Die sieben Oberhäupter der wohlhabendsten Familien Seestadts waren versammelt. Jeder von ihnen strahlte eine Aura von Macht und Einfluss aus, und die Anspannung im Raum war beinahe greifbar.

Besondere Aufmerksamkeit erregte ein gewisser

Herr Nebelstein. Als schlanker, hochgewachsener Mann mit einem durchdringenden Blick, der selten den Raum verließ, war er bestrebt, seine Ziele mit allen Mitteln zu erreichen. Seine Überzeugung in der Rede wirkte nahezu hypnotisierend, und seine Zuhörer schienen förmlich an seinen Lippen zu hängen.

Doch ein Detail in seinem Verhalten ließ die innere Alarmglocke läuten. Es schien, als würde er mit jedem Wort die Fäden dunkler Pläne spinnen. Die Gewissheit, dass er bereit war, über Leichen zu gehen, um sein Ziel zu erreichen, fror das Blut in den Adern.

Die Erkenntnis, hier auf etwas Großes gestoßen zu sein, das die ganze Stadt betreffen könnte, war unverkennbar. Vorsicht war geboten, um nicht selbst in die Machenschaften dieser Mächtigen verstrickt zu werden. Mit entschlossenem Blick verharrte die Person verborgen und lauschte weiter, bereit, jedes verbleibende Geheimnis zu lüften.

1.1 DIE ENTOECKUNG DES ROLLENSPIELS

Seit Anbeginn der Zeit hat der Mensch Geschichten gesucht und gefunden, sie in Höhlen verewigt, in Liedern bewahrt und auf Bühnen inszeniert. Doch es existiert eine subtilere Form der Erzählkunst, die sich dem statischen Bild des Theaters entzieht und die Grenzen des Zuschauers aufhebt: das Rollenspiel. Es ist eine Methode, nicht nur von Abenteuern zu hören, sondern sie selbst zu formen und zu erleben, einzig durch die Kraft der Vorstellungskraft.

Dieses Spiel unterscheidet sich grundlegend von den festen Bahnen bekannter Zeitvertreibe. Es schafft eine lebendige Plattform für die gemeinschaftliche Entfaltung von Erzählungen. Jeder Teilnehmer schlüpft in die Rolle einer fiktiven Persönlichkeit, die mit einzigartigen Talenten und Prägungen ausgestattet ist. Der Geschichtenerzähler, oft ein Meister der Worte und der Fantasie, erschafft indes die Kulisse – eine Welt voller Wunder, Gefahren und ungelöster Mysterien, in der klapperndes Zahnradwerk und schimmernde Magie ihren Platz finden – und leitet die Charaktere durch ihre Begegnungen und Prüfungen.

Die unvorhersehbaren Ereignisse und die Wirksamkeit der Entscheidungen der Akteure werden durch das Schicksal selbst bestimmt, oftmals symbolisiert durch den Fall von Würfeln, und durch die Gesetze dieses Folianten gelenkt. Die Spielfiguren müssen ihre Fertigkeiten weise nutzen, ihre Eigenschaften klug einsetzen und Entschlüsse fassen, die den Verlauf der Historie unwiderprüflich prägen.

Das Rollenspiel ist somit ein Lehrstück der Imagination, der schöpferischen Geisteskraft und der harmonischen Zusammenarbeit. Es veredelt die Fähigkeit, Empathie zu entwickeln, Geschichten zu ersinnen und kollektiv eine Welt zu erbauen. Es ist ein Unterfangen, das die vermeintlichen Grenzen des Möglichen überschreitet und jene, die sich darauf einlassen, in Reiche voller Wagemut und arkaner Kräfte entführt, in denen dampfgetriebene Apparaturen auf uralte Zauber treffen.

1.2 DIE BÜHNE DES GESCHEHENS

Ein jedes Abenteuer, eine jede Erzählung, findet seinen Ursprung in einem bestimmten Schauplatz. Diese Orte bilden den unumgänglichen Hintergrund, auf dem die Dramen und Reisen der Protagonisten sich entfalten. Ihre Bedeutung liegt vornehmlich in ihrer Fähigkeit, die Atmosphäre und das innere Wesen einer Rollenspielpartie tiefgreifend zu prägen. Sobald ein Individuum in die Eigenheiten eines solchen Schauplatzes eintaucht, sei es durch visuelle Beschreibungen, taktile Empfindungen oder gar emotionale Resonanz, verstärkt sich die Verbindung zur umgebenden Welt auf bemerkenswerte Weise. Ein jeder Schauplatz birgt seine eigenen Mysterien, Gefahren, Reichtümer und unentdeckten Historien, die der Erkundung durch wagemutige Abenteurer harren, sei es eine gewaltige Maschinenstadt oder ein verzauberter Wald.

Es obliegt dem Geschichtenerzähler, diese Schauplätze mit größter Sorgfalt zu entwerfen und sie dergestalt zu präsentieren, dass die Welt zu pulsieren beginnt und die Spieler eine tiefe Immersion erfahren. Der Detaillierungsgrad sollte dabei dem jeweiligen Stellenwert des Ortes entsprechen; ein bedeutsamer Schauplatz erfordert eine elaboriertere Ausarbeitung als ein flüchtiger Durchgangspunkt. Ein mit Bedacht konzipierter Schauplatz vermag die Vorstellungskraft der Spieler zu beflügeln, ihre kreativen Prozesse anzuregen und ihre Entschlüsse maßgeblich zu beeinflussen, während sie die Welt durchmessen und den vor ihnen liegenden Herausforderungen begegnen.

1.3 DER GESCHICHTENERZÄHLER

Im Zentrum eines jeden Rollenspiels steht die eminente Figur des Geschichtenerzählers. Dieser Einzelne trägt die gewaltige Verantwortung, die gesamte Welt, in der die Akteure ihre Unternehmungen bestreiten, mit Leben zu erfüllen. Dies umfasst die sorgfältige Ausgestaltung der Schauplätze, die Entwicklung der narrativen Linie bis hin zur Inszenierung eines jeden einzelnen Ereignisses. Man könnte ihn als den Regisseur bezeichnen, der die Bühne bereitet, auf der die Helden agieren, die Intrigen sich entfalten und die Gefahren lauern, seien es getriebebetriebene Fallen oder dunkle Zauber.

Eine der vornehmsten Pflichten des Geschichtenerzählers ist die Vermittlung der Interaktion zwischen den Spieler-Charakteren (SCs) und den Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs). Diese NSCs sind von entscheidender Bedeutung, da sie der Erzählung ihre Lebendigkeit und ihre dynamische Qualität verleihen. Der Geschichtenerzähler verkörpert diese NSCs und entscheidet, wie sie auf die Handlungen und Entschlüsse der Spieler reagieren. Dadurch ist es den Spielern vergönnt, mit einer Vielzahl von Charakteren in Kontakt zu treten, die unterschiedliche Wesenszüge, Motivationen und Historien besitzen – dies gewährleistet eine Fülle von Abwechslung und Spannung.

Dem Geschichtenerzähler obliegt zudem die Befug-



nis, die Spieler mit unerwarteten Wendungen, fesselnden Rätseln und prekären Situationen zu konfrontieren. Er entscheidet, welche Begebenheiten die Charaktere an einem bestimmten Ort erwarten. Bieten sich dort spannende Entdeckungen dar? Möglicherweise wertvolle Reichtümer oder doch tückische Fallen? Durch die Gestaltung der Umgebung und der Ereignisse lenkt der Geschichtenerzähler den Verlauf der Geschichte und schafft unvergessliche Augenblicke, die die Spieler herausfordern und inspirieren.

Die schöpferische Kraft und der Einfallsreichtum des Geschichtenerzählers sind dabei von hohem Wert. Er muss die Fähigkeit zur Anpassung besitzen und auf spontane Entscheidungen der Spieler reagieren können. Wenn die Spieler unvorhergesehene Pfade beschreiten oder kreative Lösungen finden, sollte der Geschichtenerzähler gewillt sein, die Handlung entsprechend zu adaptieren. So verbleibt die Geschichte in einem dynamischen Zustand, und die Spieler sind kontinuierlich gefordert, was zu einem weitaus intensiveren Erlebnis führt.

Dank seiner Gabe, eine lebendige und dynamische Welt zu erschaffen, in der die Spieler ihre Vorstellungskraft ausleben können, gewährleistet der Geschichtenerzähler, dass das gesamte Unterfangen zu einem unvergesslichen Abenteuer wird. Letztlich ist er der Architekt der Fantasie, der den Spielern die Möglichkeit gewährt, in eine Welt voller Magie, Gefahren und epischer Abenteuer einzutauchen. Gemeinsam erleben sie Geschichten, die sie so schnell nicht vergessen werden.

1.4 DER CHARAKTER

Ein Charakter ist weit mehr als nur eine Spielfigur; er ist die Identität, welche ein Spieler in die fiktive Welt trägt, um Abenteuer zu erleben und Erzählungen zu weben. Gleich einer Gestalt aus einem geschriebenen Werke oder einem Bildwerke des bewegten Lichtes, so besitzt auch ein Rollenspielcharakter einen Namen, ein eigenes Wesen und ein Gefüge von Fertigkeiten, welche dessen Vermögen im Spiele bestimmen. Zudem ist jeder Charakter mit einer eigenen Historie ausgestattet, die seine Beweggründe, seine Ziele und seine Beziehungen zu anderen Figuren erläutert.

Zur Bewahrung dieser wesentlichen Informationen und zur Übersicht über die Eigenheiten des Charakters dient ein Charakterbuch. In diesem Kompendium sind alle relevanten Daten verzeichnet, wie Name, Abstammung, Profession, Fertigkeiten, Attribute, Ausrüstung und die persönliche Historie des Charakters. Das Charakterbuch gleicht einem Nachschlagewerk für den Spieler, welches ihm jederzeit den Zugriff auf die Details seiner Figur gewährt und die Entwicklung des Charakters im Verlauf des Spiels dokumentiert.

Ein jeder Spieler schlüpft in seinen eigenen Charakter und taucht durch diesen in die Welt ein. In diesem System, wo den Spielern die Freiheit zuteilwird, ihre Charaktere von Grund auf selbst zu gestalten, vermag ihrer Schaffenskraft freier Lauf gelassen zu werden. Dies beginnt bei der Wahl der Abstammung und Profession, erstreckt sich über die Festlegung der Persönlichkeit bis

hin zur Ausformung der Vergangenheit und der Ziele des Charakters – so können die Spieler ihren Figuren eine unverwechselbare Identität verleihen.

Die Mannigfaltigkeit und die Individualität der Charaktere bewirken, dass jedes Rollenspiel eine einzigartige und unvorhersehbare Entwicklung nimmt, da die Interaktionen zwischen den Charakteren und deren Entschlüsse die Handlung und den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Indem die Spieler in die Rollen verschiedener Charaktere schlüpfen und die Welt aus unterschiedlichen Blickwinkeln erfahren, können sie ihre Kreativität entfalten, neue Facetten an sich entdecken und gemeinsam unvergessliche Abenteuer bestreiten. Letztlich bilden die Charaktere das Herzstück eines jeden Spiels, denn sie inspirieren die Spieler dazu, ihre Vorstellungskraft zu entfesseln und in eine Welt voller Möglichkeiten einzutauchen.

1.5 CHARAKTERTYPEN

Eine reiche Mischung aus Charaktertypen eröffnet die Gelegenheit, in vielfältige Rollen zu schlüpfen und neue Perspektiven einzunehmen. Auf diese Weise können die Spieler gemeinsam bedeutsame Abenteuer erleben. Jeder Charaktertyp bringt seine eigenen Fertigkeiten, Motivationen und Historien mit sich, welche das Spiel bereichern und für fesselnde Interaktionen sorgen. Schlussendlich sind die Charaktere das Kernstück eines jeden Spiels und gewährleisten, dass die Spieler in eine Welt voller Fantasie, Magie und Herausforderungen eintauchen können.

Obgleich die Charaktere eine solche Vielfalt aufweisen, besitzen sie alle eine Gemeinsamkeit: Sie lassen sich in Zahlen und Werte fassen. Diese im Charakterbuch verzeichneten Werte offenbaren die Kapazitäten eines Charakters – also dessen Fertigkeiten, Stärken und Schwächen. Dies unterstützt die Spieler dabei, ihre Handlungen im Spiel präziser zu planen und abzustimmen. Durch die Verbindung spannender Erzählungen mit klaren Regeln entsteht ein ausgewogenes Spielerlebnis, welches die Spieler herausfordert, inspiriert und in seinen Bann zieht.

1.6 DIE PRINZIPIEN DES SPIELS

In einem jeden Regelwerk bilden die festgesetzten Prinzipien, die gemeinhin als Regeln bekannt sind, das unverzichtbare Fundament. Ihre Existenz gewährleistet eine klare Struktur, die Billigkeit der Abläufe und die harmonische Kohärenz des gesamten Spielgeschehens. Ohne diese festen Vorgaben würde das Unterfangen rasch in ein unkontrollierbares Chaos münden, in dem die Ereignisse undurchsichtig und die Interaktion unmöglich würden. Die Regeln dienen somit als ein unerlässlicher Kompass für die Reisenden – die Spieler – und für den Lenker ihrer Fahrt – den Geschichtenerzähler. Sie vermitteln allen Beteiligten ein tiefes Verständnis für die Funktionsweise des Spiels, die Reichweite der möglichen



Handlungen und die Mittel zur Beilegung auftretender Dissonanzen.

Diese Prinzipien umschließen das Spiel wie ein kunstvoll gearbeiteter Rahmen, welcher die Grenzen des Erreichbaren und des Unzulässigen definiert. Sie schaffen klare Leitlinien und eine verlässliche Architektur, die eine konsistente Spielerfahrung für alle Teilnehmenden sichert. Durch ihre Anwendung werden die Handlungen der Charaktere präzise festgelegt, ihre Fertigkeiten gemessen und die Wahrscheinlichkeit ihres Gelingens berechnet.

Ohne das Bestehen dieser definierten Regeln würde die Autorität des Geschichtenerzählers unbegrenzt sein, eine Situation, die zu Ungleichgewichten, Unfairness und letztlich zu Frustration führen könnte. Die Prinzipien hingegen schaffen einen gemeinsamen Konsens und einen Raum, in dem alle Spieler agieren und interagieren können, ohne dass einzelne Personen übervorteilt oder benachteiligt werden.

Sofern sich alle Beteiligten an die dargelegten Prinzipien halten, wird ihnen die gleiche Möglichkeit zuteil, ihre Charaktere zu entwickeln, die vor ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und gemeinsam eine fesselnde Erzählung zu erleben. Die Regeln bilden somit die essenzielle Basis für sämtliche Interaktionen im Spiel, für die Konflikte und Prüfungen, welche die Charaktere überwinden müssen, um an Erfahrung zu gewinnen und ihre wahre Bestimmung zu finden.

Letztendlich sind die Prinzipien des Spiels das Rückgrat, welches es den Spielern erlaubt, in eine imaginäre Welt einzutauchen, wagemutige Abenteuer zu bestehen und kollektiv Geschichten zu erschaffen. Sie stiften Ordnung und Struktur im pulsierenden Spielgeschehen und tragen maßgeblich dazu bei, dass alle Beteiligten ein vergnügliches, ausgewogenes und bereicherndes Erlebnis genießen können, gleich einem sorgfältig komponierten Werk.

KURZE ABHANDLUNG ÜBER DIE ARITHMETIK DES SCHICKSALS

In diesem System kommt den Würfeln eine entscheidende Rolle zu, indem sie die Bestimmung der Ereignisse im Spielgeschehen leiten. Die Einführung dieser geometrischen Körper bewirkt ein Element des Zufalls und eine fesselnde Spannung, welche den Akteuren die absolute Gewissheit über den Ausgang ihrer Bestrebungen verwehrt. Obschon die Würfel den Individuen eine gewisse Einflussnahme auf ihre Handlungen zugestehen, verbleibt doch stets ein Moment der Unvorhersehbarkeit. Dies gebiert Augenblicke von höchster Dramatik, in denen sowohl triumphale Erfolge als auch lehrreiche Rückschläge erfahren werden können. Das Werfen der Würfel trägt zudem zur Entwicklung der Charaktere bei, da die Resultate die Effizienz ihrer Fähigkeiten in spezifischen Situationen maßgeblich beeinflussen. Die Würfel sind demnach nicht lediglich ein Instrument der Kalkulation, sondern ein fundamentaler Bestandteil der Rollenspielerfahrung, der die Spieler in die faszinierende Welt dieses Systems einlässt.

Ein einzelner Würfel findet in diesem System Anwendung, welcher für sämtliche Aspekte des Spiels heran-

gezogen wird. Dieser Würfel wird sodann mit Modifikatoren verbunden, um den Grad der Schwierigkeit einer beabsichtigten Handlung zu bemessen. In ihrer Gesamtheit gestalten die Würfel das Spielerlebnis zu einem fesselnden und unvorhersehbaren Ereignis, das die kreative Entfaltung und das strategische Denkvermögen der Spieler herausfordert.

VON ZWÖLFSEITIGEN DETERMINANTEN UND VERGLEICHENDEN PRÜFUNGEN

Zur Feststellung des Gelingens oder Scheiterns einer Aktion werden zumeist zwei zwölfseitige Würfel (2W12) zum Einsatz gebracht.

Wenn der Geschichtenerzähler eine vergleichende Probe fordert, werden zwei zwölfseitiger Würfel (1W12) geworfen. Der Spieler gleicht das resultierende Ergebnis alsdann mit den im Charakterbuch verzeichneten Werten ab. Erweist sich der geworfene Wert als geringer als der geforderte Schwellenwert, so ist die Probe als erfolgreich zu bezeichnen. Überschreitet er diesen Wert, so ist das Unterfangen als misslungen zu betrachten.

Die Verwendung von 2W12 ist präzise dann vorgesehen, wenn der Geschichtenerzähler eine Probe auf eine spezifische Fertigkeit oder eine Handlung des Charakters verlangt. Der Spieler wirft in diesem Falle mit den 2W12 und vergleicht das Gesamtergebnis mit den einschlägigen Informationen in seinem Charakterbuch. Auf diese Weise wird die Wirksamkeit der beabsichtigten Aktion ermittelt.

Mitunter kann der zwölfseitige Würfel auch als binäres Instrument dienen, gleich einer Münze. Sofern mehrere Würfel gleicher Art verwendet werden, wird die Anzahl der Würfel der Typbezeichnung vorangestellt. Ein Beispiel hierfür ist "5W12", welches das Werfen von fünf zwölfseitigen Würfeln indiziert. Bei dieser besonderen Art der Probe gilt das Prinzip: Jede gerade Zahl auf der oberen Fläche des Würfels manifestiert sich als Erfolg, während jede ungerade Zahl einen Misserfolg darstellt. Diese Methode kann nach freiem Ermessen auch auf Würfel anderer Seitenanzahl Anwendung finden.

DIE RUNDUNG DER NUMERALE

Bei der Kalkulation von Werten, welche einen dezimalen Anteil aufweisen, erfolgt eine mathematische Rundung gemäß den etablierten Konventionen. Diese Regel dient der Sicherstellung einer einheitlichen und präzisen Handhabung von Dezimalstellen, um akkurate Resultate zu gewährleisten. Werte, deren dezimaler Anteil die Schwelle von 0,5 überschreitet, werden auf die nächste ganze Zahl aufgerundet, um eine korrekte und gerechte Berechnung zu sichern.

DAS PRINZIP DES ZUSAMMENSPIELS

Das fundamentale Prinzip des Spiels besteht darin, die vom Geschichtenerzähler dargebotene Erzählung zu verfolgen und sich innerhalb derselben mit Geschick und Klugheit zu bewegen. Es geht darum, die Charaktere derart zu führen, dass sie die vor ihnen liegenden Heraus-



forderungen meistern und die fortlaufende Entwicklung der Historie vorantreiben. Dieses System lebt maßgeblich von der Interaktion zwischen den agierenden Persönlichkeiten, ihren getroffenen Entscheidungen und ausgeführten Handlungen sowie den darauf folgenden Reaktionen des Geschichtenerzählers.

Obgleich jeder Charakter individuelle Eigenschaften und Fertigkeiten sein Eigen nennt, ist die kooperative Zusammenarbeit als Gefährten von entscheidender Bedeutung. Gleich den Prinzipien des realen Lebens, so ist auch hier das Miteinander von erhabener Wichtigkeit. Einzelgänger oder Individuen, die stets den Anspruch erheben, überlegenes Wissen zu besitzen, vermögen das gesamte Abenteuer zu beeinträchtigen und das Vergnügen am Spiel für alle Beteiligten zu schmälern.

Durch das gemeinsame Wirken als Gefährten können die Charaktere ihre Stärken auf optimale Weise zum Einsatz bringen, ihre Schwächen ausgleichen und gemeinsam größere Herausforderungen bewältigen. Jeder Charakter trägt auf seine Weise zum Gelingen der Gefährten bei und bringt seine einzigartigen Fähigkeiten und Perspektiven ein. Durch diese kooperative Zusammenarbeit entstehen fesselnde Interaktionen, überraschende Wendungen und ein intensives Spielerlebnis.

Das Miteinander innerhalb der Gefährtengruppe ermöglicht es den Spielern, sich gegenseitig zu unterstützen, Strategien zu entwickeln, Rätsel zu lösen und kollektiv Erfolge zu zelebrieren. Es fördert den Zusammenhalt der Gemeinschaft, stärkt die Bande zwischen den Charakteren und schafft eine dynamische wie auch unterhaltsame Spielatmosphäre.

Letztendlich trägt die Arbeit der Gefährten dazu bei, dass das Rollenspiel nicht nur spannend und herausfordernd verbleibt, sondern auch für alle Beteiligten ein bereicherndes und gemeinschaftliches Erlebnis wird. Gemeinsam vermögen die Spieler die Welt zu erkunden, Abenteuer zu bestehen und unvergessliche Geschichten zu erschaffen, die durch das harmonische Zusammenspiel der Charaktere und Spieler geprägt sind.

1.2 EINE ERSTE BETRACHTUNG DER GRUNDLEGEN- DEN PRINZIPIEN

Dieses vorliegende Opus, gedacht als eine Anleitung zur Kunst des Rollenspiels, offenbart eine prägnante Darstellung jener Regeln, welche das Fundament des Geschehens bilden und während des gesamten Spielverlaufs von unbedingter Relevanz sind. Die Darlegung dieser initialen Prinzipien dient dem Erachten, dem aufmerksamen Leser einen ersten, doch tiefgründigen Einblick in die grundlegenden Mechanismen dieses Zeitvertreibs zu gewähren. Dies geschieht in einer Weise, die vermeidet, den Suchenden sogleich mit der vollen Komplexität sämtlicher Bestimmungen zu konfrontieren. Eine ausführlichere und detailliertere Erläuterung dieser regulierenden Gesetze wird sich sodann in den nachfolgenden Kapiteln dieses Folianten finden, um ein umfassendes Verständnis der Spielmechaniken zu etären.

Die hier gebotene Übersicht fungiert als ein unerlässlicher Kompass und vermittelt eine erste Orientierung über die fundamentalen Abläufe und Konzepte. Sie umspannt wesentliche Aspekte, die von der Konzeption einer Spielfigur über die Beherrschung von Fertigkeiten und die Durchführung von Proben bis hin zu den Gegebenheiten von Konfliktsituationen und der Akkumulation von Erfahrung reichen, nebst weiteren relevanten Feldern der Regelkunde. Diese Konsolidierung gestattet es, sich mit den zentralen Gedanken vertraut zu machen, um die Vorgänge im Spiel besser zu erfassen und aktiv an ihnen teilzuhaben.

Durch diese stufenweise Einführung wird die Gelegenheit geboten, das vorliegende Regelwerk sukzessive zu durchdringen und dessen Prinzipien in die Praxis umzusetzen. Die vertiefende Erörterung der Regeln in den folgenden Abschnitten dieses Buches wird dazu dienen, jede Nuance zu ergründen und die Bestimmungen innerhalb des Spielgeschehens effektiv anzuwenden. Auf diese Weise werden Einsichten in die Finessen des Zusammenspiels, die Interaktionen der Charaktere untereinander, den Umgang mit Herausforderungen und die Gestaltung fesselnder Abenteuer gewonnen.

Mit dieser ersten Betrachtung der grundlegenden Prinzipien als Ausgangspunkt vermag man sich gezielt mit den Gesetzen des Spiels vertraut zu machen, etwaige Unklarheiten zu beheben und sich auf ein bereicherndes Erlebnis vorzubereiten. Das Verständnis dieser regulierenden Bestimmungen ist von höchster Wichtigkeit, um das Rollenspiel in seiner Gänze zu genießen, schöpferische Entschlüsse zu fassen und gemeinsam mit anderen Akteuren tief in die Welt einzutauchen.

WÜRFEL

In diesem Regelsystem dient der Würfel als primäres Instrument zur Bestimmung des Ausgangs von Handlungen. Wenn ein Charakter sich in eine prekäre Situation begibt oder das Ergebnis einer unternommenen Aktion ungewiss ist, vermag der Geschichtenerzähler eine Probe anzuordnen. Zu diesem Zweck werden zwei zwölfseitige Würfel (2W12) geworfen und deren jeweilige Augenzahlen addiert.

Die Verwendung zweier zwölfseitiger Würfel anstelle eines einzelnen zwanzigseitigen Würfels ist strategischer Natur und dient der gezielten Beeinflussung der Wahrscheinlichkeitsverteilung der Ergebnisse. Während ein W20 jede Augenzahl mit einer uniformen Wahrscheinlichkeit von fünf Prozent hervorbringt, modifiziert die Kombination von 2W12 diese Verteilung derart, dass nicht jede Augenzahl dieselbe statistische Frequenz aufweist. Als Beispiel sei angeführt: Die Augenzahl Zwei lässt sich ausschließlich durch das Erscheinen zweier Einsen auf beiden Würfeln erzielen. Im Kontrast dazu vermag eine Augenzahl wie Acht auf vielfältigere Weise zustande zu kommen, etwa durch die Kombinationen 1+7, 2+6, 3+5, 4+4, 5+3, 6+2 oder 7+1.

Durch diese bewusste Anpassung der Wahrscheinlichkeiten wird sichergestellt, dass bestimmte Resultate mit höherer oder geringerer Frequenz in Erscheinung treten, je nach den Kombinationen der geworfenen Augenzah-

len. So ist die statistische Wahrscheinlichkeit, eine Acht zu erwürfeln, um das Siebenfache höher als die, eine Zwei zu erhalten, da eine größere Anzahl an Permutationen zu ersterem Ergebnis führt. Diese Variation der Wahrscheinlichkeiten trägt maßgeblich dazu bei, die Ergebnisse der Würfelproben nuancierter und dynamischer zu gestalten, was die Spannung und Lebendigkeit des Spielgeschehens erhöht.

Die Anwendung von 2W12 gewährt den Akteuren die Gelegenheit, sich auf eine Bandbreite von möglichen Resultaten einzustellen und unvorhersehbaren Situationen mit Umsicht zu begegnen. Die Diversität der potenziellen Würfelergebnisse gewährleistet eine reiche Abwechslung im Spiel und erfordert sowohl taktisches Kalkül als auch kreative Problemlösungsansätze seitens der Spieler. Somit tragen die adjustierten Wahrscheinlichkeiten der 2W12 zu einem facettenreichen und tiefgründigen Spielerlebnis bei.

EIGENSCHAFTSPROBE

Ein Charakter ist mit einer Vielzahl von Eigenschaften ausgestattet, welche es ihm ermöglichen, unter spezifischen Konditionen bestimmte Handlungen auszuführen. Diese Eigenschaften unterteilen sich in Attribute und Fertigkeiten. Die Fertigkeiten sind untrennbar mit den Attributen des Charakters verbunden; jeder Fertigkeit wird ein korrespondierendes Attribut zugewiesen. Im Verlauf eines Abenteuers mag der Geschichtenerzähler in bestimmten Situationen Proben auf diesen Attributen und Fertigkeiten anordnen, wobei Fertigkeitssproben die häufigste Applikation darstellen. Attributssproben hingegen finden dann Anwendung, wenn dem Charakter die erforderliche Fertigkeit zur Bewältigung einer Aufgabe mangelt.

Zur Evaluierung des Erfolges einer Aktion wird mit zwei zwölfseitigen Würfeln (2W12) geworfen, deren beide Augenzahlen sodann addiert werden. Erweist sich das erzielte Würfelergebnis als geringer oder äquivalent dem entsprechenden Fertigkeitenswert, so wird die Probe als erfolgreich verzeichnet. Ist das Würfelergebnis indessen höher als der Fertigkeitenswert, so ist die Probe als misslungen zu protokollieren.

KAMPFPROBE

Bei einer Kampfprobe wird, analog zu einer Fertigkeitssprobe, ein Würfelwurf vorgenommen. Ist die Probe von Erfolg gekrönt, so kann die Schadensermittlung erfolgen.

SCHADENSERMITTLUNG

Die Schadensermittlung erfolgt durch die Verwendung einer spezifischen Anzahl von zwölfseitigen Würfeln. Die Anzahl der zu werfenden Würfel hängt von mehreren Faktoren ab. Im Nahkampf werden sowohl die Güte der eingesetzten Waffe als auch eventuelle Modifikatoren zur Bestimmung des Schadens berücksichtigt. Bei Fernkämpfen wiederum fließen nicht nur die Waffe selbst, sondern auch die verwendete Munition sowie diverse Mo-

difikatoren, wie die Entfernung zum Ziel und die vorherrschenden meteorologischen Bedingungen, in die Berechnung des Schadens ein.

GLÜCKSWURF UND PATZER

Es existieren zwei besondere Formen der Würfelprobe, welche Aufschluss darüber geben, ob ein Wurf von außergewöhnlicher Güte oder von signifikanter Ungunst war. Diese speziellen Proben fügen dem Spiel eine zusätzliche Dimension der Spannung hinzu und vermögen unerwartete Wendungen in der fortlaufenden Handlung zu bewirken.

Zeigen bei einer Probe beide Würfel die Augenzahl Eins, so wird dieses Resultat als "Bravourwurf" klassifiziert. Ein Bravourwurf signalisiert einen beeindruckenden Erfolg der Probe. Der Charakter hat die gegebene Situation mit außerordentlichem Geschick oder bemerkenswerter glücklicher Fügung gemeistert, was oftmals zu vorteilhaften Konsequenzen führt und den Spielverlauf auf eine höchst interessante Weise beeinflussen kann.

Im Gegensatz dazu deutet ein Würfelergebnis von Vierundzwanzig bei der Probe darauf hin, dass die Probe "misslungen ist, und zwar auf eine besonders dramatische Weise. Dies mag implizieren, dass der Charakter in eine äußerst unglückliche oder gefährliche Lage gerät, welche weitreichende Auswirkungen auf die Handlung zu haben vermag. In solchen Fällen liegt es im Ermessen des Geschichtenerzählers, die exakten Konsequenzen der misslungenen Probe auf den Charakter und die weitere Erzählung zu bestimmen.

Diese besonderen Würfelproben verleihen dem Spiel ein Element der Unvorhersehbarkeit und ermöglichen es, die Erzählung auf unerwartete Bahnen zu lenken. Sie generieren Spannung, Überraschungen und eröffnen sowohl den Spielern als auch dem Geschichtenerzähler die Möglichkeit, kreative Lösungen zu finden und die Geschichte auf unerforschte Pfade zu führen. Die Implikationen dieser besonderen Würfelproben bieten den Spielern die Chance, sich mit unerwarteten Herausforderungen auseinanderzusetzen und das Spielerlebnis noch abwechslungsreicher und fesselnder zu gestalten.

MODIFIKATOREN

Modifikatoren dienen dazu, den Würfelwurf unter spezifischen Bedingungen zu adaptieren und die Schwierigkeit einer Fertigkeitssprobe zu variieren. Modifikatoren vermögen sowohl positive als auch negative Effekte auf den Ausgang einer Probe zu haben und tragen zur Differenzierung sowie zur Herausforderung im Spiel bei.

Wenn eine Fertigkeitssprobe unter erschwerten Konditionen stattfindet, wird zu dem gewürfelten Ergebnis ein Modifikator addiert. Dies bedeutet beispielsweise, dass es von größerer Schwierigkeit ist, ein Ziel zu treffen, wenn es sich in signifikanter Distanz befindet, oder ein Fuhrwerk zu steuern, wenn die meteorologischen Verhältnisse die Sicht behindern. Der Modifikator erhöht die Komplexität der Probe und erfordert vom Spieler ein gesteigert-

tes Maß an Geschick und glücklicher Fügung, um erfolgreich zu sein.

Im Gegensatz dazu wird bei einer Fertigungsprobe unter erleichterten Konditionen der Modifikator vom Würfelwurf subtrahiert. Wenn beispielsweise ein Charakter versucht, einen Tresor in einer vertrauten Umgebung zu öffnen, so ist dies von einfacherer Natur als unter Zeitdruck in einer unbekannten Bank. Der negative Modifikator reduziert die Schwierigkeit der Probe und erhöht die Erfolgsaussichten des Spielers, da die Umstände günstiger sind.

Die Anwendung von Modifikatoren in Fertigungsproben ermöglicht es dem Geschichtenerzähler, die Herausforderung und Vielfalt im Spiel an die jeweiligen Umstände und die Komplexität der Situation anzupassen. Die Spieler sind gefordert, mit den unterschiedlichen Modifikatoren umzugehen, ihre Strategien zu adaptieren und ihre Fertigkeiten entsprechend einzusetzen, um erfolgreich zu sein. Die Variation der Modifikatoren trägt zur taktischen Tiefe des Spiels bei und fordert die Spieler heraus, sich flexibel an wechselnde Bedingungen anzupassen und kreative Lösungen zu finden.

SCHADENSMONITOR

Der Schadensmonitor repräsentiert ein vitales Instrument zur Überwachung des physiologischen Zustandes eines Charakters. Er fungiert als eine visuelle Indikation, welche die Echtzeit-Verfolgung des aktuellen Gesundheitsstatus ermöglicht. Bei jedem erlittenen Schaden werden die Schadenspunkte unmittelbar und präzise im Schadensmonitor verzeichnet. Diese exakte Eins-zu-eins-Erfassung gewährleistet, dass der Spieler stets darüber in Kenntnis gesetzt ist, wie viel Lebensenergie der Spielfigur noch zur Verfügung steht.

Der Monitor weist eine kritische Schwelle auf: Sobald ein Charakter eine kumulierte Summe von fünfundvierzig Schadenspunkten erlitten hat, erreicht er einen vital bedrohlichen Zustand. In diesem kritischen Moment ist das Fortbestehen des Charakters ernsthaft gefährdet, und eine Rettung ist einzig durch die professionelle Intervention eines Heilers möglich.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Zur Sicherstellung der Progression und Weiterentwicklung eines Charakters im Verlaufe seiner Abenteuer spielen Erfahrungspunkte eine entscheidende Rolle im Rollenspiel. Nach dem Abschluss einer Erzählung erhält jeder Spieler vom Geschichtenerzähler Erfahrungspunkte, die zur Verbesserung und Evolution der eigenen Spielfigur genutzt werden können. Diese Erfahrungspunkte gestatten es den Spielern, neue Fertigkeiten zu akquirieren oder bereits bestehende Eigenschaften zu stärken, um ihren Charakter individueller und leistungsfähiger zu gestalten.

Durch den Erwerb neuer oder die Vertiefung vorhandener Fertigkeiten kann der Charakter an Vielseitigkeit gewinnen und sich besser auf diverse Situationen im Spiel einstellen. Es besteht somit die Möglichkeit, die

Charaktere im Laufe des Spiels zu adaptieren und sie gemäß der eigenen Intention und Spielweise zu formen. Dieser Aspekt des Charakterfortschritts trägt dazu bei, dass eine persönliche Affinität zu den Spielfiguren kultiviert wird.

Nachdem nun ein umfassender Einblick in die regulierenden Prinzipien des Rollenspiels gewährt wurde, präsentiert sich der nächste Schritt in der Kreation einer Spielfigur. Die Generierung eines Charakters bietet die Gelegenheit, schöpferische Ideen und Vorstellungen in die Realität umzusetzen und eine einzigartige Persönlichkeit zu schaffen, die im Spiel verkörpert wird.

Durch die Anwendung der Regeln können Eigenschaften, Fertigkeiten und eine kohärente Hintergrundgeschichte festgelegt werden, die dazu beitragen, den Charakter zum Leben zu erwecken. Dies ermöglicht es, in die faszinierende Welt einzutauchen und die individuelle Reise innerhalb der Spielwelt zu erleben. Die Gestaltung des Charakters ist nicht nur ein schöpferischer Prozess, sondern auch eine fundamentale Grundlage für das gesamte Spielerlebnis, da jeder Charakter mit seinen einzigartigen Fähigkeiten und Historien zur Dynamik und Interaktion im Spielgeschehen beiträgt.

1.8 CHARAKTERBUCH

The image shows a character sheet template titled "DAMPF UND DYSTOPIE". It includes a large portrait box on the left, a central column with a grid for skills and attributes, and several smaller boxes on the right for character details, equipment, and combat statistics. The layout is organized and professional, typical of a role-playing game character sheet.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN (A)

Hier werden die Grundsätzlichen Merkmale des Charakters, wie Name, Größe und Gewicht notiert.

ATTRIBUTE [B]

Die sieben Attribute eines jeden Charakters.

GESCHICK Das Attribut Geschick wird dort eingesetzt, bei dem ein Charakter viel Geschick zur Herstellung eines Objektes benötigt, allerdings wird es auch benötigt, wenn er jemanden versucht eines besseren zu belehren.

KONSTITUTION Die Konstitution wird genutzt, wenn es dazu kommt, die körperliche Verfassung eines Charakters zu beschreiben.

MUSKELKRAFT Muskelkraft bezeichnet die Kraft eines Charakters, die er zu jeder Zeit möglich ist zu erbringen.

INTELLIGENZ Intelligenz kennzeichnet die geistige Leistungsfähigkeit eines Menschen.

INTUITION tion kennzeichnet das Bauchgefühl eines Charakters.

STRAHLKRAFT Die Strahlkraft eines Charakters ist dessen Anziehungskraft. Sie kann sowohl auf das äußerliche eines Charakters, als auch auf dessen Wesen assoziiert werden.

WILLENSKRAFT Willenskraft dient einem Charaktere dazu, um entschlossener, robuster und zielstrebieger zu wirken.

GRUNDWERTE [0]

Die Grundwerte lassen den aktuellen geistigen als auch körperlichen Zustand eines Charakters erkennen. Dies sind die Werte, die während eines Abenteuers hauptsächlich abgeändert werden müssen.

ZUSTANDSMONITOR Die Lebensenergie kennzeichnet den aktuellen Gesundheitsgrad eines Charakters.

PSYCHISCHE RESISTENZ Die Psychische Resistenz ist der Normale Rüstungsschutz den ein Charakter von Haus aus mitbringt. Diese wird von der Rasse des Charakters bestimmt, und kann durch bestimmte Faktoren modifiziert werden.

PHYSISCHE RESISTENZ Die Psychische Resistenz ist der geistige Schutz gegen Manipulation jeglicher Art. Diese wird von der Rasse des Charakters bestimmt, und kann durch bestimmte Faktoren modifiziert werden.

KRISTALLSTUFE TBD

KRISTALLENERGIE TBD

FEHDE TBD

INITIATIVE Die Initiative legt in einem Kampf fest, in welcher Reihenfolge welcher Charakter agieren kann. Je höher die Initiative ist, umso eher kann ein Charakter seine Aktionen ausführen.

POSITIVE EIGENSCHAFTEN [E]

TBD

NEGATIVE EIGENSCHAFTEN [F]

TBD

[illegible]

WEITERE INFORMATIONEN [6]

In diesem Abschnitt kann der Spieler sich Informationen rund um das Abenteuer eintragen, oder Personen die er kennen gelernt hat notieren. Oder einfach das was er gerade will.

[illegible]

FERTIGKEITEN [H]

Hier werden die Fertigkeiten eines jeden Charaktes notiert.

DAMP UND DYSTOPIE

KAMPF

DIFFERENZIELLE KRAFT

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

STYL

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DIFFERENZIELLE DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

FORMIDITÄT

DYSTOPIE	BEWERTUNG	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

STUFE

STUFE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DIFFERENZIELLE KRAFT

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

STYL

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DIFFERENZIELLE DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

FORMIDITÄT

DYSTOPIE	BEWERTUNG	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

STUFE

STUFE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DIFFERENZIELLE KRAFT

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

STYL

STYL	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DIFFERENZIELLE DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

DYSTOPIE

DYSTOPIE	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

FORMIDITÄT

DYSTOPIE	BEWERTUNG	STUFE	PERFORMANZFAKTOR

KAMPF [J]

Über die beiden Kampffertigkeiten kann der Charakter sich nun auf spezielle Waffen spezialisieren. Diese werden in diesem Abschnitt des Charakterbogens notiert.

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Hier wird dieAusrüstung des Charakters notiert

DAMPF UND DYSTOPIE

PERSÖNLICHKEITEN

Liniertes Feld für Notizen.	
Liniertes Feld für Notizen.	
Liniertes Feld für Notizen.	



PERSONLICHKEITEN

Hierin können Persönlichkeiten aufgeführt werden, die man während des Lebens kennenlernt.

[illegible]

Die Notizseiten sind für die Informationen während des Spiels





KAPITEL 2

CHARAKTERGENERIERUNG

Alaric Steele

In den mit Kohle und Äther geschwängerten Straßen von Kesselstadt ergingen die Tage, doch unter den Einwohnern ragte ein Mann hervor, dessen Präsenz ebenso unerschütterlich wie das Fundament der Stadt selbst war. Alaric Steele, dessen Zylinder stets makellos saß und dessen Brille geheimnisvoll im warmen Schein der Gaslaternen funkelte, war Euch gewiss kein gewöhnlicher Bürger. Er war ein Abenteurer und Erforscher, dessen unermüdliche Leidenschaft das Entdecken der Geheimnisse der alten Welt und verborgener Erfindungen war. In den verrauchten Cafés, wo sich die Schicksale der Stadt kreuzten, erzählte man sich Geschichten von seinen Heldentaten, und manch einer unter Euch, so glaube ich, hat wohl davon geträumt, ihm auf einer dieser Fahrten zu folgen.

Eines stürmischen Morgens, als der Regen gegen die hohen Fenster schlug, empfing Alaric einen geheimnisvollen Brief. Er war verfasst in einem Stil, wie man ihn aus alten Zeiten kennt, die Tinte darauf schien verwischt und die Papiere vergilbt. Er berichtete von einem verlorenen Artefakt – einem mechanischen Herzen, das einst geschaffen wurde, um die Energie der gesamten Stadt zu kontrollieren. Die Legende besagte, dass dieses Herz tief in den Ruinen eines ehemaligen Dampfwerks verborgen läge, bewacht von automatisierten Wächtern, die aus den Überresten vergangener Technologien entstanden.

Unerschrocken ob solcher Kunde und erfüllt von jener Vorfreude, die Ihr als wahrer Abenteurer kennt, machte sich Alaric auf den Weg. Mit seinem persönlichen Luftschiff, dessen Getriebe sanft surrten, landete er inmitten der Trümmer des alten Dampfwerks. Der Anblick, der sich ihm bot, war atemberaubend und erschreckend zugleich: rostige Zahnräder lagen verstreut wie die Gebeine eines längst vergessenen Zeitalters, und dampfende Rohre zischten unheilvoll in der Stille.

Als Alaric die Dunkelheit des Werkes betrat, wurde er umgehend von den mechanischen Wächtern entdeckt, die darauf programmiert waren, jegliche Eindringlinge abzuwehren. Ein erbitterter Kampf entbrannte. Er kämpfte sich durch die Heerscharen der mechanischen Gegner und nutzte dabei mit Geschick die Trümmer der Umgebung – die Zahnräder und Rohre des Werkes selbst – um die Wächter zu überlisten.

Nach einem harten Gefecht erreichte Alaric schließlich die Kammer, in der das mechanische Herz auf einem hohen Sockel thronte. Als er das Herz berührte, pulsierte es sogleich mit einer Energie, die Ihr noch nie zuvor erlebt habt, und erhellte den gesamten Raum in einem strahlenden blauen Licht. In diesem Moment erkannte Alaric, dass ihm mit diesem Artefakt nicht nur die Rettung der Stadt, sondern die Macht über den Lauf der Geschichte selbst in die Hände gelegt wurde.

2.1 CHARAKTERBUCH

In **ARCANA MECHANICA** wird ein Charakter zu Beginn nur durch Zahlen und einigen grundlegenden Informationen dargestellt. Dennoch kann man mit genügend Vorstellungskraft und einem gutem Verständnis der Umgebung, in der der Charakter lebt, diesem Stück Papier Leben einhauchen. Die verschiedenen Aspekte eines Charakters werden in einem Charakterbuch zusammengefasst, um einen schnellen Zugriff auf die Werte zu ermöglichen, wenn diese benötigt werden. Zu Beginn werden die wichtigsten Werte wie Geschick, Konstitution, Muskelkraft, Strahlkraft, Intelligenz und Willenskraft festgelegt. Diese Zahlen beeinflussen die Fertigkeiten des Charakters. Die Hintergrundgeschichte gibt dem Charakter Tiefe und Kontext. Wo kommt er her? Welche Erfahrungen hat er gemacht? Diese Erzählung hilft, die Motivation und die Ziele des Charakters zu formen. Jeder Charakter hat spezifische Fertigkeiten, die seine Talente und Stärken widerspiegeln. Diese können von Kampffertigkeiten über Magie bis zu sozialen Fertigkeiten reichen.

Vor- und Nachteile geben dem Charakter eine individuelle Note. Sie beeinflussen, wie der Charakter in verschiedenen Situationen reagiert und sich in der Gruppe verhält. Durch die Kombination von Zahlen, Hintergrundgeschichte, Fertigkeiten und Persönlichkeitsmerkmalen entsteht ein lebendiger Charakter. Dieser Charakter wird nicht nur als eine Ansammlung von Werten betrachtet, sondern als ein Teil der Geschichte und der Welt, in der man spielt. Mit einem gut ausgearbeiteten Charakter kann man in die Welt von **ARCANA MECHANICA** eintauchen. Die Interaktionen mit anderen Charakteren, das Treffen von Entscheidungen und die Auseinandersetzung mit Herausforderungen werden durch die ausgeprägte Persönlichkeit und die spezifischen Fertigkeiten des Charakters bereichert. Ein Charakter ist eine lebendige, atmende Figur, die mit der Umgebung und anderen Spielern interagiert. Durch Kreativität und Vorstellungskraft wird das Spielerlebnis intensiviert, und man kann spannende Abenteuer erleben, die auf der einzigartigen Geschichte und den Fähigkeiten des Charakters basieren.

2.2 DIE ERSCHAFUNG

Die Erschaffung ist mehr als nur das Festlegen von Attributen und Fertigkeiten. Sie stellt den Ausgangspunkt für die Reise eines individuellen Charakters dar, der im Laufe des Spiels wächst, sich entwickelt und Herausforderungen meistert. Jeder Schritt auf dieser Reise ist von Bedeutung und prägt die Identität des Charakters. Die Entscheidungen, die während der Charaktergenerierung getroffen werden, bestimmen die Persönlichkeit, die Motivationen und die Lebensgeschichte des Charakters. Diese stellt Grundlage für das Verhalten und die Entscheidungen während des Spiels dar.

Die Charaktererschaffung erfolgt in 9 Schritten, die sorgfältig strukturiert sind, um einen tiefgründigen und einzigartigen Charakter zu entwickeln. Dabei sind eini-

ge dieser Schritte zwingend erforderlich, während andere optional sind. Jeder Schritt baut auf dem vorherigen auf, was bedeutet, dass die Entscheidungen in einem Schritt die Möglichkeiten in den folgenden Schritten beeinflussen. Es sollte stets im Hinterkopf behalten werden, wie die Entscheidungen in einem Schritt die spätere Entwicklung des Charakters beeinflussen können. Das Verständnis der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Schritten ist entscheidend, um einen kohärenten und stimmigen Charakter zu erschaffen. Es ist wichtig zu erkennen, dass Änderungen in späteren Schritten auch Auswirkungen auf vorherige Entscheidungen haben können. Flexibilität und die Bereitschaft, Anpassungen vorzunehmen, sind notwendig, um sicherzustellen, dass der Charakter konsistent und glaubwürdig bleibt.

Im Laufe seines Lebens wird ein Charakter nicht statisch bleiben. Im Laufe des Spiels lernt er aus Erfahrungen, überwindet Herausforderungen und passt sich an neue Situationen an. Dieses Wachstum ist entscheidend für die Dynamik der Spielwelt. Durch eine sorgfältige und durchdachte Herangehensweise an die Charaktergenerierung entstehen einzigartige Persönlichkeiten, die das Spiel bereichern, indem sie unterschiedliche Perspektiven und Ansätze zu Konflikten und Herausforderungen bieten.

Um den Prozess der Charaktererschaffung anschaulich zu gestalten, wird anhand von zwei Beispielen demonstriert, wie unterschiedliche Charaktere entstehen können und welche Entscheidungen dabei getroffen werden. Diese Beispiele helfen, die Vielfalt und die Möglichkeiten, die die Charaktererschaffung bietet, besser zu verstehen.

SCHRITTE ZUM ERFOLG

- Schritt 1:** Grundlegendes
- Schritt 2:** Attribute
- Schritt 3:** Hintergrund (Optional)
- Schritt 4:** Neg. und Pos. Eigenschaften
- Schritt 5:** Grundwerte
- Schritt 6:** Ausrüstung
- Schritt 7:** Fertigkeiten
- Schritt 8:** Geburtstag
- Schritt 9:** Erfahrung (Optional)

GRUNDLEGENDES

Zu Beginn der Charaktererschaffung ist es wichtig, eine reichhaltige Sammlung an Hintergrundinformationen über den Charakter zu sammeln. Diese Details sind der Schlüssel, um diesem Leben einzuhauchen und ihm Tiefe zu verleihen. Ohne diese Informationen ist der Charakter nur eine Ansammlung von Zahlen auf einem leeren Blatt Papier. Die Schaffung von Motivationen und einer Geschichte ist entscheidend. Durch zusätzliches Material und Hintergrundinformationen wird die Grundlage für einen einzigartigen und lebendigen Charakter geschaffen. Dabei ist es hilfreich, sich Fragen zu stellen wie:

- ☼ *Wo kommt der Charakter her?*
- ☼ *Welche Intention besitzt der Charakter, ein solches*

Leben zu führen?

- Was will der Charakter damit erreichen?
- Wie sieht der Charakter aus?
- Welchen Familienhintergrund besitzt der Charakter?

Indem diese Fragen beantwortet werden, formt sich ein Charakter, der nicht nur Zahlen und Fakten repräsentiert, sondern eine lebendige Persönlichkeit darstellt, die in der Spielwelt agiert und lebt.

Die Hintergrundgeschichte eines Charakters verleiht ihm Individualität und Tiefe. Sie bildet das Fundament, auf dem dieser aufgebaut wird. Sobald die Hintergrundgeschichte feststeht, beginnt die Erschaffung des Charakters durch die Zuweisung von Zahlen und Werten.

BEISPIEL

hintergrundgeschichte 1: Es wird ein Charakter erstellt, der in der unteren GESELLSCHAFTSSCHICHT aufgewachsen ist und es mit dem Eigentum anderen nicht ganz so ernst nimmt. Früh war im klar, dass er auf sich allein gestellt ist, da seine Familie nicht wirklich für ihn sorgen konnte. Der Vater arbeitet in einer Miene und verdient nicht sonderlich viel Geld. Die Mutter ist zu Hause und betreut die anderen Kinder. Seine magische Ausprägung ist sehr hoch, und konnte diese auch erlernen bei einem Lehrer.

BEISPIEL

Hintergrundgeschichte II: Der Charakter ist in einer Wohlhabenden Familie aufgewachsen. Er hat eine schulische Ausbildung genossen und geht auf eine angesehene Akademie. Mutter und Vater sind beide berufstätig erfolgreich. Die magische Ausprägung ist nicht sonderlich hoch und er hat auch darin keinen Unterricht erhalten.

ATTRIBUTE

Das Fundament eines jeden Charakters bilden sieben Attribute, welche seine Eigenschaften definieren. Diese teilen sich auf in drei körperliche und vier mentale Aspekte. Die körperlichen Attribute spiegeln die physische Beschaffenheit wider, wohingegen die mentalen Attribute den Geist und die Wesenszüge abbilden. In ihrer Gesamtheit formen sie die Einzigartigkeit des Individuums und bereiten es auf die kommenden Möglichkeiten und Herausforderungen vor.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

• GESCHICK

Man erkennt darin die Fähigkeit zu präziser Interaktion und die Beherrschung komplexer Handgriffe.

• KONSTITUTION

Konstitution beschreibt die Gesundheit und körperliche Widerstandskraft, sowie die Zähigkeit gegenüber Belastungen und Erschöpfung zu trotzen.

• MUSKELKRAFT

Muskelkraft definiert das Maß der reinen Körperstärke, sei es zum Bewegen von Gewichten oder zum Ausüben physischer Gewalt.

GEISTIGE ATTRIBUTE

• INTELLIGENZ

Intelligenz bestimmt die Schärfe des Verstandes und die Gabe, logische Zusammenhänge zu erfassen, sowie neues Wissen aufzunehmen.

• INTUITION

Intuition ist die Fähigkeit, Zusammenhänge zu erkennen und Entscheidungen zu treffen, die auf einem Gefühl oder einer inneren Stimme basieren, anstatt auf logischem Denken.

• STRAHLKRAFT

Strahlkraft beschreibt die Gabe, durch Anziehungskraft und Charisma Faszination auszuüben und das Umfeld zu beeinflussen oder zu inspirieren.

• WILLENSKRAFT

Willenskraft bezeichnet die innere Entschlossenheit und die Kraft, psychischem Druck oder fremder Beeinflussung zu trotzen.

Es ist festzuhalten, dass jedes Attribut auf einem festen Startwert von sechs beruht. Dieser Wert ist vorgegeben und wird nicht von den verfügbaren Mitteln abgezogen.

Zusätzlich zu dieser Basis stehen achtundzwanzig Generierungspunkte (GP) zur Verfügung, die frei verteilt werden können, um die Eigenschaften weiter ausprägen. Dabei ist jedoch stets die Obergrenze zu wahren: Kein Attribut darf durch die Verteilung einen Wert von zwölf überschreiten.

DIE MEISTERSCHAFT DER ATTRIBUTE

6: Ein Charakter mit diesen Werten in einem Attribut zeigt eine geringe Kompetenz in diesem Bereich und hat noch viel Raum für Verbesserungen.

7 - 8: Charaktere mit diesen Werten haben bereits einige Erfahrung gesammelt und zeigen eine solide Grundlage in diesem Attribut.

9 - 10: Charaktere mit diesen Werten gelten als durchschnittlich begabt in diesem Attribut und können solide Leistungen erbringen.

11 - 12: Ein Charakter mit diesen Werten in einem Attribut wird als Meister seines Faches angesehen, der herausragende Fähigkeiten und Expertise aufweist.

BEISPIEL

Der unterschichtentyp macht so:

Geschick: 12, Konstitution: 10, Muskelkraft: 9, Strahlkraft: 11, Intelligenz: 9, Willenskraft: 10
Somit sind von den 28GP's noch 0 GP's übrig.

BEISPIEL

Der Reichtyp macht so:

Geschick: 9, Konstitution: 9, Muskelkraft: 12, Strahlkraft: 10, Intelligenz: 11, Willenskraft: 10
Somit sind von den 28GP's noch 0 GP's übrig.

HINTERGRUND [OPTIONAL]

Der Hintergrund, der bei der Charaktererstellung ausgewählt wird vereinfacht die Charaktergenerierung. Er gibt eine Art Basis, auf der man die Entwicklung des Charakters aufbauen kann. Wenn man sich für einen Hintergrund entscheidet, erhält man Fertigkeiten sowie positive und negative Eigenschaften, die der Charakter im Laufe seines Lebens gesammelt hat.

Diese vorgegebenen Elemente helfen dabei, den Charakter besser in die Spielwelt zu integrieren und zeigen, in welche Richtung es mit der Entwicklung gehen kann. Mit einem Hintergrund wird es leichter, zu entscheiden, welche weiteren Fertigkeiten man im Spiel erlernen möchte.

Wenn man aber einen Charakter ganz individuell gestalten will, kann man den Schritt mit dem Hintergrund einfach überspringen. So hat man die Freiheit, alles selbst zu definieren, ohne an Vorgaben gebunden zu sein. Man kann dann selbst entscheiden, welche Eigenschaften und Fähigkeiten für den Charakter wichtig sind.

BEISPIEL

BEISPIEL

NEG. UND POS. EIGENSCHAFTEN

Negative und Positive Eigenschaften verleihen dem Charakter das gewisse Extra und sorgen für zusätzliche individuelle Eigenschaften. Durch sie erhält der Charakter eine weitere Dimension an Persönlichkeit und Spieltiefe. Diese können nur zu Beginn der Charaktergenerierung erworben werden, es sei denn, der Spielleiter erlaubt es oder schafft während des Spiels entsprechende Möglichkeiten.

NEGATIVE EIGENSCHAFTEN: sind spezifische Merkmale oder Einschränkungen, die den Charakter in bestimmten Situationen benachteiligen können. Für jede negative Eigenschaft, die akzeptiert wird, werden zusätzliche GP erworben, die zur Verbesserung der Attribute verwendet werden können oder zum Erwerb von positiven Eigenschaften.

POSITIVE EIGENSCHAFTEN: können dem Charakter spezifische Merkmale verleihen, die ihm im Spiel unterstützen. Die Kosten hierfür werden mit GP's bezahlt. Diese können entweder durch den Erwerb von negativen Eigenschaften erworben werden oder durch das verringern der Attribute.

Es ist entscheidend, dass bei der Auswahl von negativen und positiven Eigenschaften ein ausgewogenes Verhältnis gefunden wird, um sicherzustellen, dass der Charakter sowohl interessant als auch herausfordernd zu spielen ist. Ein zu starkes Ungleichgewicht kann die Balance des Spiels stören und die Spielerfahrung negativ beeinflussen. Daher ist es ratsam, sorgfältig zu überlegen, welche Eigenschaften am besten zum Charakterkonzept passen.

Hier sind einige Überlegungen, die bei der Auswahl wichtig sind:

CHARAKTERTIEFE: Negative sowie positive Eigenschaften können dazu beitragen, die Persönlichkeit und Geschichte des Charakters zu vertiefen. Durch das Einbeziehen können interessante Hintergrundgeschichten und Motivationen für den Charakter entwickelt werden.

SPIELBARKEIT: Es ist wichtig, dass die gewählten Eigenschaften die Spielbarkeit des Charakters nicht beeinträchtigen. Ein Charakter mit zu vielen negativen Eigenschaften kann im Spielverlauf frustrierend sein, während ein Charakter mit übermäßig vielen positiven Eigenschaften zu mächtig und eindimensional wirken kann.

6-PUNKTE-BEGRENZUNG: Die Regel, die die Differenz zwischen den negativen und positiven Eigenschaften auf 6 GP begrenzt, dient dazu, sicherzustellen, dass der Charakter nicht zu stark durch die Eigenschaften dominiert wird.

Diese Begrenzung fördert ein ausgewogenes Spielerlebnis und verhindert extreme Ungleichgewichte.

Diese GP's können dann genutzt werden, um die Attribute des Charakters zu verbessern, was eine tiefere und strategischere Charakterentwicklung ermöglicht. Jeder Attributspunkt kostet 2 GP's. Dies bedeutet, dass strategisch überlegt werden muss, wie die GP's am besten investiert werden.



BEISPIEL

Der unterschichtentyp macht so:
Positive Eigenschaften: Empathisch // Alles hier rein und so. Kosten X GP
An Negative Eigenschaften: BEkommt er: YYY GP. Somit bleiben Ihm KKK GP's noch übrig.
Diese werden wiederum in folgende Attribute eingesetzt.

BEISPIEL

Der Reichtyp macht so:
Positive Eigenschaften: : Es werden keine Vorteile ausgewählt.
Negative Eigenschaften: : Arrogant
An Nachteilen Bekommt er: YYY GP. Somit bleiben Ihm KKK GP's noch übrig.
Diese werden wiederum in folgende Attribute eingesetzt.

GRUNDWERTE

Die Grundwerte eines Charakters werden durch die Kombination der sieben Attribute berechnet. Jedes Attribut trägt einen gewissen Anteil zu den verschiedenen Grundwerten des Charakters bei, die seine Fähigkeiten und Eigenschaften im Spiel definieren.

Durch die Berechnung der Grundwerte aus den Attributen erhält man einen klaren Überblick darüber, wie die individuellen Stärken und Schwächen des Charakters im Spiel zum Tragen kommen. Eine ausgewogene Verteilung der Attribute kann dazu beitragen, dass der Charakter vielseitig und effektiv in verschiedenen Situationen agieren kann.

Die Grundwerte eines Charakters werden durch Kombination aus den sieben Attribute berechnet, die essenzielle Elemente der Charaktergestaltung darstellen. Jedes Attribut spielt eine entscheidende Rolle und trägt einen spezifischen Anteil zu den verschiedenen Grundwerten des Charakters bei. Zusätzlich zu den Attributen können auch Vor- und Nachteile Einfluss auf die Grundwerte haben.

Im weiteren Verlauf des Lebens eines Charakters können sich die Grundwerte nur dann ändern, wenn bestimmte Attribute und Basiswerte angepasst werden. Dieser Aspekt in der der Charakterentwicklung, beeinflusst die Fähigkeit des Charakters, sich an neue Situationen anzupassen und auf Herausforderungen zu reagieren.

ren.

KRISTALLENERGIE

ist die magische Essenz, die einem Charakter zur Verfügung steht, um arkane Formeln zu wirken.

BERECHNUNG DER KRISTALLENERGIE:

(Intelligenz + Konstitution)
* Kristallstufe

PSYCHISCHE RESISTENZ

gibt an, wie beeinflussbar ein Charakter ist. Sei es bei Gesprächen oder bei arkanen Formeln der Beherrschung.

Willenskraft
± Modifikator

BASISWERT ERMITTELN:

Willenskraft ±Mod.	Physische Resistenz
≤ 10	0
11	1
12	2
≥ 13	3

ERMITTELN DER PSYCHISCHEN RESISTENZ:

Basiswert
± Modifikatoren

PHYSISCHE RESISTENZ

Physische Resistenz ist die Widerstandsfähigkeit gegenüber schädlichen Einflüssen aus der Umgebung. Dazu zählen extreme Temperaturen, Strahlung oder mechanische Belastungen.

Konstitution
± Modifikator

BASISWERT ERMITTELN:





Konstitution ±Mod.	Basiswert
≤ 10	0
11	1
12	2
≥ 13	3

ERMITTELN DER PHYSISCHE RESISTENZ:

Basiswert
+ **Rüstungsstufe der Körperzone ± Modifikatoren**

INITIATIVE

(Geschicklichkeit + Intelligenz) / 2

REAKTION

TBD

KRISTALLSTUFE

zeigt die Fähigkeit an, welche arkanen Formeln ein Charakter wirken kann. Je höher die Kristallstufe ist, umso mächtigere Formeln kann ein Charakter wirken. Die Kristallstufe kann nur durch spezielle Rituale erhöht werden.

BEISPIEL

Der Armentyp rgibt sowas:
Kristallenergie (0), Psychische Resistenz (0),
Physische Resistenz (0), Initiative (0), Reaktion
(0), Kristallstufe (1)

BEISPIEL

Der Reichtyp rgibt sowas:
Kristallenergie (0), Psychische Resistenz (0),
Physische Resistenz (0), Initiative (0), Reaktion
(0), Kristallstufe (1)

AUSRÜSTUNG

Während der Charaktergenerierung steht der Charakter zunächst ohne Unterkunft, Kleidung oder Waffen da, sofern diese benötigt werden. Das Startkapital spielt in diesem Stadium eine entscheidende Rolle, um ihn mit

den grundlegenden Dingen auszustatten, um seine Reise durch die Welt zu beginnen. Es ist wichtig, dass der Charakter über die notwendigen Ressourcen verfügt, um den Herausforderungen, die ihn erwarten, angemessen begegnen zu können.

Jeder eingesetzte Generierungspunkt stellen 100 Dampfmark dar. Das Startkapital ermöglicht es, die Grundlagen für die Ausrüstung festzulegen. Die sorgfältige Auswahl und Investition in Unterkunft, Kleidung und Ausrüstung können den Charakter in seinem Abenteuer unterstützen und ihm helfen, erfolgreich zu sein. Die Ausrüstung spiegelt nicht nur die Persönlichkeit des Charakters wider, sondern beeinflusst auch sein Spielverhalten, seine Interaktionen in der Spielwelt und seinen Erfolg bei der Bewältigung von Herausforderungen.

BERECHNUNG DER GENERIERUNGSPUNKTE

Konstitution * 5

Alles, was der Charakter für sein Leben benötigt, wird im Kapitel **Alltagsleben** ab Seite **68** detailliert beschrieben.

BEISPIEL

BEISPIEL

FERTIGKEITEN

Nachdem die Grundlagen des Charakters wie Attribute und Vor- und Nachteile festgelegt wurden, ist es an der Zeit, sich den Fertigkeiten des Charakters mit großer Sorgfalt zu widmen. Fertigkeiten sind von zentraler Bedeutung, da sie nicht nur Einblick in den Kenntnisstand des Charakters geben, sondern auch die Möglichkeit bieten, spezifische Fähigkeiten und Talente des Charakters weiterzuentwickeln und zu entfalten.

Jede Fertigkeit, die ein Charakter besitzt, sollte eine klare Relevanz für seine Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit haben. Sie sollten das Wesen und die Erfahrungen des Charakters widerspiegeln, um ein stimmiges und authentisches Spielerlebnis zu gewährleisten. Die Auswahl der Fertigkeiten sollte daher mit Bedacht getroffen werden, um sicherzustellen, dass das Charakterkonzept unterstützen und dessen Spielstil ergänzt wird.

Bei der Entwicklung der Fertigkeiten kann für den Charakter eine Anzahl von arkanen und nicht arkanen Fertigkeiten ausgewählt werden.

ANZAHL DER FERTIGKEITEN

Intelligenz * 2

Dieser Ansatz ermöglicht es, die Fertigkeiten entsprechend der geistigen Fähigkeiten zu gestalten und zu optimieren.



Fertigkeiten beziehen sich auf die alltäglichen Talente und Fähigkeiten eines Charakters, die in der realen Welt Anwendung finden können. Diese Fertigkeiten umfassen typischerweise handwerkliche Fähigkeiten, soziale Kompetenzen, körperliche Geschicklichkeiten und andere praktische Kenntnisse, die im normalen Leben wichtig sind.

Im Gegensatz dazu beziehen sich arkane Fertigkeiten auf übernatürliche Kenntnisse, die ein Charakter erlangen kann. Diese Fertigkeiten sind oft im Zusammenhang mit Magie, Mystik, oder anderen übernatürlichen Phänomenen. Arkane Fertigkeiten umfassen die Beherrschung von Zaubersprüchen, die Ausführung von Ritualen oder ähnlichen Fähigkeiten, die jenseits der natürlichen Welt liegen.

Die sorgfältige Auswahl der Fertigkeiten ist von großer Bedeutung, da sie einen direkten Einfluss auf die Fähigkeiten und Möglichkeiten des Charakters im Spiel haben. Durch eine durchdachte Auswahl wird sichergestellt, dass der Charakter über die richtigen Fertigkeiten verfügt, um Herausforderungen zu meistern, Rätsel zu lösen und in Interaktionen mit anderen Charakteren zu treten.

Fertigkeiten in **ARCANA MECHANICA** sind in verschiedenen Stufen zugeordnet. Diese Stufen dienen dazu, den Fortschritt und die Fähigkeiten eines Charakters zu kennzeichnen. Dabei beginnt jede Fertigkeit, sei es eine weltliche oder arkane Fertigkeit, mit einem Startwert, der seiner Stufe entspricht und sich im negativen Bereich befindet.

Für die weitere Generierung des Charakters benötigt man weitere Generierungspunkte. Diese werden wie folgt berechnet. Diese Generierungspunkte werden für die Fertigkeiten benötigt.

BERECHNUNG DER GENERIERUNGSPUNKTE

Intelligenz * 10

Der negative Startwert einer Fertigkeit signalisiert, dass der Charakter zu Beginn nicht perfekt oder erfahren in dieser Fertigkeit ist. Durch Training, Erfahrung und Fortschritte im Spiel können die Fertigkeiten verbessern und ihren Wert von negativ in den positiven Bereich steigern. Dieser Mechanismus fördert die Entwicklung und den Charakteraufbau im Spiel, da Charaktere im Laufe der Zeit die Fertigkeiten durch Interaktionen, Kämpfe oder andere Herausforderungen verbessern und erweitern können.

Um die Fertigkeiten seines Charakters in **ARCANA MECHANICA** bei der Charaktergenerierung zu verbessern, müssen die verfügbaren Generierungspunkte auf die Fertigkeiten aufgeteilt werden. Jeder Fertigkeitpunkt kostet 1 GP.



Einschränkung Nach der Charaktergenerierung darf keine Fertigkeit einen höheren Wert als 4 haben. Das bedeutet, dass die Fertigkeiten des Charakters zwar verbessern werden können, aber sie dennoch innerhalb eines bestimmten Rahmens bleiben müssen.

BEISPIEL

BEISPIEL

GEBURTSTAG

TAG

Der Tag wird mit 3W12 ermittelt. Alle Augen zusammenzählen und davon 3 abziehen. Alles über 32 gilt dabei auch als 30, ansonsten bleibt der Wert der Tag.

MONATSÜBERSICHT

Monat	2W12
Luminaria	2 - 3
Floralis	4 - 5
Zephyrus	6 - 7
Fulgorion	8 - 9
Ignisara	10 - 11
Cerestra	12 - 13
Foliara	14 - 15
Fulgor	16 - 17
Tempestus	18 - 19
Nixus	20 - 21
Soporos	22 - 23
Ultima	24

BEISPIEL

Er würfelt mit 3W12 und erreicht einen Wert von 17. Hiervon werden nun zwei angezogen, so dass er am 15. Geburtstag hat. Beim Monat würfelt er eine 17. Daraus resultiert der Monat Fulgor. Somit hat er am 15. Fulgor (15.08) Geburtstag

BEISPIEL

Er würfelt mit 3W12 und erreicht einen Wert von 5. Hiervon werden nun zwei angezogen, so dass er am 3. Geburtstag hat. Beim Monat würfelt er eine 11. Daraus resultiert der Monat Fulgor. Somit hat er am 3. Ignisara (03.05) Geburtstag

ERFAHRUNGEN

Sollte es gewünscht sein, dass von vorne herein erfahrenere Charaktere gespielt werden sollen, dann kann der Spielleiter eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten verteilen, die der Spieler auf seine Fertigkeiten verteilen kann.

BEISPIEL

BEISPIEL

FERTIGE CHARAKTERE

zum Abschluss der Charaktergenerierung eine Übersicht der beiden erstellten Charaktere.

LOLITA

GESCHICK	1 1	MANAPPOOL	0
KONSTITUTION	1 1	KRISTALLSTUFE	1
MUSKELKRAFT	1 1	PSYCH. RES.	0
INTELLIGENZ	1 1	PHYS. RES.	0
INTUITION	1 1	REAKTION	0
STRAHLKRAFT	1 1	INITIATIVE	0
WILLENSKRAFT	1 1		

POSITIVE UND NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Positive Eigenschaften:

Negative Eigenschaften:

FERTIGKEITEN

Kampffertigkeiten:

Künstlerische Fertigkeiten:

Arkane Wissen:

Naturverbundene Fertigkeiten:

Soziale Fertigkeiten:

Technische Fertigkeiten:

Überlebensfertigkeiten:

TYPENTYP



GESCHICK	1 1	MANAPPOOL	0
KONSTITUTION	1 1	KRISTALLSTUFE	1
MUSKELKRAFT	1 1	PSYCH. RES.	0
INTELLIGENZ	1 1	PHYS. RES.	0
INTUITION	1 1	REAKTION	0
STRAHLKRAFT	1 1	INITIATIVE	0
WILLENSKRAFT	1 1		

POSITIVE UND NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Positive Eigenschaften:

Negative Eigenschaften:

FERTIGKEITEN

Kampffertigkeiten:

Künstlerische Fertigkeiten:

Arkanes Wissen:

Naturverbundene Fertigkeiten:

Soziale Fertigkeiten:

Technische Fertigkeiten:

Überlebensfertigkeiten:



KAPITEL 3

POSITIVE UND NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Das magische Geheimnis

In den geschäftigen Straßen von Gearhaven, wo dampfbetriebene Maschinen und magische Artefakte das Stadtbild prägten, lebten zwei Seelen, deren Schicksale sich eng miteinander verwebten: **Elara und Jonas**. Elara war eine talentierte Mechanikerin, deren Einfallsreichtum und Entschlossenheit weithin bekannt waren. Es ist bemerkenswert, wie geschickt sie selbst die kompliziertesten Apparaturen zu reparieren und zu verbessern vermochte. Ihr Gegenüber war Jonas, ein Träumer mit einem großen Herzen, doch auch von Zaudern und Unentschlossenheit geplagt. Seine Ideen waren oftmals genial, doch fand er nur selten den Mut, sie in die Tat umzusetzen.

Eines Tages, so mag es Euch fast wie aus einem Märchen erscheinen, entdeckten Elara und Jonas ein altes, verfallenes Labor im Herzen der Stadt. Dort, in den staubigen Überresten vergangener Zeiten, fanden sie ein geheimnisvolles, dampfbetriebenes Gerät, das die Macht besaß, die magische Energie der Stadt zu verstärken. Elara, von Begeisterung getrieben, wollte es sogleich wieder in Gang bringen. „Stellt Euch vor, was wir damit erreichen können!“, rief sie. Jonas jedoch, stets bedacht auf die Risiken, murmelte zweifelnd: „Aber was, wenn es explodiert? Wir haben keine Ahnung, wie es funktioniert.“

Trotz seiner Bedenken half Jonas Elara, das Gerät zu untersuchen. Während Elara mit Leidenschaft die Teile zusammensetzte, zögerte Jonas oft und ana-

lysierte jeden potenziellen Fehlschlag. Seine Ängste hielten ihn zurück. „Wir sollten eine Sicherheitsvorkehrung einbauen“, schlug er vor, während Elara bereits mit dem nächsten Teil beschäftigt war, die Vision des Erfolgs fest vor Augen.

Als sie schließlich das Gerät in Gang brachten, geschah etwas Unerwartetes: Eine magische Energiequelle begann zu pulsieren, und die Stadt erstrahlte in einem neuen, wundervollen Glanz. Doch die Energie war so stark, dass das Gerät zu überhitzen drohte. Elara wollte sofort eingreifen, doch Jonas, der in seinem Zaudern auch eine kluge Vorsicht bewies, hatte die Idee, den Notabschaltmechanismus zu aktivieren, den sie zuvor installiert hatten.

In diesem entscheidenden Moment zeigte sich Elaras Entschlossenheit, als sie sich in die Gefahrenzone stürzte, um den Überdruck zu kontrollieren. Gleichzeitig bewies auch Jonas seinen Wert, indem er trotz seiner Ängstlichkeit den Mechanismus aktivierte. Gemeinsam gelang es ihnen, die Situation zu retten und das Gerät zu stabilisieren.

Am Ende waren sie nicht nur stolz auf ihren gemeinsamen Erfolg, sondern hatten auch gelernt, die Stärken des anderen zu schätzen. Elara erkannte, dass Jonas' Vorsicht und seine analytische Denkweise entscheidend gewesen waren, während Jonas verstand, dass es manchmal notwendig ist, Risiken einzugehen, um Großes zu erreichen. In der Dampfstadt Gearhaven waren sie nicht nur Mechanikerin und Träumer, sondern Helden, die ihre unterschiedlichen Fähigkeiten vereinten, um die magische Kraft ihrer Welt zu entfesseln.

Bei der Charaktergenerierung in **ARCANA MECHANICA** sind positive und negative Eigenschaften entscheidend für die Tiefe und Entwicklung des Charakters. Zu Beginn wählt man diese Eigenschaften aus, und sie bilden die Grundlage für das, was den Charakter einzigartig macht.

Positive Eigenschaften können dem Charakter spezielle Fähigkeiten oder Talente verleihen. Diese Eigenschaften helfen dabei, dass der Charakter in bestimmten Situationen besser abschneidet oder besondere Fähigkeiten einsetzt.

Negative Eigenschaften hingegen fügen eine interessante Dimension hinzu. Sie machen den Charakter realistischer und facettenreicher.

Die Kombination von positiven und negativen Eigenschaften ist der Schlüssel zur Schaffung eines glaubwürdigen Charakters. Wenn man beides berücksichtigt, entsteht ein Charakter, der nicht nur statistische Werte hat, sondern eine komplexe Persönlichkeit mit Stärken und Schwächen. Diese Tiefe führt zu einer stärkeren emotionalen Bindung.

Ein solcher Charakter wird für die Spieler mehr als nur eine Spielfigur. Die Geschichten, die man mit ihm erlebt, die Entscheidungen, die man trifft, und die Herausforderungen, die man meistert, machen ihn zu einer Figur, die ans Herz wächst. Wenn der Charakter in Gefahr gerät oder sogar stirbt, hat das eine viel stärkere emotionale Wirkung, weil man eine Verbindung zu ihm aufgebaut hat.

3.1 POSITIVE EIGENSCHAFTEN

ANPASSUNGSFÄHIG

Anpassungsfähig beschreibt die Fähigkeit, sich flexibel an neue Situationen oder Herausforderungen anzupassen. Diese Eigenschaft ermöglicht es Individuen, Veränderungen zu akzeptieren und aus Erfahrungen zu lernen. Anpassungsfähigkeit ist wichtig, um in dynamischen Umfeldern erfolgreich zu agieren und kreative Lösungen für Probleme zu finden.

Regeln: Ein Charakter mit diesem Merkmal erhält einen Bonus von +1 bei Stresssituationen

Voraussetzung: Keine negative Eigenschaft: Starr

Kosten: 2GP

AUFGESCHLOSSEN

Aufgeschlossen bezeichnet eine Person, die offen für neue Ideen und Meinungen ist. Solche Menschen sind neugierig und tolerant, was den respektvollen Austausch mit anderen fördert. Diese Eigenschaft hilft, harmonische

Beziehungen aufzubauen.

Voraussetzung: Vorverurteilend

Kosten: 1GP

AUFRICHTIG

Aufrichtig beschreibt eine Person, die ehrlich und wahrhaftig ist. Aufrichtige Menschen drücken ihre Gedanken und Gefühle offen aus, ohne Täuschung oder Heuchelei. Diese Eigenschaft fördert Vertrauen und Authentizität in Beziehungen. Aufrichtigkeit wird oft als positive Charaktereigenschaft angesehen, da sie zu klaren und direkten Kommunikation führt.

Regeln: Wenn ein Charakter aufrichtig ist und er lügen muss, dann bekommt er einen Malus auf seinen Würfelwürf. Das heißt, er hat es schwerer, die Lüge glaubhaft rüberzubringen. Wie groß der Malus ist, entscheidet der Spielleiter.

Voraussetzung: Keine Negative Eigenschaft Lügen

Kosten: 1GP

EHRGEIZIG

Ehrgeizig beschreibt eine Person, die hohe Ziele und Ambitionen verfolgt und bereit ist, hart dafür zu arbeiten. Ehrgeizige Menschen streben danach, ihre Fähigkeiten und Leistungen kontinuierlich zu verbessern und sind oft bereit, Herausforderungen anzunehmen. Diese Eigenschaft kann sowohl positive Aspekte, wie Erfolg und Motivation, als auch negative Aspekte, wie Stress und Druck, mit sich bringen. Ehrgeiz ist oft ein Schlüssel zur persönlichen und beruflichen Weiterentwicklung.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

EIGENSTÄNDIG

Eigenständig beschreibt die Fähigkeit einer Person, unabhängig und selbstbestimmt zu handeln. Eigenständige Menschen treffen ihre eigenen Entscheidungen und übernehmen Verantwortung für ihr Handeln. Diese Eigenschaft fördert Selbstvertrauen und Initiative, da sie in der Lage sind, Herausforderungen eigenständig zu bewältigen. Eigenständigkeit ist oft ein Zeichen von Reife

und persönlicher Entwicklung.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

EINFÜHLSAM

Einfühlsam beschreibt die Fähigkeit, die Gefühle und Bedürfnisse anderer Menschen zu erkennen und nachzuvollziehen. Einfühlsame Personen zeigen Verständnis und Mitgefühl, was ihnen ermöglicht, empathisch zu reagieren. Diese Eigenschaft ist wichtig für den Aufbau von vertrauensvollen und unterstützenden Beziehungen. Einfühlsamkeit fördert auch die soziale Interaktion und hilft, Konflikte zu lösen.

Regeln: Einfühlende Menschen haben einen Bonus bei sozialen Interaktionen. Der Bonus ist abhängig von der Situation als auch vom Spielleiter.

Voraussetzung: Keine Positive Eigenschaft für zwischenmenschliche Beziehungen. Dies ist auch Spielleiter abhängig.

Kosten: 4GP

EMPATHISCH

Empathisch beschreibt die Fähigkeit, sich in die Gefühle und Perspektiven anderer Menschen hineinzuversetzen. Empathische Personen können die Emotionen anderer wahrnehmen und nachvollziehen, was es ihnen ermöglicht, angemessen und verständnisvoll zu reagieren. Diese Eigenschaft ist entscheidend für zwischenmenschliche Beziehungen und fördert eine tiefere Verbindung zwischen Individuen. Empathie hilft auch, Konflikte zu lösen und das soziale Miteinander zu stärken.

Regeln: Einfühlende Menschen haben einen Bonus bei sozialen Interaktionen. Der Bonus ist abhängig von der Situation als auch vom Spielleiter. Empathische Charaktere leiden mehr unter den seelischen Schmerzen anderer Menschen, so dass es in gewissen Situationen auch emotionale Ausbrüche geben kann, wie z.B. Wut und Rache.

Voraussetzung: Keine Positive Eigenschaft für zwischenmenschliche Beziehungen. Dies ist auch Spielleiter abhängig.

Kosten: 3GP

FANTASIEVOLL

Fantasievolle Menschen sehen das Ungewöhnliche im Gewöhnlichen und können aus Träumen und Ideen neue, einzigartige Dinge erschaffen. Sie sind voller Kreativität und lassen sich von ihrer eigenen Vorstellungskraft leiten, wodurch sie die Welt auf eine ganz besondere Art und Weise erleben.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

FREUNDLICH

Freundlich beschreibt eine Person, die hilfsbereit und höflich ist. Freundliche Menschen fördern positive Beziehungen. Ihre freundlichen Gesten und Taten tragen zu einem angenehmen sozialen Umfeld bei.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

GENERÖS

Generös beschreibt eine Person, die bereitwillig gibt und teilt, ohne eine Gegenleistung zu erwarten. Diese Eigenschaft zeigt Mitgefühl und unterstützt positive Beziehungen. Generosität äußert sich in sowohl kleinen als auch großen Taten.

Voraussetzung: Keine Negative Eigenschaft Geizig

Kosten: 2GP

GRÜNDLICH

Gründlich beschreibt eine Vorgehensweise, die sorgfältig und umfassend ist. Personen oder Arbeiten, die als gründlich gelten, berücksichtigen alle Details und Aspekte, um ein vollständiges und präzises Ergebnis zu erzielen. Diese Eigenschaft ist besonders wichtig in Bereichen wie Forschung, Planung und Qualitätssicherung. Gründlichkeit sorgt dafür, dass nichts übersehen wird und die Ergebnisse zuverlässig sind.



Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

HILFSBEREIT

Hilfsbereit beschreibt Personen, die bereit sind, anderen Unterstützung und Hilfe anzubieten. Sie zeigen Empathie und investieren oft ihre Zeit, um positive zwischenmenschliche Beziehungen zu fördern.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

HUMORVOLL

Humorvoll beschreibt eine Person, die die Fähigkeit hat, Spaß und Lachen zu erzeugen. Solche Menschen nutzen oft Witze, Ironie oder Situationskomik, um andere zum Lachen zu bringen. Humorvoll zu sein, trägt dazu bei, Stress abzubauen und die Stimmung zu heben. Diese Eigenschaft fördert soziale Bindungen und schafft eine angenehme Atmosphäre.

Regeln: Erhält einen +1 Bonus auf Geschichten erzählen und Theaterkunst.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

KREATIV

Kreativ beschreibt die Fähigkeit, neue und originelle Ideen zu entwickeln. Kreative Menschen denken außerhalb gewohnter Denkmuster und finden einfallsreiche Lösungen. Diese Eigenschaft ist in Kunst, Wissenschaft und Wirtschaft wichtig und fördert persönliche Entfaltung.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

LEBENSFROH

Lebensfroh beschreibt eine positive, optimistische Haltung gegenüber dem Leben. Menschen, die lebensfroh sind, strahlen Freude aus und genießen die kleinen Dinge des Alltags. Sie haben oft eine ansteckende Begeisterung und sind in der Lage, andere mit ihrer positiven Einstellung zu motivieren. Diese Lebensart trägt zu einer glücklicheren und harmonischeren Umgebung bei.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

LEIDENSCHAFTLICH

Leidenschaftlich bedeutet, eine starke Hingabe oder Begeisterung für etwas zu empfinden. Solche Menschen investieren viel Zeit und Energie in ihre Interessen. Leidenschaft inspiriert oft andere und verleiht dem Leben Tiefe und Sinn.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

LOYAL

Loyal beschreibt eine treue und zuverlässige Haltung gegenüber einer Person, Gruppe oder Institution. Loyale Menschen stehen zu ihren Freunden, Familien oder Überzeugungen, selbst in schwierigen Zeiten. Diese Eigenschaft wird oft mit Vertrauen, Respekt und Verbindlichkeit assoziiert. Loyalität fördert stabile Beziehungen und ein Gefühl von Zugehörigkeit.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

NACHDENKLICH

Nachdenklich beschreibt einen Zustand, in dem jemand intensiv über bestimmte Themen oder Situationen nachdenkt. Solche Menschen sind oft introspektiv und reflektieren ihre Gedanken, Gefühle und Erfahrungen. Diese Eigenschaft kann sowohl zu tiefem Verständnis als auch zu Sorgen führen. Nachdenkliche Personen neigen dazu, Entscheidungen sorgfältig abzuwägen und die Konsequenzen ihrer Handlungen zu berücksichtigen.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2GP

OPTIMISTISCH

Optimistisch beschreibt eine positive Haltung, die davon ausgeht, dass zukünftige Ereignisse vorteilhaft verlaufen. Optimistische Menschen sehen Herausforderungen als Chancen und glauben an Lösungen. Diese Einstellung fördert das Wohlbefinden und die Motivation, aktiv nach positiven Veränderungen zu streben, selbst in schwierigen Situationen.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

RESILIENT

Resilient bezeichnet die Fähigkeit, sich von schwierigen Situationen oder Rückschlägen zu erholen. Resiliente Menschen sind anpassungsfähig und können Stress bewältigen, ohne dass ihre psychische Gesundheit leidet. Sie finden Wege, Herausforderungen zu meistern und wachsen oft an ihren Erfahrungen.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

RUHIG

Ruhig beschreibt einen Zustand der Gelassenheit und inneren Stabilität. Ruhige Menschen strahlen oft Frieden aus und reagieren gelassen auf Stress oder Konflikte. Diese Eigenschaft fördert ein harmonisches Umfeld und ermöglicht es, klarer zu denken und Entscheidungen besonnen zu treffen.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

SELBSTBEWUSST

Selbstbewusste Charaktere haben Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und Werte. Sie sind sich ihrer Stärken und Schwächen bewusst und treten sicher in sozialen und beruflichen Situationen auf. Dieses Vertrauen hilft ihnen, Herausforderungen gelassen und entschlossen zu meistern.

Regeln: Ein Charakter mit diesem Merkmal erhält einen Bonus von +1 auf Überzeugungskraft

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 3GP

UNABHÄNGIG

Unabhängig beschreibt den Zustand, frei von äußeren Einflüssen oder Abhängigkeiten zu sein. Unabhängige Personen treffen eigene Entscheidungen und handeln nach ihren eigenen Überzeugungen. Diese Eigenschaft ist wichtig für persönliches Wachstum und Selbstbestimmung, sowohl im beruflichen als auch im privaten Leben.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

VERANTWORTUNGSBEWUSST

Verantwortungsbewusst beschreibt die Fähigkeit, die Konsequenzen des eigenen Handelns zu erkennen und für diese Verantwortung zu übernehmen.

Verantwortungsbewusste Personen handeln bedacht und überlegt, berücksichtigen die Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf andere und zeigen Integrität und Zuverlässigkeit in ihren Verpflichtungen. Diese Eigenschaft ist entscheidend für Vertrauen und Respekt in Beziehungen.

Vorraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2GP



VERTRÄUMT

Verträumt beschreibt einen Zustand, in dem jemand oft mit den Gedanken woanders ist und in Fantasien oder Tagträumen versinkt. Solche Personen sind häufig kreativ, lassen sich leicht ablenken und wirken manchmal unkonzentriert. Diese Eigenschaft kann auch eine positive, inspirierende Seite haben.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

VISIONÄR

Visionär bezeichnet eine Person, die in der Lage ist, zukunftsweisende Ideen und Konzepte zu entwickeln. Visionäre denken über das gegenwärtige Geschehen hinaus und haben oft innovative Vorstellungen, die Veränderungen anstoßen können. Sie inspirieren andere mit ihrer Vorstellungskraft und ihrem Weitblick.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 3GP

WISSBEGIERIG

Wissbegierig beschreibt eine Person, die ein starkes Verlangen nach Wissen und neuen Informationen hat. Diese Neugier treibt sie an, Fragen zu stellen, zu lernen und sich weiterzuentwickeln. Wissbegierige Menschen sind oft offen für neue Erfahrungen und streben danach, ihre Kenntnisse ständig zu erweitern.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

ZIELSTREBIG

Zielstrebig beschreibt eine Person, die mit Entschlossenheit und Fokussierung auf ihre Ziele hinarbeitet. Sie bleibt auch bei Herausforderungen und Rückschlägen motiviert und verfolgt ihre Pläne

konsequent. Diese Eigenschaft ist oft entscheidend für den persönlichen und beruflichen Erfolg und zeigt eine hohe Selbstdisziplin.

Voraussetzung: Für diese positive Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

3.2 NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Bei der Charaktergenerierung in Rollenspielen kannst du als Spieler auswählen, ob dein Charakter bestimmte Nachteile haben soll. Diese Nachteile können dazu führen, dass dein Charakter bestimmte Einschränkungen oder Schwächen hat, die sich auf das Spielerlebnis auswirken.

In einigen Fällen, wenn du dich für einen Nachteil entscheidest, muss du auch festlegen, welches spezifische Merkmal oder welche Einschränkung du gerne in deinem Charakter haben möchtest. Dies kann dazu beitragen, die Persönlichkeit und die Hintergrundgeschichte des Charakters zu definieren und ihm mehr Tiefe zu verleihen.

Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass der Spielleiter entscheidet, dass ein Charakter einen zusätzlichen Nachteil erhalten soll oder nicht. Diese Entscheidung kann sich aus den Handlungen des Charakters oder aus der Entwicklung der Spielgeschichte ergeben. Es liegt dann am Spielleiter, zu bestimmen, wie sich dieser neue Nachteil auf den Charakter auswirkt und wie er ins Spiel integriert wird.

Wenn einem Charakter später im Spiel ein weiterer Nachteil zugewiesen wird, erhältst du keine zusätzlichen Punkte oder Vorteile dafür. Stattdessen dient der neue Nachteil dazu, die Herausforderungen und die Komplexität des Charakters zu erhöhen und das Spielerlebnis interessanter zu gestalten.

ARROGANT

Arrogant beschreibt eine Einstellung, bei der jemand sich über andere erhebt und seine eigene Überlegenheit betont. Arrogante Menschen zeigen oft wenig Empathie und sind gegenüber Kritik unempfindlich. Diese Haltung kann zu zwischenmenschlichen Konflikten führen und das soziale Umfeld negativ beeinflussen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2 GP

BITTER

Eine zynisch oder unzufriedene Person. Sie neigt dazu, negative Erfahrungen oder Enttäuschungen zu betonen und hat Schwierigkeiten, Freude oder Zufriedenheit zu empfinden. Ihre Haltung kann das Umfeld belasten und Beziehungen beeinträchtigen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

EIFERSÜCHTIG

Eifersüchtig beschreibt ein Gefühl der Unsicherheit und Angst, etwas oder jemanden zu verlieren, insbesondere in Beziehungen. Diese Emotion kann durch Vergleiche oder das Gefühl, weniger wertgeschätzt zu werden, ausgelöst werden. Eifersucht kann zu Misstrauen führen und das Vertrauen zwischen Menschen gefährden.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

EINFÄLTIG

Einfältig beschreibt eine Person, die naiv, unklug oder wenig anspruchsvoll ist. Solche Menschen neigen dazu, einfache oder oberflächliche Ansichten zu vertreten und können Schwierigkeiten haben, komplexe Zusammenhänge zu verstehen. Diese Eigenschaft kann zu Missverständnissen und einer eingeschränkten Perspektive auf die Welt führen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

ENTTÄUSCHT

Enttäuscht beschreibt das Gefühl, das entsteht, wenn Erwartungen oder Hoffnungen nicht erfüllt werden. Diese Emotion kann aus unterschiedlichen Situationen resultieren, wie zum Beispiel aus Beziehungen, beruflichen

Angelegenheiten oder persönlichen Zielen. Enttäuschung kann zu Traurigkeit oder Frustration führen und das Vertrauen in zukünftige Ereignisse beeinträchtigen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

FAUL

Faul beschreibt eine Person, die wenig Motivation oder Antrieb zeigt, aktiv zu sein oder Aufgaben zu erledigen. Dieses Verhalten kann sich in körperlicher Untätigkeit sowie in mangelnder Bereitschaft zur Arbeit oder Verantwortung äußern. Oft wird Faulheit als negative Eigenschaft wahrgenommen, die Leistungsfähigkeit und Produktivität beeinträchtigt.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1 GP

GEIZIG

Geizig beschreibt eine Person, die übermäßig sparsam ist und ungern Geld oder Ressourcen ausgibt, selbst wenn es notwendig oder angemessen wäre. Geizige Menschen neigen dazu, materielle Güter und finanzielle Mittel zu horten, anstatt sie für sich selbst oder andere zu verwenden. Diese Eigenschaft wird oft als negativ angesehen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

IMPULSIV

Impulsiv beschreibt Verhaltensweisen, die spontan und ohne gründliches Nachdenken entstehen. Impulsive Menschen handeln oft aus dem Moment heraus, was zu schnellen Entscheidungen oder Handlungen führen kann, die nicht immer wohlüberlegt sind. Diese Eigenschaft kann sowohl positive als auch negative Konsequenzen haben, je nach Situation.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2GP



INKONSEQUENT

Inkonsequent bezeichnet das Verhalten, wenn jemand nicht konsequent oder einheitlich handelt, denkt oder entscheidet. Dies kann sich in widersprüchlichen Aussagen oder Handlungen äußern, was zu Verwirrung oder Unsicherheit führen kann. Inkonzsequenz wird oft als Schwäche angesehen, da sie Vertrauen und Glaubwürdigkeit untergraben kann.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

INTROVERTIERT

Introvertiert beschreibt Menschen, die ihre Energie aus inneren Gedanken und Gefühlen schöpfen, anstatt aus sozialen Interaktionen. Sie ziehen oft ruhige, einsame Umgebungen vor und fühlen sich in großen Gruppen schnell erschöpft. Introvertierte neigen dazu, tiefere, bedeutungsvollere Gespräche zu führen, anstatt Small Talk zu bevorzugen.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

JÄHZORNIG

Jähzornig beschreibt eine Person, die schnell wütend oder gereizt reagiert, oft ohne Vorwarnung oder erkennbaren Grund. Diese plötzlichen Wutausbrüche können zu impulsiven Entscheidungen führen, die im Nachhinein bedauert werden. Jähzornige Menschen haben oft Schwierigkeiten, ihre Emotionen zu kontrollieren und können dadurch Konflikte verursachen.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2 GP

KALT

Kalt beschreibt eine emotionale Abgeklärtheit oder Gleichgültigkeit gegenüber den Gefühlen anderer.

Personen mit dieser Eigenschaft zeigen oft wenig Mitgefühl oder Empathie und treffen Entscheidungen ohne Rücksicht auf emotionale Konsequenzen. Diese Kälte kann Beziehungen belasten und zu Isolation führen.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

KRITISCH

Kritisch beschreibt eine Haltung oder Perspektive, die Fragen aufwirft und Dinge hinterfragt. Kritische Menschen analysieren Informationen sorgfältig und sind oft skeptisch gegenüber allgemein akzeptierten Meinungen. Diese Fähigkeit kann sowohl positiv, zur Förderung von Verbesserungen, als auch negativ, als übermäßige Negativität, wahrgenommen werden.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

LÜGEN

Lügen beschreibt eine Eigenschaft, die es einem Charakter ermöglicht Unwahrheiten glaubhaft rüber zu bringen.

Vorraussetzung: Keine Positive Eigenschaft Aufrichtig

Kosten: 2GP

NACHTRAGEND

Nachtragend beschreibt eine Eigenschaft, bei der jemand nicht in der Lage ist, einem anderen Menschen zu vergeben oder vergangene Verletzungen loszulassen. Nachtragende Personen bewahren Groll und sind oft emotional verletzt. Dies kann zu Spannungen in Beziehungen führen und die persönliche Zufriedenheit beeinträchtigen.

Vorraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Vorraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

NEGATIV

Negativ beschreibt eine ablehnende oder ungünstige Haltung gegenüber etwas. Es kann sich auf Gedanken, Gefühle oder Ergebnisse beziehen, die als schädlich oder unerwünscht wahrgenommen werden. Negativität kann das allgemeine Wohlbefinden beeinträchtigen und dazu führen, dass Chancen nicht erkannt oder genutzt werden.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

NERVÖS

Nervös beschreibt einen Zustand der inneren Unruhe oder Anspannung, oft begleitet von körperlichen Symptomen wie Zittern oder Schwitzen. Diese Emotion tritt häufig in stressigen oder ungewohnten Situationen auf. Nervosität kann die Konzentration beeinträchtigen und das Verhalten beeinflussen, indem sie zu Unsicherheit führt.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

PASSIV

Passiv beschreibt einen Zustand, in dem jemand wenig aktiv oder energisch ist. Diese Person zeigt oft geringe Initiative oder Beteiligung an Aktivitäten. Im Gegensatz zu aktivem Verhalten bleibt das passive Verhalten eher zurückhaltend und reagiert lediglich auf äußere Einflüsse, anstatt sie selbst zu gestalten.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

RESISTENT

Resistent beschreibt eine Person, die sich gegen Veränderungen oder Anforderungen sträubt. Diese Widerstandskraft kann auf innere Überzeugungen oder Ängste zurückzuführen sein. Solche Menschen zeigen oft eine starke Abneigung gegenüber Vorschlägen und lehnen

neue Ideen oder Anweisungen ab.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2GP

RÜCKSICHTSLOS

Rücksichtslos beschreibt ein Verhalten, das ohne Berücksichtigung der Gefühle oder Bedürfnisse anderer Menschen erfolgt. Solche Personen handeln oft egoistisch und ignorieren die Konsequenzen ihres Handelns für andere. Dieses Verhalten kann zu Konflikten und Verletzungen führen, da es Empathie und Sensibilität vermissen lässt.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 3GP

SARKASTISCH

Sarkastisch bezeichnet eine Ausdrucksweise, die ironisch oder spöttisch ist. Oft wird dabei das Gegenteil von dem gesagt, was gemeint ist, um Kritik oder Humor zu vermitteln. Sarkasmus kann verletzend sein und ist häufig schwer zu erkennen, da der Tonfall entscheidend für die Interpretation ist.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1 GP

SCHÜCHTERN

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

SELBSTSÜCHTIG

Selbstsüchtig beschreibt eine Person, die primär an ihren



eigenen Bedürfnissen und Wünschen interessiert ist, oft ohne Rücksicht auf die Gefühle oder Bedürfnisse anderer. Selbstsüchtige Menschen handeln häufig egoistisch und können Beziehungen belasten, da sie wenig Empathie zeigen und sich nicht um das Wohl anderer kümmern.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 2GP

STARR

Starr ist eine Haltung oder Denkweise, die sich nicht leicht an neue Situationen oder Veränderungen anpassen lässt. Starrheit kann dazu führen, dass Individuen oder Gruppen an überholten Meinungen festhalten und somit Schwierigkeiten haben, Kompromisse einzugehen oder innovativ zu denken.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

STUR

Stur beschreibt eine hartnäckige und unnachgiebige Haltung, bei der jemand trotz Argumenten oder Überzeugungen an seiner Meinung festhält. Diese Eigenschaft kann sowohl positiv, in Form von Entschlossenheit, als auch negativ, durch Unfähigkeit zur Anpassung, wahrgenommen werden. Sturheit kann Konflikte und Missverständnisse fördern.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

TROTZIG

Trotzig beschreibt eine Stimmung oder Haltung, in der jemand widerspenstig und ungehorsam ist, oft als Reaktion auf Autorität oder Regeln. Diese Eigenschaft zeigt sich häufig in einem Trotzverhalten, das darauf abzielt, Erwartungen zu ignorieren oder sich aktiv entgegenzustellen. Trotzigkeit kann sowohl kindlich als auch rebellisch wirken.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

UNORDENTLICH

Unordentlich beschreibt einen Zustand, in dem Dinge nicht ordentlich oder ordentlich angeordnet sind. Dies kann sich auf Räume, Gegenstände oder sogar Gedanken beziehen. Unordnung entsteht oft durch Vernachlässigung oder mangelnde Organisation und kann zu einem chaotischen oder ineffizienten Umfeld führen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

UNSENSIBEL

Unsensibel beschreibt eine Person, die wenig oder kein Gespür für die Gefühle und Bedürfnisse anderer hat. Solche Menschen zeigen oft keine Empathie und reagieren unüberlegt auf emotionale Situationen. Ihr Verhalten kann verletzend sein, da sie die Auswirkungen ihrer Worte oder Taten auf andere nicht erkennen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

UNZUVERLÄSSIG

Unzuverlässig bezeichnet eine Eigenschaft, bei der eine Person oder Sache nicht zuverlässig ist. Das bedeutet, dass sie nicht konsequent ihre Versprechen hält oder erwartete Leistungen erbringt. Unzuverlässigkeit kann Vertrauen untergraben und zu Enttäuschungen führen, sowohl im persönlichen als auch im beruflichen Umfeld.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

VERURTEILEND

Verurteilend beschreibt eine Haltung oder Äußerung, die eine negative Bewertung oder Kritik an einer Person oder

deren Verhalten ausdrückt. Oft geht damit eine moralische Überlegenheit einher, die dazu führt, dass andere als minderwertig oder falsch angesehen werden. Solches Verhalten kann Beziehungen belasten und Empathie reduzieren.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1 GP

VERZWEIFELT

Verzweifelt beschreibt einen Zustand tiefen Unglücks oder Hoffnungslosigkeit. Menschen, die verzweifelt sind, fühlen sich oft hilflos und sehen keine Lösung für ihre Probleme. Diese Emotion kann zu impulsiven Entscheidungen führen, da die betroffene Person oft an ihre Grenzen stößt und nicht mehr weiter weiß.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

WANKELMÜTIG

Wankelmütig beschreibt eine Person, die in ihren Meinungen, Entscheidungen oder Gefühlen unbeständig und wechselhaft ist. Solche Menschen zeigen häufig eine Neigung, ihre Ansichten oder Vorlieben ohne klaren Grund zu ändern. Diese Unentschlossenheit kann zu Verwirrung und Unsicherheit in Beziehungen führen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

WÜTEND

Wütend beschreibt einen intensiven emotionalen Zustand, der durch Ärger oder Frustration gekennzeichnet ist. Menschen, die wütend sind, können impulsiv reagieren und ihre Emotionen schwer kontrollieren. Wut kann durch verschiedene Faktoren wie Ungerechtigkeit, Enttäuschung oder Provokation ausgelöst werden und oft zu Konflikten führen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1GP

ZYNISCH

Zynisch bezeichnet eine Haltung, die von Skepsis und Misstrauen gegenüber den Motiven anderer geprägt ist. Zynische Menschen neigen dazu, ernsthafte oder idealistische Ansichten mit Spott oder Ironie abzulehnen. Sie zeigen oft eine pessimistische Sichtweise auf das Leben und glauben, dass Menschen hauptsächlich selbstsüchtige Interessen verfolgen.

Voraussetzung: Für diese negative Eigenschaft ist keine Voraussetzungen vorhanden!

Kosten: 1 GP





ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN

Die Alchemistin und der Erfinder

In der dampfenden Metropole Sestadt, wo dampfbetriebene Maschinen und magische Artefakte das Leben der Menschen bestimmten, lebten zwei außergewöhnliche Talente: Mira, eine begabte Alchemistin, und Rafael, ein brillanter Erfinder. Mira war für ihre Intelligenz und Kreativität bekannt, während Rafael mit seiner Präzision und seinem Technikverständnis beeindruckte.

Eines Tages, so mag es Euch schier unwirklich erscheinen, entdeckten sie, dass die magische Energie der Stadt zu schwinden begann. Die Lichter flackerten, und die dampfbetriebenen Maschinen liefen unrund. Mira, von ihrer kreativen Ader geleitet, hatte die Idee, ein neues alchemistisches Gemisch zu entwickeln, um die magische Energie zu verstärken. „Wir müssen die Essenz der Aetherblüten verwenden“, erklärte sie begeistert. Rafael hingegen war skeptisch: „Das könnte riskant sein. Wir sollten die Mechanik zuerst überprüfen.“

Trotz ihrer unterschiedlichen Ansätze arbeiteten sie zusammen. Mira experimentierte mit verschiedenen Zutaten und formte ein mystisches Elixier, während Rafael eine dampfbetriebene Apparatur baute, um die Energie zu bündeln. Mira nutzte ihre Fertigkeit, um die perfekten Mischungsverhältnisse zu finden, während Rafael seine technischen Fähigkeiten einsetzte, um die Maschine stabil und effizient zu gestalten.

In einer entscheidenden Nacht waren sie bereit, ihr

Experiment zu starten. Mira mischte das Elixier sorgfältig, während Rafael die Apparatur aktivierte. Als das Elixier in die Maschine floss, begann sie zu vibrieren und leuchtete in strahlenden Farben. Doch plötzlich überlastete sich die Apparatur, und Rauch quoll hervor. Mira wusste, dass schnelles Handeln erforderlich war. „Ich brauche mehr Stabilität!“, rief sie.

Rafael dachte an seine Konstruktion und erkannte, dass er ein Sicherheitsventil einbauen musste, um den Druck zu regulieren. Mit einem mutigen Schritt aktivierte er seine Vorrichtung. „Jetzt!“, rief er, und Mira goss das Elixier nach. Gemeinsam gelang es ihnen, die Maschine zu stabilisieren, und ein gewaltiger Lichtstrahl schoss in den Himmel.

Die magische Energie floss zurück in die Stadt, und die Lichter von Sestadt erstrahlten heller als je zuvor. Mira und Rafael waren nicht nur stolz auf ihren Erfolg, sondern hatten auch gelernt, dass ihre Fähigkeiten und Attribute sich gegenseitig ergänzten. Miras Kreativität und Intelligenz verbanden sich mit Rafasels Präzision und Technikverständnis, und gemeinsam schufen sie etwas Wundervolles.

In der dampfbetriebenen und magischen Welt von Sestadt waren sie nicht nur Alchemistin und Erfinder, sondern auch die Retter der Stadt. Ihre Geschichte wurde zum Symbol für Zusammenarbeit und die Kraft der Verschiedenheit in einer Welt, in der Dampf und Magie Hand in Hand gingen. Ihre Taten lehrten die Stadt, dass wahrer Fortschritt nur durch die Einheit der Gegensätze möglich ist.

Jeder Charakter kann eine Vielzahl von Fähigkeiten und Talenten in seinem Leben entwickeln, die nicht nur die persönliche Identität formen, sondern auch das eigene Verhalten und die Interaktionen mit anderen beeinflussen. Die Bandbreite der Fähigkeiten, die erlernt werden können, reicht von kognitiven und technischen Fertigkeiten bis hin zu emotionalen und sozialen Kompetenzen. Je nach Typ beherrscht Jeder einige Fertigkeiten besser als andere, was auf eine Vielzahl von Faktoren zurückzuführen ist, darunter genetische Veranlagungen, Umgebungseinflüsse und vor allem die Art der Schulbildung.

Die Schulbildung spielt eine entscheidende Rolle in der Entwicklung der Fertigkeiten. Charaktere, die unterschiedliche Bildungshintergründe haben, bringen verschiedene Kompetenzen in das Leben mit ein. Beispielsweise können Charaktere, die eine technische Ausbildung genossen haben, in technischen Bereichen wie Ingenieurwesen hervorragende Fähigkeiten entwickeln. Im Gegensatz dazu könnten andere, die in kreativen Fächern ausgebildet wurden, in Kunst oder Musik glänzen. Diese unterschiedlichen Bildungswege formen nicht nur die beruflichen Fähigkeiten, sondern auch die sozialen und emotionalen Fertigkeiten, die für die persönliche Entwicklung von Bedeutung ist.

In **RACANA MECHANICA** wird die Bedeutung von Fertigkeiten besonders deutlich. Es ermöglicht, verschiedene Charaktere mit individuellen Fertigkeiten zu verkörpern, die durch verschiedene Attribute und Fertigkeiten definiert werden.

Jeder Charakter kann unterschiedliche Stärken und Schwächen, basierend auf der Hintergrundgeschichte und den Entscheidungen bei der Charaktergenerierung, aufweisen. Dies spiegelt die Realität wider, in der Menschen unterschiedliche Talente und Fähigkeiten haben. Zum Beispiel könnte ein Charakter über außergewöhnliche magische Fähigkeiten verfügen, während ein anderer Charakter mehr auf physische Stärke und Kampffertigkeiten spezialisiert ist.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Möglichkeit, nicht nur kreative Fertigkeiten und strategische Denkweisen auszubauen, sondern auch die sozialen Fertigkeiten zu verbessern. Das Interagieren mit anderen Charakteren fördert die Teamarbeit, Kommunikation und Problemlösungsfähigkeiten. Diese sozialen Fertigkeiten sind entscheidend, um im Spiel erfolgreich zu sein und die Herausforderungen, die sich den Charakteren stellen, zu meistern.

Die Entwicklung von Fertigkeiten ist ein komplexer Prozess ist, der durch viele Faktoren beeinflusst wird. **RACANA MECHANICA** bieten eine hervorragende Möglichkeit, diese Fähigkeiten zu erkunden und weiterzuentwickeln. Sie fördern nicht nur die persönliche Entwicklung, sondern auch das Verständnis für die Vielfalt menschlicher Erfahrungen.

4.1 ATTRIBUTE

Bei der Charaktergenerierung werden die grundlegenden Attribute eines Charakters festgelegt. Dazu gehören At-

tribute wie Muskelkraft, Intelligenz, Strahlkraft und andere, die die Fähigkeiten des Charakters im Spiel beeinflussen. Diese Attribute sind feste Werte, die zu Beginn des Spiels bestimmt werden.

ATTRIBUTSPROBE

Besitzt der Charakter nicht die gewünschte Fertigkeit, dann wird eine Attributsprobe durchgeführt. Hierbei wird der Wert des relevanten Attributs um die Stufe der entsprechenden Fertigkeit reduziert.

$$\text{FW} = \text{Attribut} - \text{Fertigkeitsstufe} \pm \text{Mod.}$$

Anschließend werden 2W12 gewürfelt. Das Ergebnis wird mit dem zuvor berechneten Wert verglichen. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem berechneten Wert, ist die Handlung erfolgreich.

VERBESSERN DER ATTRIBUTE

Ein wichtiger Punkt ist, dass diese Attribute im Laufe des Lebens nicht gesteigert werden können. Dies deutet, dass die Entscheidungen, die bei der Charaktergenerierung getroffen werden, langfristige Auswirkungen auf die Spielweise und die Entwicklung des Charakters haben. Um die Attribute eines Charakters dennoch verbessern zu können, gibt es die Möglichkeit, Sonderfertigkeiten zu nutzen. Für jedes Attribut steht jeweils eine Sonderfertigkeit zur Verfügung. Jede dieser Sonderfertigkeit besteht aus vier Stufen: Stufe I, II, III und IV. Jede dieser Stufen erhöht das Attribut um einen Attributspunkt.

STUFE I

Jeweils drei Fertigkeiten mit dem Basisattribut welches verbessert werden soll. In jedem dieser Fertigkeiten muss mindestens ein Fertigkeitswert von drei haben. Einmal erworben, erhöht diese Stufe das gewählte Attribut um +1.

STUFE II

Jeweils fünf Fertigkeiten mit dem Basisattribut welches verbessert werden soll. In jedem dieser Fertigkeiten muss mindestens ein Fertigkeitswert von drei haben. Oder drei Fertigkeiten mit einem Fertigkeitswert von fünf. Mit dem Kauf von Stufe II wird das Attribut um einen weiteren Punkt erhöht, also insgesamt um +2 bis zu diesem Zeitpunkt.

STUFE III

Jeweils fünf Fertigkeiten mit dem Basisattribut welches verbessert werden soll. In jedem dieser Fertigkeiten muss mindestens ein Fertigkeitswert von fünf haben.



Nachdem Stufe III gekauft wurde, erhöht sich das Attribut um einen weiteren Punkt, was zu einem Gesamtzuwachs von +3 führt.

STUFE IV

Jeweils fünf Fertigkeiten mit dem Basisattribut welches verbessert werden soll. In jedem dieser Fertigkeiten muss mindestens ein Fertigkeitswert von sieben haben. Nachdem Stufe IV gekauft wurde, erhöht sich das Attribut um einen weiteren Punkt, was zu einem Gesamtzuwachs von +4 führt.

4.2 FERTIGKEITEN

In *RACANA MECHANICA*, spielt die Beziehung zwischen Fertigkeiten und Attributen eine zentrale Rolle für die Charakterentwicklung und das Gameplay. Jede Fertigkeit bezieht sich immer auf den Durchschnitt der angegebenen Attribute, die in Kombination mit dem Fertigkeitswert einen Gesamtwert ergeben, welcher dann für Würfelwürfe verwendet wird. Diese Mechanik ist entscheidend, um die Fähigkeiten eines Charakters zu bestimmen und seine Erfolgchancen in verschiedenen Situationen zu berechnen.

Je nach Spielsituation kann bei einer Probe die Fertigkeit unterschiedlichen Attributen zugeordnet werden. Nehmen wir zum Beispiel Klettern: Manchmal braucht man dafür eher Geschick, um flink und geschickt über die Felsen zu klettern. Manchmal braucht man aber auch Muskelkraft, um an steilen Wänden Halt zu finden oder sich an schwierigen Stellen hochzuziehen.

Im Rahmen des Kampfhandwerks gibt es in *RACANA MECHANICA* lediglich drei spezifische Fertigkeiten. Diese Fertigkeiten sind entscheidend für die Gestaltung und Durchführung von Kampfhandlungen im Spiel und werden im Detail in Kapitel 6 ab Seite 61 beschrieben. Dieses Kapitel bieten eine umfassende Erklärung zu den verschiedenen Fertigkeiten, die im Kampf verwendet werden können, und erläutern, wie sie in das Spiel integriert werden.

FERTIGKEITSPROBE

Fertigkeitsproben sind wie kleine Tests für einen Charakter. Sie zeigen, wie gut er in bestimmten Situationen mit seinen Fähigkeiten zurechtkommt. Bei einer Fertigkeitsprobe wird geschaut, wie stark der Charakter in dieser Fähigkeit ist (das Attribut) und wie gut er sie bereits beherrscht (der Fertigkeitswert). Diese beiden Werte zusammen ergeben den Gesamtwert, der entscheidet, ob die Aufgabe gemeistert wird oder nicht.

**Basisattribut + Fertigkeitswert
± Modifikatoren**

Nachdem der Gesamtfertigkeitswert ermittelt wurde, erfolgt der nächste Schritt: der Wurf. Bei einer Fertigkeitsprobe werden zwei zwölfseitige Würfel (2W12) ge-

würfelt. Die Ergebnisse beider Würfe werden addiert, um das finale Würfelergebnis zu erlangen. Diese Methode sorgt für eine gewisse Unberechenbarkeit und Spannung, da der Charakter sowohl von seinen Fähigkeiten als auch vom Zufall des Würfels abhängig ist.

Um die Probe zu bestehen, muss das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Gesamtfertigkeitswert des Charakters sein. Je höher der Wert, desto besser die Chancen auf Erfolg. Schafft der Charakter es, den Gesamtfertigkeitswert nicht zu übertreffen, hat er die Probe bestanden. Andernfalls ist die Probe gescheitert, was zu Misserfolg oder negativen Folgen führen kann.

Die Fertigungsprobe ist nicht nur ein reines Zahlenspiel, sondern sorgt für echte Spannung und Dynamik am Spieltisch. Spieler müssen klug überlegen, wie sie ihre Charakterfähigkeiten einsetzen und welche Risiken sie eingehen wollen. Das führt zu kniffligen Entscheidungen und einem abwechslungsreichen Spielerlebnis, bei dem jeder Wurf spannend ist.

Bei den Fertigungsproben handelt es sich erst einmal um praktische Proben. Wenn in diesem Bereich das Wissen abgefragt werden sollte, dann ist bei jeder Fertigkeit die Intelligenz als Basisattribut zur Rate zu ziehen.

TRAINIEREN VON FERTIGKEITEN

Um eine Fertigkeit zu steigern, müssen Erfahrungspunkte investiert werden. Die Menge an Erfahrungspunkten, die benötigt werden, um eine Fertigkeit um einen Punkt zu steigern, wird durch eine Formel festgelegt. In diesem Fall wird die Komplexität und der Fortschritt der Fertigkeit berücksichtigt, indem die benötigten Erfahrungspunkte von der Stufe der Fertigkeit und dem aktuellen Fertigkeitswert abhängen.

Die Formel für die Berechnung ist wie folgt:

TRAININGSFORMEL

$$EP = \text{Trainingsstufe} * \text{Aktueller FW}$$

Durch diese Formel wird sichergestellt, dass die Steigerung von Fertigkeiten entsprechend ihrer Stufe und ihrem aktuellen Wert schwieriger wird, je höher die Fertigkeit bereits entwickelt ist. Es müssen also mehr investiert werden, um fortgeschrittene Fertigkeiten weiter zu verbessern, was einen Anreiz schafft, sich auf verschiedene Fertigkeiten oder Talente zu konzentrieren.

Diese Art der Progression belohnt dafür, sich intensiv mit bestimmten Fertigkeiten zu beschäftigen und fördert eine strategische Herangehensweise bei der Entwicklung des Charakters. Es muss abgewogen werden, wie die Erfahrungspunkte am effektivsten eingesetzt werden sollen, um die Fertigkeiten gezielt zu verbessern um den Charakter individuell anzupassen.

ERLERNEN VON FERTIGKEITEN

Das Erlernen von Fertigkeiten ist ein zentrales Element, da es die Grundlage für die Entwicklung und das Wach-

tum des Charakters bildet. Fertigkeiten ermöglichen es, spezifische Aufgaben zu bewältigen, Herausforderungen zu meistern und sich in der Spielwelt zu behaupten. Um eine Fertigkeit zu erlernen, müssen Erfahrungspunkte investiert werden, was eine strategische und durchdachte Planung erfordert.

Um eine Fertigkeit zu erlernen, muss eine Anzahl von Erfahrungspunkten aufwenden, die der Stufe der Fertigkeit entspricht. Diese Regel sorgt dafür, dass das Erlernen neuer Fertigkeiten nicht nur eine einfache Entscheidung ist, sondern auch einen gewissen Aufwand und ein Engagement erfordert. Es muss überlegt werden, wie die Erfahrungspunkte am effektivsten eingesetzt werden sollen, um die Fähigkeiten des Charakters zu verbessern. Diese Mechanik fördert auch das Gefühl der Belohnung, da das Erlernen einer Fertigkeit durch das Sammeln und Investieren von Erfahrungspunkten erkaufte werden muss.

Ein weiterer wichtiger Aspekt beim Erlernen von Fertigkeiten ist der Startwert, der beim Erlernen der Fertigkeit festgelegt wird. Dieser Startwert ist, ähnlich wie bei der Charaktererstellung, der negative Wert der Stufe der Fertigkeit. Dies bedeutet, dass der Charakter zu Beginn, wenn er eine neue Fertigkeit erlernt, einen negativen Wert in dieser Fertigkeit hat. Dies kann auf den ersten Blick entmutigend erscheinen, da der Charakter anfänglich in der jeweiligen Fertigkeit nicht kompetent ist. Doch dieser negative Wert ist entscheidend, um den Fortschritt und die Entwicklung des Charakters im Laufe des Spiels zu verdeutlichen.

Der negative Startwert der Fertigkeit soll den Spielern verdeutlichen, dass sie sich aktiv anstrengen müssen, um in dieser Fertigkeit besser zu werden. Es erfordert Zeit, Engagement und strategische Entscheidungen, um die Fertigkeit zu verbessern und den negativen Wert in einen positiven zu verwandeln. Sobald die Spieler beginnen, Erfahrungspunkte in die Fertigkeit zu investieren, wird der Wert steigen, und der Charakter wird immer kompetenter in der jeweiligen Fertigkeit.

4.3 SPEZIALISIERUNGEN

In **RACAMA MECHANICA** haben Charaktere die Möglichkeit, sich auf bestimmte Fertigkeiten zu spezialisieren. Diese Spezialisierungen ermöglichen es dir, deinen Charakteren einzigartige Fähigkeiten und Vorteile zu verleihen, die über die grundlegenden Fertigkeiten hinausgehen. Bei der Spezialisierung kannst du aus einer vordefinierten Liste von Spezialisierungen auswählen. Jede dieser Spezialisierungen bietet spezifische Vorteile und kann die Spielweise des Charakters erheblich beeinflussen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass Spezialisierungen nicht bei der Charaktergenerierung ausgewählt werden können. Diese Regelung sorgt dafür, dass du während des Spiels strategische Entscheidungen treffen musst, basierend auf ihren Erlebnissen und den Herausforderungen, denen sie begegnen. Dies fördert ein dynamisches und anpassungsfähiges Gameplay. Um eine Spezialisierung zu erwerben, benötigst du im Verlauf des Spiels Erfahrungspunkte. Diese Punkte können durch

das Besiegen von Gegnern, das Lösen von Quests oder das Erfüllen von bestimmten Herausforderungen gewonnen werden. Am Ende eines jeden Abenteuers verteilt der Spielleiter nach eigenem Ermessen Erfahrungspunkte. Sobald genug Erfahrungspunkte angesammelt sind, können die Spieler die gewünschten Spezialisierungen „kaufen“ und ihren Charakter weiter individualisieren.

Die Wahl einer Spezialisierung hat weitreichende Auswirkungen auf den Charakter und das Spielerlebnis. Durch die Spezialisierung werden Charaktere so gestaltet, dass sie bestimmte Rollen im Spiel besser erfüllen kann, sei es als Kämpfer, Heiler oder Unterstützer. Dies fördert die individuelle Spielweise und das Teamspiel. Darüber hinaus muss strategisch abgewogen werden, wann und welche Spezialisierungen gewählt werden, da diese Entscheidungen langfristige Auswirkungen auf die Effektivität des Charakters in verschiedenen Spielszenarien haben könnte. Insgesamt bieten Spezialisierungen eine aufregende Möglichkeit, die Tiefe und Komplexität des Charakters zu erhöhen und fördern die Interaktion zwischen den Spielern, während sie ihre Fähigkeiten weiterentwickeln und anpassen.

PROBE AUF EINE FERTIGKEITSSPEZIALISIERUNG

Basisattribut + Fertigkeitswert
± Modifikatoren

ERLERNEN VON SPEZIALISIERUNGEN

Eine Spezialisierung ist ein wichtiger Schritt in der Charakterentwicklung. Sie erweitert nicht nur die Fähigkeiten, sondern beeinflusst auch die Spielweise.

Das Erlernen einer Spezialisierung erfordert den Einsatz von Erfahrungspunkten, wobei der Aufwand von der Komplexität der Fertigkeit abhängt. Je komplexer die Fertigkeit, desto mehr Erfahrungspunkte werden benötigt. Dies erfordert eine strategische Planung, um das Wachstum des Charakters optimal zu gestalten.

Der Startwert einer Spezialisierung ist negativ und entspricht der Stufe der Spezialisierung. Das bedeutet, dass der Charakter zunächst keine besonderen Boni oder Fähigkeiten erhält. Dies ermöglicht eine strategische Entwicklung der Spezialisierung, anstatt sofort übermächtige Vorteile zu erhalten.

BEISPIEL

TRAINIEREN VON SPEZIALISIERUNGEN

Spezialisierungen sind einfacher zu steigern als die zugrunde liegende Fertigkeit. Das ermöglicht eine gezielte Weiterentwicklung des Charakters und die Stärkung spezifischer Fähigkeiten, die in bestimmten Situationen von Vorteil sind.



Die erforderlichen Erfahrungspunkte werden wie folgt berechnet.

TRAININGSFORMEL

$$EP = \text{Aktueller FW} * \text{Trainingsstufe}$$

Diese Formel verdeutlicht, dass der Gesamtwert, der zur Bestimmung des Erfolgs bei einer Spezialisierung herangezogen wird, aus zwei Komponenten besteht.

Zuerst wird der aktuelle Fertigkeitswert herangezogen, der die allgemeine Kompetenz des Charakters in der jeweiligen Fertigkeit widerspiegelt. Wenn die Fertigkeit noch nicht ausgebildet ist (Aktueller FW ≤ 0), wird sie so behandelt, als hätte sie den Wert 1.

Die zweite Komponente ist die Trainingsstufe der Spezialisierung. Diese zeigt an, wie schwer es ist, in dieser Spezialisierung besser zu werden.

Diese Formel ist ziemlich nützlich. Zum einen kann man so genau sehen, wie sich die Entscheidungen, die man für seinen Charakter trifft, auf seine Fähigkeiten auswirken. So kann man seine Spezialisierungen gezielt verbessern und stärker werden. Außerdem macht es die Formel einfacher, die Spezialisierungen zu verbessern, was das Spiel dynamischer und flexibler macht. Der Charakter kann sich so an neue Herausforderungen anpassen und weiterentwickeln.

Die Anwendung dieser Formel hat mehrere Vorteile. Erstens ermöglicht sie eine klare und strukturierte Herangehensweise an die Charakterentwicklung. Man kann genau nachvollziehen, wie sich die Entscheidungen auf die Leistung des Charakters auswirken, und so können gezielt Strategien entwickelt werden, um ihre Spezialisierungen zu maximieren. Zweitens trägt die einfache Möglichkeit, Spezialisierungen zu steigern, dazu bei, das Spielerlebnis dynamischer und flexibler zu gestalten. Der Charakter kann sich so an neue Herausforderungen anpassen und entsprechend weiterentwickeln.

Insgesamt fördert dieses System die Individualität der Charaktere und ermöglicht, den eigenen Spielstil zu entwickeln. Durch die gezielte Investition in Spezialisierungen können Charakteren einzigartige Fähigkeiten verliehen werden und deren Leistung in spezifischen Situationen erheblich verbessern. Diese Mechanik sorgt nicht nur für ein tiefgehendes Rollenspielerlebnis, sondern auch für eine strategische Planung und Entscheidung, die das Spiel bereichert.

4.4 ÜBERSICHT DER FERTIGKEITEN

Hier ist eine ausführliche Übersicht über verschiedene Fertigkeiten, die bei der Charaktergenerierung in *ARKANA MECHANICA* ausgewählt werden können. Diese Fertigkeiten bieten Dir die Möglichkeit, die Fähigkeiten und Stärken deines Charakters zu individualisieren und an Deine Spielweise anzupassen. Durch die Auswahl und Entwicklung verschiedener Fertigkeiten können Charaktere vielseitige Aufgaben bewältigen und sich in unterschiedlichen Situationen behaupten.

ARKANES WISSEN

Die Fertigungsgruppe Magisches Wissen spielt eine wichtige Rolle in der Entwicklung und dem Verständnis arkaner Kräfte. Sie bietet den Charakteren die notwendige Grundlage, um die Geheimnisse der Magie zu ergründen und die vielfältigen Aspekte dieser mystischen Kunst zu meistern. Diese Fertigungsgruppe umfasst ein breites Spektrum an theoretischem Wissen.

Zu den zentralen Elementen des Magischen Wissens gehört das Verständnis der grundlegenden Prinzipien der Magie. Charaktere lernen, wie magische Energien wirken, wie sie sich manifestieren und welche Gesetze sie beherrschen. Dieses Wissen ist unerlässlich, um die Natur der Magie zu begreifen und deren Anwendungen zu erforschen. Die Charaktere werden mit den verschiedenen Arten von Magie vertraut.

Zusätzlich zur Theorie und den Formeln spielen auch die ethischen und moralischen Implikationen der Magie eine bedeutende Rolle im Magischen Wissen. Charaktere müssen sich mit den Konsequenzen ihrer magischen Handlungen auseinandersetzen und lernen, die Verantwortung für den Einsatz ihrer Fähigkeiten zu übernehmen. Dies fördert ein tiefes Bewusstsein für die Auswirkungen, die Magie auf die Welt und die Menschen um sie herum haben kann.

Nur durch das theoretische Wissen sind sie in der Lage, die arkanen Formeln erfolgreich zu erlernen und anzuwenden, was die Bedeutung dieser Fertigungsgruppe unterstreicht.

Die Welt der Arkanen Formeln ist eng mit den Fertigkeiten des Arkanen Wissens verwoben. Jede Fertigkeit besitzt ihre eigene Kategorie von Formeln, die sich in ihrer Kraft und Macht unterscheiden. Je tiefer das Wissen in einer Fertigkeit ist, desto mächtiger und komplexer werden die Formeln, die der Charakter wirken kann. Ein wahrer Meister der Arkanen Künste kann so mit jeder Fertigkeit ungeahnte Möglichkeiten erschließen und die Welt um ihn herum mit seinen Fähigkeiten beeinflussen.

BEHERRSCHUNGSMAGIE

Beherrschungsmagie ist eine Form der Magie, die darauf abzielt, die Kontrolle über andere Lebewesen oder Objekte zu erlangen. Sie beinhaltet Rituale, Zaubersprüche und Symbole, um den Willen des Magiers auf das Ziel zu übertragen. Beherrschungsmagie wird oft mit dunklen Kräften in Verbindung gebracht und ist in vielen Kulturen ein Tabuthema.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 3

Trainingsstufe: 3

CHI-MAGIE

Chimagic bezieht sich auf die Praxis der Manipulation und Harmonisierung von Energien innerhalb des eigenen Körpers. Sie zielt darauf ab, das persönliche Wohlbefinden zu verbessern und die innere Balance zu fördern. Techniken können Meditation, Atemübungen und Visualisierungen umfassen, um die eigene Energie zu stärken.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 2

Trainingstufe: 2

DIMENSIONALE MAGIE

Dimensionale Magie ist eine Form der Magie, die es ermöglicht, zwischen verschiedenen Dimensionen zu reisen oder mit ihnen zu interagieren. Sie beinhaltet die Manipulation von Raum und Zeit, um Portale zu öffnen, andere Welten zu betreten oder Wesen aus anderen Dimensionen zu beschwören. Diese Art von Magie ist oft mit großen Gefahren verbunden und erfordert ein tiefes Verständnis der kosmischen Ordnung.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 5

Trainingstufe: 6

ELEMENTARMAGIE [ELEMENT]

Elementarmagie ist eine faszinierende und tiefgründige Praxis, die die Kontrolle über die vier grundlegenden Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft umfasst. Jedes dieser Elemente hat seine eigenen Energien, die es zu meistern gilt. Um die Elementarmagie vollständig zu beherrschen, ist es notwendig, für jedes Element eine spezielle Fertigkeit zu entwickeln.

FEUER: Symbolisiert Leidenschaft, Energie und Transformation. Die Fertigkeit beinhaltet Techniken zur Erzeugung und Kontrolle von Flammen und Hitze.

WASSER: Steht für Emotionen, Intuition und Heilung. Hierbei erlernt man, Wasser zu manipulieren, um Flüsse, Regen oder sogar Nebel zu erzeugen.

ERDE: Repräsentiert Stabilität, Sicherheit und Wachstum. Die Fertigkeit umfasst die Fähigkeit, Erde und Steine zu bewegen oder die Natur zu beeinflussen, um Pflanzen zu

fördern.

LUFT: Verbindet Freiheit, Kommunikation und Veränderung. Diese Fertigkeit lehrt, Wind und Luftströme zu steuern, um Bewegungen und Klänge zu erzeugen.

Um alle vier Elemente zu beherrschen, ist es unerlässlich, sich intensiv mit jedem einzelnen Element auseinanderzusetzen und kontinuierlich zu üben. Die Entwicklung von Fertigkeiten in jedem Bereich erfordert Geduld, Hingabe und ein tiefes Verständnis für die Natur und die Energien, die jedes Element in sich trägt. Nur durch die umfassende Beherrschung aller vier Elemente kann man die volle Kraft der Elementarmagie entfalten und ihre vielfältigen Möglichkeiten nutzen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

HEILMAGIE

Heilmagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel spielt eine wichtige Rolle, da sie den Charakteren ermöglicht, Verletzungen zu heilen und ihre Mitspieler in kritischen Situationen zu unterstützen. Hier sind einige Aspekte, die Heilmagie in solchen Spielen prägen:

Funktion: Heilmagie wird oft verwendet, um Wunden zu schließen, Krankheiten zu heilen oder sogar das Leben von fallenen Charakteren zurückzugeben. Sie kann in verschiedenen Formen auftreten, wie z.B. durch Zaubersprüche, Tränke oder spezielle Fähigkeiten.

Charakterklassen: In vielen Rollenspielen gibt es spezielle Klassen oder Archetypen, die sich auf Heilmagie konzentrieren, wie zum Beispiel Heiler, Priester oder Druiden. Diese Charaktere haben oft Zugang zu mächtigen Heilzaubern und können die Gruppe in schwierigen Kämpfen unterstützen.

Ressourcenmanagement: Heilmagie ist oft begrenzt, sei es durch eine Anzahl von Zaubern, die pro Tag gewirkt werden können, oder durch die Notwendigkeit, spezielle Materialien oder Energie zu verwenden. Spieler müssen strategisch planen, wann und wie sie ihre Heilkräfte einsetzen.

Rollenspiel-Elemente: Heilmagie kann auch tiefere emotionale und narrative Elemente in das Spiel einbringen. Die Entscheidung, einen verletzten Kameraden zu heilen, kann moralische Dilemmata aufwerfen und die Dynamik innerhalb der Gruppe beeinflussen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 2

Trainingstufe: 3



ILLUSIONSMAGIE

Illusionsmagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie ein Zauberkasten voller Überraschungen! Man kann die Wahrnehmung der Umgebung manipulieren, um im Kampf oder bei der Erkundung Vorteile zu gewinnen. Zum Beispiel könnte man Gegner mit falschen Bildern verwirren, sie in Fallen locken oder ihnen den Weg versperren. Oder man könnte sich unsichtbar machen, um unerkannt an Feinden vorbeizuschleichen. Man kann sogar die Gestalt anderer verändern, um sich als jemand anderes auszugeben oder Feinde zu täuschen. Illusionsmagie bietet viele kreative Möglichkeiten, das Spiel zu bereichern und für spannende Momente zu sorgen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 3

Trainingstufe: 2

NATURMAGIE

Naturmagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie ein Zauberer, der die Kräfte der Natur beherrscht. Man kann Pflanzen zum Wachsen bringen, Tiere kontrollieren, das Wetter beeinflussen oder die Erde selbst manipulieren. Man könnte zum Beispiel einen Baum zum Leben erwecken, um ihn als Verbündeten im Kampf zu nutzen, oder einen Sturm heraufbeschwören, um Feinde zu vertreiben. Man könnte auch die Heilkräfte der Natur nutzen, um verwundete Verbündete zu heilen oder die Erde selbst zu heilen, um Wunden zu schließen. Naturmagie bietet viele Möglichkeiten, die Umgebung zu beeinflussen und die Kräfte der Natur zu nutzen, um im Spiel zu bestehen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 5

Trainingstufe: 4

RUNENMAGIE

Runenmagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie ein Geheimcode, der mächtige Kräfte entfesselt. Man kann Runen auf Gegenstände oder Personen gravieren, um ihnen besondere Eigenschaften zu verleihen. Zum Beispiel könnte man eine Rune auf eine Waffe

gravieren, um sie stärker zu machen, oder auf eine Rüstung, um sie widerstandsfähiger zu machen. Man könnte auch Runen auf Papier schreiben, um Zauber zu wirken, oder sie in Form von Amuletten tragen, um Schutz zu erhalten. Runenmagie bietet viele Möglichkeiten, die Welt des Spiels zu beeinflussen und die Kräfte der Runen für sich zu nutzen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 3

Trainingstufe: 6

SCHUTZMAGIE

Schutzzauber in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel sind wie unsichtbare Schilde, die dich vor Gefahren schützen. Sie können dich vor Angriffen, Krankheiten, negativen Energien oder sogar vor dem Blick von Feinden schützen. Man kann Schutzzauber auf sich selbst oder auf andere Personen wirken, um sie vor Schaden zu bewahren. Es gibt verschiedene Arten von Schutzzauber, die jeweils unterschiedliche Wirkungen haben. Manche Schutzzauber sind nur vorübergehend, während andere dauerhaft wirken. Schutzzauber sind ein wichtiges Werkzeug, um in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel zu überleben, besonders in gefährlichen Situationen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

SELENMAGIE

Seelenmagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie eine mystische Kraft, die direkt mit der Seele arbeitet. Man kann sie nutzen, um andere zu beeinflussen, ihre Erinnerungen zu manipulieren, oder sogar ihre Seelen zu kontrollieren. Seelenmagie ist eine mächtige, aber auch gefährliche Kraft, denn sie kann sowohl zur Heilung als auch zur Zerstörung eingesetzt werden. Man muss vorsichtig sein, wenn man mit Seelenmagie umgeht, denn sie kann schwere Folgen haben. In einem Pen-and-Paper-Rollenspiel kann Seelenmagie eine interessante und vielseitige Form der Magie sein, die viele Möglichkeiten bietet, die Welt des Spiels zu beeinflussen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 7

TELEKINESE

Telekinese in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie die Fähigkeit, Gegenstände mit dem Geist zu bewegen. Stell dir vor, du könntest einen Stein mit deinem Willen schweben lassen oder eine Tür mit deiner Gedankenkraft öffnen! Telekinese ist eine coole Fähigkeit, die in vielen Rollenspielen vorkommt. Man kann sie nutzen, um Gegner anzugreifen, schwere Gegenstände zu bewegen oder einfach nur Dinge zu verschieben, ohne sie berühren zu müssen. Telekinese ist eine mächtige Fähigkeit, die in den richtigen Händen sehr nützlich sein kann.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

TELEPATHIE

Telepathie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie die Fähigkeit, Gedanken mit anderen zu teilen, ohne zu sprechen. Stell dir vor, du könntest direkt mit einem Freund kommunizieren, ohne ein Wort zu sagen! Telepathie ist eine nützliche Fähigkeit, um Geheimnisse zu teilen, Pläne zu schmieden oder einfach nur mit anderen zu kommunizieren, ohne dass jemand anderes mithören kann. Man kann sie auch nutzen, um die Gedanken anderer zu lesen, was natürlich sehr hilfreich sein kann, um Feinde zu überlisten oder Freunde zu unterstützen. Telepathie ist eine interessante und vielseitige Fähigkeit, die in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel viele Möglichkeiten bietet.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 3

Trainingstufe: 2

TRAUMMAGIE

Traummagie in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie die Fähigkeit, die Welt der Träume zu kontrollieren. Stell dir vor, du könntest in die Träume anderer Menschen eindringen, um ihnen Informationen zu entlocken oder ihnen sogar Angst einzujagen! Traummagie ist eine

mächtige Fähigkeit, die in den richtigen Händen sehr nützlich sein kann. Man kann sie nutzen, um Geheimnisse zu lüften, Feinde zu manipulieren oder einfach nur um die Welt der Träume zu erforschen. Traummagie ist eine faszinierende Fähigkeit, die in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel viele Möglichkeiten bietet.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 4

Trainingstufe: 3

VERWANDLUNGSMAGIE

Verwandlung in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ist wie die Fähigkeit, deine Form zu verändern und dich in ein anderes Wesen zu verwandeln. Stell dir vor, du könntest dich in einen Adler verwandeln, um die Welt aus der Vogelperspektive zu betrachten, oder in einen Wolf, um durch den Wald zu streifen! Verwandlung ist eine nützliche Fähigkeit, um sich an verschiedene Situationen anzupassen, Feinde auszutricksen oder einfach nur um Spaß zu haben. Man kann sie nutzen, um sich in einen Gegner zu verwandeln, um ihn zu infiltrieren, oder um sich in ein Tier zu verwandeln, um sich besser in der Wildnis zurechtzufinden. Verwandlung ist eine spannende Fähigkeit, die in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel viele Möglichkeiten bietet.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 4

Trainingstufe: 7

KAMPFFERTIGKEITEN

Kampffertigkeiten sind mehr als nur die Fähigkeit, einen Schlag zu versetzen oder einen Tritt auszuführen. Sie sind ein komplexes Zusammenspiel von Körper und Geist, das uns befähigt, uns in herausfordernden Situationen zu behaupten und unsere Ziele zu erreichen. Es geht um die Entwicklung von Kraft, Ausdauer, Koordination und Beweglichkeit, die uns physisch stark machen. Doch gleichzeitig erfordert es mentale Stärke, Konzentration und Reaktionsschnelligkeit, um in hektischen Momenten die richtigen Entscheidungen zu treffen. Kampffertigkeiten sind wie ein Werkzeugkasten, der uns mit Techniken und Strategien ausstattet, um uns zu verteidigen oder anzugreifen.

Das gezielte Training von Kampffertigkeiten schärft nicht nur unsere körperlichen Fähigkeiten, sondern auch unsere mentale Stärke. Wir lernen, uns zu konzentrieren, unsere Reaktionszeit zu verbessern und taktisch zu denken. Unter Druck bleiben wir ruhig und treffen klare



Entscheidungen, die uns in schwierigen Situationen zum Erfolg führen.

Die Anwendung von Kampffertigkeiten ist vielfältig. Ob zur Selbstverteidigung, im Sport oder einfach zur persönlichen Entwicklung - sie bieten uns die Möglichkeit, unsere Grenzen zu erweitern und uns selbst zu überwinden. Wir lernen Disziplin, Selbstvertrauen und die Fähigkeit, Herausforderungen zu meistern.

Kampffertigkeiten sind ein Weg, um uns körperlich und mental zu stärken und uns in jeder Situation zu behaupten. Sie bieten uns nicht nur Schutz, sondern auch die Möglichkeit, unser volles Potenzial zu entfalten.

WAFFENLOSER NAHKAMPF

Waffenloser Nahkampf umfasst sowohl die Verteidigung als auch den Angriff, wobei die Anwendung von Körperkraft und Techniken im Vordergrund steht. Er beinhaltet Schläge, Tritte, Würfe, Hebeltechniken und andere Manöver, um den Gegner zu kontrollieren, zu verletzen oder zu deaktivieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 1

Trainingstufe: 2

Bravour: Bei einer meisterlichen Probe erhält der angreifende Spieler zusätzlich die Stufe der Nahkampftechnik als W6 zu seinem Würfelpool hinzu um den Schaden zu ermitteln.

Erfolglose Probe: Der gegnerische Spieler erhält bei einer misslungenen Probe im direkten Anschluss die Differenz zum Fertigkeitswert als W6 für die Ermittlung des Schadens hinzu.

Missgeschick: Sollte der Spieler richtig verkackten, dann wird das Ergebnis des Misserfolges festgelegt. Folgende Szenarien können eintreten.

Würfelwurf	Ereignis
1 - 2	Nichts passiert
3 - 4	Schlag am Gegner vorbei
5 - 7	Stolpern
8 - 10	Verletzt sich leicht
11 - 12	Fällt hin und verletzt sich schwer

BOXEN

Boxen ist eine Kampfsportart, bei der zwei Gegner gegeneinander antreten. Ziel ist es, den Gegner durch Schläge mit den Fäusten zu besiegen.

Basisattribut: Geschicklichkeit/ Muskelkraft

Stufe: 2

Trainingstufe: 2

MARTIAL ARTS

Martial Arts, auch Kampfkünste genannt, sind eine Sammelbezeichnung für verschiedene Kampfsportarten, die sich auf Körperbeherrschung, Selbstverteidigung und Disziplin konzentrieren. Sie beinhalten Techniken wie Schläge, Tritte, Würfe, Hebel und Griffe, die sowohl zur Verteidigung als auch zum Angriff eingesetzt werden können.

Basisattribut: Geschicklichkeit/ Muskelkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

RINGEN

Ringern ist eine Kampfsportart, bei der zwei Kontrahenten versuchen, sich durch verschiedene Techniken wie Griffe, Würfe und Hebel auf den Boden zu bringen und zu kontrollieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 1

Trainingstufe: 2

BEWAFFNETER NAHKAMPF

Bewaffneter Nahkampf, beinhaltet die Anwendung von Waffen in direkter Nähe zum Gegner. Dies umfasst den Einsatz von Messern, Stöcken und anderen Waffen, die in Nahkampfsituationen effektiv eingesetzt werden können. Der Fokus liegt auf der Kontrolle der Distanz, dem gezielten Einsatz der Waffe und der taktischen Überlegenheit, um den Gegner zu überwältigen. Nahkampfwaffen werden in zwei Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe gibt es eine eigene Trainingsstufe, damit man in diese Art von Waffe meistert. So kann man sich auf eine bestimmte Art von Waffe spezialisieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit/ Muskelkraft

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln: Das Basisattribut wird abhängig von der gewählten Waffe bei einer Probe ausgewählt.

Wie oft in einer Runde zuschlagen werden kann, hängt davon ab, welche Waffe benutzt wird und wie gut man damit umgehen kann.

Bravour: Bei einer meisterlichen Probe erhält der angreifende Spieler zusätzlich die Stufe der Nahkampfwaffe als W6 zu seinem Würfelpool hinzu um den Schaden zu ermitteln.

Missgeschick: Sollte der Spieler richtig verkackern, dann wird das Ergebnis des Miserfolges festgelegt. Folgende Szenarien können eintreten.

Würfelwurf	Ereignis
1 - 2	
3 - 4	
5 - 7	
8 - 10	Verletzt sich selber
11 - 12	Waffe wird zerstört

KURZE DISTANZ [WAFFE]

Waffen mit kurzer Distanz sind maximal so lang wie ein ausgestreckter Arm. Sie eignen sich besonders für den Nahkampf, da sie schnell und einfach einzusetzen sind.

Trainingstufe: 3

DISTANZWAFFEN [WAFFE]

Diese Waffen sind länger als ein ausgestreckter Arm. Dadurch haben sie eine größere Reichweite und eignen sich besser für den Kampf gegen mehrere Gegner, wenn diese nicht zu klobig sind.

Trainingstufe: 3

FERNKAMPF

Fernkampf beschreibt den Einsatz von Waffen oder Projektilen aus einer Distanz, um einen Gegner zu treffen, ohne direkten körperlichen Kontakt. Die Reichweite und die Präzision der Waffe sind entscheidend für den Erfolg im Fernkampf. Typische Fernkampfwaffen sind Bögen, Armbrüste, Schleudern und Wurf Waffen. Fernkampfwaffen werden in vier verschiedene Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe gibt es eine eigene Trainingsstufe, damit man in diese Art von Waffe meistert. So kann man sich auf eine bestimmte Art von Waffe spezialisieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 2

Bravour: Bei einer meisterlichen Probe erhält der angreifende Spieler zusätzlich die Stufe der Fernkampfwaffe als W6 zu seinem Würfelpool hinzu um den Schaden zu ermitteln.

Missgeschick: Sollte der Spieler richtig verkackern, dann wird das Ergebnis des Miserfolges festgelegt. Folgende Szenarien können eintreten.

Würfelwurf	Ereignis
1 - 2	
3 - 4	
5 - 7	
8 - 10	Verletzt sich selber
11 - 12	Waffe wird zerstört

SPANNUNGSWAFFE [WAFFE]

Diese Waffen speichern Energie durch das Spannen eines Elements, wie z. B. einer Sehne oder eines Federmechanismus, und entladen diese Energie dann, um einen Pfeil oder Bolzen zu beschleunigen.

Trainingstufe: 2

PROJEKTILWAFFE [WAFFE]

Diese Waffen verwenden eine Treibladung, um ein Projektil, wie z. B. eine Kugel, mit hoher Geschwindigkeit abzufeuern.

Trainingstufe: 2

WURFWAFFE [WAFFE]

Diese Waffen werden manuell geworfen, um ein Ziel zu treffen.

Trainingstufe: 1

SCHLEUDERN [WAFFE]

Eine Schleuder ist eine einfache Waffe, die ein Projektil, wie z. B. einen Stein oder einen Pfeil, mit hoher Geschwindigkeit schleudert. Sie nutzt die Zentrifugalkraft, die durch das Drehen des Projektils an einer Schnur entsteht, um dem Projektil Energie zu verleihen.

KÜNSTLERISCHE FERTIGKEITEN

Künstlerische Fertigkeiten sind mehr als nur handwerkliche Fähigkeiten. Sie repräsentieren die Fähigkeit eines Charakters, seine Kreativität auszudrücken und mit der Welt auf eine tiefgreifende, emotionale Ebene zu interagieren. Es geht nicht nur darum, etwas zu erschaffen, sondern darum, etwas zu erschaffen, das Emotionen weckt, Geschichten erzählt oder die Welt auf einzigartige Weise widerspiegelt. Stell dir vor, dein Charakter ist ein begabter Musiker. Er spielt nicht nur seine Flöte, sondern komponiert Melodien, die Menschen beruhigen, inspirieren oder in ihren Bann ziehen. Oder vielleicht ist er ein Maler, der mit seinen Bildern nicht nur die Schönheit der Welt einfängt, sondern auch Geschichten erzählt, die die Herzen der Betrachter berühren.

Die Anwendung von künstlerischen Fertigkeiten im Spiel ist vielseitig und reicht weit über die bloße Unterhaltung hinaus. Ein Musiker kann mit seiner Musik nicht nur Menschen unterhalten, sondern auch soziale Spannungen lösen, Feinde beruhigen oder Verbündete motivieren. Ein Dichter kann mit seinen Worten Emotionen ausdrücken, Geschichten erzählen oder sogar Geheimnisse enthüllen. Ein Maler kann mit seinen Bildern Hinweise aufdecken, Rätsel lösen oder sogar die Umgebung manipulieren, um sich Vorteile im Kampf zu verschaffen. Ein Schauspieler kann sich in eine Rolle versetzen und so Zugang zu Informationen oder Ressourcen erhalten, die sonst unzugänglich wären. Selbst im Kampf können künstlerische Fertigkeiten eingesetzt werden, um Gegner zu verwirren, Verbündete zu stärken oder die Umgebung zu beeinflussen.

Künstlerische Fertigkeiten sind also mehr als nur ein Hobby für den Charakter. Sie sind ein Werkzeug, das es ihm ermöglicht, die Welt auf eine einzigartige Weise zu beeinflussen, Beziehungen zu anderen Charakteren aufzubauen und seine eigenen Ziele zu erreichen. Sie verleihen dem Charakter eine einzigartige Persönlichkeit und machen ihn zu einer interessanten und vielschichtigen Figur, die die Spielerfahrung bereichert.

GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Geschichten erzählen ist die Kunst, mit Worten eine Welt zu erschaffen. Man verwendet Bilder, Gefühle und Ereignisse, um eine Geschichte lebendig werden zu lassen. Die Zuhörer werden in die Welt der Geschichte gezogen und erleben die Abenteuer, die Freude und das Leid der Figuren mit. Geschichten erzählen verbindet Menschen und lässt sie gemeinsam in andere Welten eintauchen.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

HOLZARBEIT

Holzarbeit umfasst die Verarbeitung von Holz zu verschiedenen Produkten. Dabei werden Werkzeuge und Maschinen eingesetzt, um Holz zu sägen, zu hobeln, zu schleifen und zu formen. Holzarbeiten können sowohl praktische Gegenstände wie Möbel und Spielzeug als auch Kunstwerke umfassen.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

ILLUSTRATION

Illustrationen herzustellen bedeutet, visuelle Darstellungen zu schaffen, die Texte, Ideen oder Konzepte veranschaulichen. Dies kann durch Zeichnen, Malen oder andere Techniken geschehen. Der Prozess beinhaltet die Planung, Skizzierung, Ausarbeitung und die finale Umsetzung der Illustration, um die gewünschte Botschaft effektiv zu kommunizieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KOCHKUNST

Kochkunst ist die Kunst, Lebensmittel zuzubereiten und zu kochen. Sie umfasst verschiedene Techniken, Zutaten und Rezepte, um schmackhafte und appetitliche Gerichte zu kreieren. Kochkunst kann sowohl ein Hobby als auch ein Beruf sein und erfordert Kreativität, Präzision und Leidenschaft für Geschmack.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 2

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KUNSTHANDWERK [MATERIAL]

Kunsth Handwerk ist die Herstellung von Gegenständen, die sowohl handwerkliche Fähigkeiten als auch künstlerischen Ausdruck vereinen. Es verbindet traditionelle Techniken mit kreativer Gestaltung und zielt darauf ab, ästhetisch ansprechende und einzigartige Objekte zu schaffen, die sowohl funktional als auch dekorativ sein können.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln: Um die Eigenschaften eines Materials optimal nutzen zu können, muss die Fertigkeit für jedes Material neu erlernt werden.

Bravour: Das Objekt steigt in seinem Wert um einvielfaches an. Dies ist der Entscheid des Spielers.

Erfolgreiche Probe: Der Schritt in der Bearbeitung des Objektes wurde erfolgreich absolviert. Je niedriger der Würfelwurf ist, umso besser ist der Schritt ausgefallen.

Erfolglose Probe: Je nach Differenz zum Wert können verschiedene Dinge passieren. Von einfachen Fehlern, die Iman leicht beheben kann, bis zu Zerstörung des Objektes.

Missgeschick: Es erfolgt die Zerstörung des Objektes

MALEREI

Malerei ist die Kunst, Bilder mit Farbe auf einer Fläche zu schaffen. Dabei werden Pinsel, Spachtel oder andere Werkzeuge verwendet, um Farbe auf Leinwand, Papier oder andere Materialien aufzutragen. Die Malerei kann realistische Darstellungen, abstrakte Formen oder expressive Gesten zeigen. Sie dient der Kommunikation von Ideen, Emotionen und ästhetischen Erfahrungen.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 3

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

METALLVERARBEITUNG

Metallverarbeitung ist ein künstlerisches Handwerk, bei dem Metalle durch verschiedene Techniken geformt und bearbeitet werden. Künstler nutzen Verfahren wie Schmieden, Gießen, Emaillieren und Filigrane, um einzigartige Kunstwerke zu schaffen. Die Metallverarbeitung ermöglicht es, Metallen eine Form zu geben und sie in Schmuck, Skulpturen und andere Kunstobjekte zu verwandeln.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 3

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

MODEDESIGN

Modedesign ist der kreative Prozess der Entwicklung von Kleidungsstücken und Accessoires. Modedesigner entwerfen neue Designs, wählen Stoffe und Farben aus und berücksichtigen dabei Trends, Funktionalität und Ästhetik. Sie arbeiten mit Schneidern und Herstellern zusammen, um ihre Entwürfe in fertige Produkte umzusetzen und sie der breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.



Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

MUSIKKOMPOSITION

Musikkomposition ist der Prozess der Schöpfung neuer Musikstücke. Komponisten entwickeln Melodien, Harmonien, Rhythmen und Strukturen, um ein musikalisches Werk zu gestalten. Sie verwenden verschiedene musikalische Elemente und Techniken, um eine einzigartige Klangwelt zu schaffen, die Emotionen und Ideen ausdrückt.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 6

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

PAPIERKUNST

Papierkunst ist die Kunst, mit Papier zu arbeiten. Dabei werden verschiedene Techniken wie Falten, Schneiden, Kleben oder Modellieren verwendet, um dreidimensionale Objekte oder flache Kunstwerke zu schaffen. Papierkunst kann sowohl traditionelle Techniken wie Origami oder Papiermache als auch moderne und experimentelle Ansätze beinhalten. Sie ist eine vielseitige Kunstform, die sich für verschiedene Ausdrucksformen eignet.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

SCHREIBKUNST

Schreibkunst ist die Kunst des Schreibens, die sich auf die Ästhetik und die Gestaltung von Schriftzeichen konzentriert. Sie umfasst verschiedene Techniken wie Kalligrafie, Lettering und Typografie, die sich durch Form, Größe, Farbe und Anordnung von Buchstaben auszeichnen. Schreibkunst dient der ästhetischen Gestaltung von Texten, der Schaffung von Kunstwerken und der individuellen Ausdrucksweise.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

TANZ

Tanz ist eine Form der Bewegung, die mit Musik und Rhythmus verbunden ist. Durch Bewegungen des Körpers werden Gefühle, Geschichten oder Ideen ausgedrückt. Tanz kann sowohl spontan als auch choreografiert sein und bietet eine Möglichkeit, sich auszudrücken und mit anderen zu kommunizieren.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln: Die Festlegung des Modifikators liegt in den Händen des Spielleiters. Im Folgenden finden Sie einige Beispiele zur Orientierung.

Line Dance (1), Salsa (Basis) (2), Merengue (1), Bachata (2), Discofox (2), Cha Cha Cha (3), Wiener Walzer (3), Jive (4), Tango (4), Hip-Hop (Basis) (3), Ballett (5), Contemporary Dance (5), Breakdance (5), Jazz Dance (4), Salsa (Fortgeschritten) (4)

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

THEATERKUNST

Theaterkunst ist die lebendige Darstellung von Geschichten und Emotionen auf einer Bühne. Schauspieler verkörpern Figuren und interagieren miteinander, unterstützt durch Bühnenbild, Kostüme und Musik. Das Publikum wird in die Welt der Inszenierung eingebunden und erlebt die Geschichte hautnah. Theater dient der Unterhaltung, Reflexion und dem Austausch von Gedanken und Gefühlen.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

NATURVERBUNDENE FERTIGKEITEN

Naturverbundene Fertigkeiten in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel gehen über das bloße Überleben hinaus und ermöglichen es einem Charakter, eine tiefere Verbindung zur Natur zu entwickeln. Sie erlauben es, die Sprache der Wildnis zu verstehen, die Geheimnisse der Pflanzenwelt zu entschlüsseln und mit den Tieren zu kommunizieren, die in ihr leben.

Diese Fertigkeiten sind nicht nur für Jäger oder Waldläufer von Bedeutung, sondern auch für Charaktere, die sich für die Natur begeistern oder deren Abenteuer sie in die Wildnis führen. Sie können einem Charakter helfen, die Schönheit und den Zauber der Natur zu entdecken, die verborgenen Geschichten der Pflanzen und Tiere zu entschlüsseln und die Weisheit der alten Bäume zu ergründen.

Naturverbundene Fertigkeiten ermöglichen es, die Welt aus einer anderen Perspektive zu betrachten, die Sprache der Tiere zu verstehen und die Rhythmen der Natur zu spüren. Sie können einem Charakter helfen, die Magie der Wildnis zu entdecken und mit ihr in Einklang zu leben.

BOTANIK

Botanik ist die Wissenschaft, die sich mit Pflanzen befasst. Sie untersucht die Struktur, den Lebenszyklus, die Verbreitung und die ökologischen Beziehungen von Pflanzen. Botaniker erforschen die Vielfalt der

Pflanzenwelt, von winzigen Algen bis hin zu riesigen Bäumen, und tragen zum Verständnis der Biodiversität und der Ökosysteme bei.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FORSTWIRTSCHAFT

Forstwirtschaft befasst sich mit der nachhaltigen Bewirtschaftung von Wäldern. Sie umfasst die Pflege, Nutzung und Regeneration von Waldbeständen, um Holz, andere Waldprodukte und Ökosystemdienstleistungen zu liefern. Ziel ist es, die Wälder für zukünftige Generationen zu erhalten und gleichzeitig die Bedürfnisse der Gesellschaft zu erfüllen.

Basisattribut:

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FOSSILIENKUNDE

Fossilienkunde, auch Paläontologie genannt, befasst sich mit der Erforschung von Fossilien. Sie untersucht die Entstehung, die Entwicklung und die Geschichte des Lebens auf der Erde. Fossilienkundler analysieren Fossilien, um Erkenntnisse über vergangene Lebensformen, Ökosysteme und Umweltbedingungen zu gewinnen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln:



Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KLIMAWANDELANPASUNG

Klimawandelanpassung bezeichnet Maßnahmen, um sich an die Folgen des Klimawandels anzupassen. Sie zielt darauf ab, die negativen Auswirkungen des Klimawandels zu minimieren und die Widerstandsfähigkeit von Gesellschaften und Ökosystemen zu stärken. Beispiele für Anpassungsmaßnahmen sind der Bau von Deichen gegen den Meeresspiegelanstieg oder die Entwicklung hitzeresistenter Pflanzen.

Basisattribut:

Stufe: 5

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KRÄUTERKUNDE

Kräuterkunde, auch bekannt als Botanik, befasst sich mit dem Studium von Pflanzen. Sie untersucht die Eigenschaften, die Verwendung und die Bedeutung von Pflanzen für den Menschen. Kräuterkunde umfasst die Erkennung, die Klassifizierung und die Nutzung von Kräutern für medizinische, kulinarische und andere Zwecke.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

LANDWIRTSCHAFT

Landwirtschaft umfasst die Kultivierung von Pflanzen und die Zucht von Tieren zur Nahrungsmittelproduktion und zur Gewinnung von Rohstoffen. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der menschlichen Zivilisation und trägt zur Ernährung und zum Lebensunterhalt der Bevölkerung bei. Landwirtschaftliche Praktiken umfassen Anbau, Ernte, Tierhaltung, Verarbeitung und Vertrieb von landwirtschaftlichen Produkten.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

METEOROLOGIE

Meteorologie ist die Wissenschaft, die sich mit der Erforschung der Erdatmosphäre und ihren Prozessen befasst. Sie untersucht Wetterphänomene wie Temperatur, Wind, Niederschlag und Luftdruck. Meteorologen verwenden wissenschaftliche Methoden, um das Wetter zu beobachten, zu analysieren und vorherzusagen.

Basisattribut:

Stufe: 2

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

NATURBEOBACHTUNG

Naturbeobachtung ist die bewusste Wahrnehmung und Dokumentation von Lebewesen und ihrer Umwelt. Sie umfasst die Beobachtung von Pflanzen, Tieren, Pilzen, Gesteinen und anderen natürlichen Phänomenen.

Naturbeobachtung kann mit bloßem Auge, mit Hilfsmitteln wie Ferngläsern oder mit technischen Geräten wie Kameras oder Mikroskopen erfolgen.

Basisattribut:

Stufe: 1

Trainingstufe: 2

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

ÖKOLOGIE

Ökologie ist die Wissenschaft, die die Wechselwirkungen zwischen Lebewesen und ihrer Umwelt untersucht. Sie befasst sich mit den Beziehungen zwischen Organismen untereinander und mit ihrer unbelebten Umgebung. Ökologie betrachtet die Verteilung und Häufigkeit von Lebewesen und die Faktoren, die diese beeinflussen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

STEIN- UND ERDKUNDE

Stein- und Erdkunde ist ein allgemeiner Begriff, der sich auf die Erforschung von Gesteinen, Mineralien und Böden bezieht. Diese Disziplin umfasst die Geologie, die sich mit der Entstehung und Entwicklung der Erde befasst, sowie die Mineralogie, die sich mit der Zusammensetzung und Eigenschaften von Mineralien beschäftigt. Sie spielt eine wichtige Rolle im Verständnis der Erdgeschichte und der Ressourcen, die uns die Erde bietet.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

TIERKOMMUNIKATION

Tierkommunikation umfasst alle Formen der Kommunikation zwischen Tieren. Dies beinhaltet sowohl verbale Signale wie Laute und Gesänge als auch nonverbale Signale wie Körpersprache, Duftstoffe und visuelle Signale. Tiere nutzen diese Kommunikationsformen, um sich zu verständigen, zu warnen, zu paaren, zu jagen oder sich gegenseitig zu helfen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

TIERZÄHMUNG

Tierzähmung bezeichnet den Prozess, bei dem wilde Tiere durch selektive Zucht oder Training an den Menschen gewöhnt werden. Ziel ist es, die Tiere für den Menschen nützlich zu machen oder sie als Haustiere zu halten. Zähmung kann über Generationen hinweg erfolgen und führt zu Veränderungen im Verhalten und in der Physiologie der Tiere.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:



UMWELTBEWUSSTSEIN

Umweltbewusstsein ist eine Fähigkeit, die es ermöglicht, die Auswirkungen von Handlungen auf die Umwelt zu erkennen und zu verstehen. Man kann die Zeichen der Natur lesen, die Auswirkungen von Umweltverschmutzung erkennen und nachhaltige Entscheidungen treffen. Diese Fähigkeit hilft, die natürliche Welt zu respektieren und zu schützen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

UMWELTSCHUTZ

Umweltschutz umfasst alle Maßnahmen, die dazu dienen, die Umwelt vor negativen Einflüssen zu schützen und zu bewahren. Es geht darum, natürliche Ressourcen zu schonen, die Umweltverschmutzung zu reduzieren und die Biodiversität zu erhalten. Umweltschutz ist essenziell für die Sicherung der Lebensgrundlagen der Menschheit.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

WALDLÄUFERSINN

Waldläufersinn beschreibt eine tiefe Verbundenheit mit der Natur, insbesondere mit dem Wald. Es beinhaltet ein Gefühl von Ruhe, Freiheit und Abenteuerlust beim Wandern und Entdecken der Wildnis. Waldläufersinn fördert die Achtsamkeit für die Umwelt und das Bewusstsein für die Schönheit der Natur.

Basisattribut:

Stufe: 2

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

WASSERBEWIRTSCHAFTUNG

Wasserbewirtschaftung umfasst alle Maßnahmen zur nachhaltigen Nutzung und Verwaltung von Wasserressourcen. Sie beinhaltet die Planung, den Bau und die Instandhaltung von Wasserinfrastruktur wie Staudämmen, Bewässerungssystemen und Kanalisation. Wasserbewirtschaftung zielt darauf ab, die Wasserversorgung für Mensch und Natur zu sichern und gleichzeitig die Wasserqualität zu schützen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

SOZIALE FERTIGKEITEN

Soziale Fertigkeiten sind die Fähigkeiten von Charakteren, um gut mit anderen Charakteren und Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) zu quatschen und zu interagieren. Diese Fähigkeiten decken verschiedene Bereiche der Kommunikation ab, wie zum Beispiel, wie man redet oder sich ohne Worte ausdrückt. Außerdem geht's darum, Gedanken und Gefühle klar rüberzubringen. Es werden soziale Fertigkeiten genutzt, um Gespräche zu führen, Leute zu überzeugen oder sogar andere einzuschüchtern, um die Ziele zu erreichen.

Die Bedeutung dieser sozialen Fertigkeiten liegt vor allem darin, wie sie den Verlauf des Spiels beeinflussen. Sie helfen den Charakteren, Beziehungen aufzubauen, Infos zu sammeln oder Konflikte zu klären. Wenn man mit viel Überredungskraft auftritt, kann man zum Beispiel wichtige Infos von einem NSC bekommen, die für die Geschichte wichtig sind. Empathie kann auch super hilfreich sein, um Spannungen zwischen Charakteren zu lösen.

sen, indem man merkt, was andere brauchen oder fühlen, und darauf eingeht.

Soziale Fertigkeiten fördern auch die Entwicklung der Charaktere. Wenn die Charaktere in sozialen Situationen echt gespielt werden, macht das die Spielwelt viel lebendiger und glaubwürdiger. Diese Interaktionen helfen den Charakteren, zu wachsen und sich weiterzuentwickeln, je nach den Erfahrungen, die sie im Spiel sammeln.

Außerdem sind soziale Fertigkeiten wichtig für die Zusammenarbeit innerhalb der Spielgruppe. Sie ermöglichen es, Strategien zu entwickeln, Kompromisse zu schließen und gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Das stärkt nicht nur den Teamgeist, sondern macht das ganze Spielerlebnis auch spannender.

Insgesamt sind soziale Fertigkeiten unverzichtbar, weil sie die Interaktion zwischen den Charakteren und die Dynamik der Handlung beeinflussen. Sie tragen viel zur Immersion und zur erzählerischen Tiefe des Spiels bei und lassen eine lebendige und glaubwürdige Welt entstehen.

AKTIVES ZUHÖREN

Aktives Zuhören ist eine Kommunikationstechnik, die darauf abzielt, den Gesprächspartner wirklich zu verstehen. Dabei geht es darum, aufmerksam zuzuhören, Fragen zu stellen, um Verständnis zu zeigen, und die eigenen Gedanken und Gefühle zurückzuhalten, um den Redner nicht zu unterbrechen. Aktives Zuhören fördert Empathie und Vertrauen in der Kommunikation.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 2

Trainingstufe: 2

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

DIPLOMATIE

Umgang mit politischen Situationen und die Fähigkeit, Allianzen zu bilden. Diplomatie ist die Fähigkeit, Konflikte zu lösen, Allianzen zu bilden und positive Beziehungen zwischen Charakteren oder Fraktionen zu fördern. Sie beinhaltet den Einsatz von Überzeugungskraft, Verhandlungsgeschick und Empathie, um die Interessen aller Beteiligten zu berücksichtigen. Diplomatie kann in verschiedenen Situationen nützlich sein, sei es bei der

Aushandlung von Frieden zwischen verfeindeten Gruppen, der Beschaffung von Informationen oder der Lösung von Missverständnissen. In vielen Rollenspielen wird Diplomatie durch spezifische Würfelwürfe oder Fertigkeiten dargestellt, die den Erfolg oder Misserfolg der diplomatischen Bemühungen eines Charakters bestimmen. Ein geschickter Einsatz von Diplomatie kann oft gefährliche Konflikte entschärfen und den Spielern helfen, ihre Ziele ohne Gewalt zu erreichen.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 5

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FÜHRUNGSKOMPETENZ

Führungskompetenz beschreibt die Fähigkeit, Menschen und Prozesse effektiv zu leiten und zu motivieren. Sie beinhaltet Eigenschaften wie Kommunikationsstärke, Entscheidungsfreude, Verantwortungsbewusstsein und Motivation. Führungskompetenz ist essenziell für den Erfolg von Teams und Organisationen.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 5

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

HÖFLICHKEIT UND ETIKETTE

Höflichkeit bezeichnet respektvolles und rücksichtsvolles Verhalten gegenüber anderen Menschen. Sie äußert sich in freundlichen Worten, angemessener Körpersprache und achtsamem Umgang mit den Gefühlen anderer. Etikette hingegen beschreibt die Regeln des guten Benehmens in bestimmten Situationen und sozialen Kontexten.



Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KONFLIKTLÖSUNG

Konfliktlösung beschreibt den Prozess, Konflikte zwischen Personen oder Gruppen friedlich und konstruktiv zu lösen. Ziel ist es, gemeinsame Lösungen zu finden, die die Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigen und die Beziehung verbessern.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 6

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KULTURELLES VERSTÄNDNIS

Kulturelles Verständnis bezeichnet die Fähigkeit, die Werte, Normen und Traditionen anderer Kulturen zu erkennen und zu verstehen. Es beinhaltet die Anerkennung der Vielfalt menschlicher Kulturen und die Bereitschaft, unterschiedliche Perspektiven zu akzeptieren.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

MENTALE STÄRKE

Mentale Stärke beschreibt die Fähigkeit, Herausforderungen und Belastungen positiv und zielstrebig zu bewältigen. Sie umfasst Selbstvertrauen, Resilienz, Motivation und die Fähigkeit, negative Gedanken und Emotionen zu kontrollieren.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

MENTORING

Mentoring beschreibt eine langfristige Beziehung zwischen einem erfahrenen Mentor und einem lernenden Mentee. Der Mentor unterstützt und berät den Mentee in seiner persönlichen und beruflichen Entwicklung, teilt sein Wissen und seine Erfahrungen und fördert dessen Wachstum.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 5

Trainingstufe: 6

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

NETZWERKEN

Netzwerken beschreibt den Aufbau und die Pflege von Beziehungen zu anderen Menschen. Es geht darum, Kontakte zu knüpfen und zu pflegen, um Informationen auszutauschen, neue Möglichkeiten zu entdecken und gemeinsame Ziele zu erreichen.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4



Trainingstufe:

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

PRÄSENTIEREN

Eine Präsentation ist eine gezielte Darlegung von Informationen vor einem Publikum. Mittels Sprache, Bildern und anderen Medien wird ein bestimmtes Thema verständlich und ansprechend vermittelt. Der Zielsetzung der Präsentation liegt die Vermittlung von Wissen, die Überzeugung des Publikums oder die Inspiration zugrunde.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

ÜBERREDEN

Überzeugungskraft ist die Fähigkeit, andere von einer bestimmten Sichtweise, Idee oder Handlung zu überzeugen. Sie umfasst verschiedene Techniken der Kommunikation, wie das Einsetzen von Argumenten, emotionale Ansprache und glaubwürdiger Präsentation. In Rollenspielen wird Überzeugungskraft häufig genutzt, um NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) oder andere Spieler von den eigenen Plänen oder Wünschen zu überzeugen. Ein erfolgreicher Einsatz von Überzeugungskraft kann entscheidend für den Verlauf einer Geschichte oder das Erreichen von Zielen innerhalb des Spiels sein.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 13

Trainingstufe: 6

Regeln: Die Probe ist um die Psychische Resistenz erschwert, wenn man jemanden überreden möchte. Erhält

zusätzlich einen +1 Modifikator, wenn die positive Eigenschaft Selbstbewusst ausgewählt wurde.

Bravour: Der Charakter, der überredet werden soll, tut mehr als von Ihm verlangt wird.

Erfolgreiche Probe: Der zu überredene Charakter unterstützt den Charakter in seinem Vorhaben.

Erfolglose Probe: Der zu überredene Charakter wird nicht überredet.

Missgeschick: Der zu überredene Charakter widerspricht vehement dem Charakter und sucht Hilfe bei anderen um das Vorhaben zu unterbinden.

VERHANDLUNGSGESCHICK

Verhandlungsgeschick beschreibt die Fähigkeit, Kompromisse zu finden und gemeinsam zu Lösungen zu gelangen. Durch Kommunikation, Argumentation und Empathie werden verschiedene Interessen und Bedürfnisse berücksichtigt, um ein für alle Beteiligten akzeptables Ergebnis zu erzielen.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 5

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

VERTRAUENAUFBAU

Vertrauensaufbau ist ein Prozess, der durch offene Kommunikation, Ehrlichkeit und Zuverlässigkeit entsteht. Gemeinsam erlebte Erfahrungen, gegenseitiger Respekt und die Einhaltung von Absprachen tragen zu einem stabilen und verlässlichen Fundament der Beziehung bei.

Basisattribut: Strahlkraft

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Technische Fertigkeiten sind von großer Bedeutung. Sie umfassen die praktischen Fähigkeiten und das Wissen, die man braucht, um mit den vielen faszinierenden Maschinen und magischen Geräten umzugehen, die das Leben in dieser Welt bestimmen. Diese Fähigkeiten erwirbt man oft in Werkstätten, bei Lehrmeistern oder durch den Austausch mit anderen Handwerkern, die einem zeigen, wie man die verschiedenen Werkzeuge und Geräte richtig einsetzt.

Es nicht nur wichtig, zu wissen, wie man eine dampfbetriebene Maschine repariert – man sollte auch die Geheimnisse der magischen Energien verstehen, die diese Maschinen antreiben. Technische Fertigkeiten beinhalten daher ganz verschiedene Aspekte: von der Konstruktion und dem Bau von mechanischen Geräten bis hin zum Umgang mit magischen Kristallen, die oft als Energiequelle dienen.

Ein geschickter Mechaniker muss in der Lage sein, komplexe Maschinen zu entwerfen, die nicht nur funktionieren, sondern auch die Kraft der Magie nutzen. Das bedeutet, dass man ein gutes Verständnis für die physikalischen Gesetze haben muss, aber auch für die mystischen Prinzipien, die das Herz der Magie bilden. Diese Fähigkeiten ermöglichen es, innovative Erfindungen zu kreieren, die sowohl mechanisch einwandfrei als auch magisch verstärkt sind.

Darüber hinaus sind technische Fertigkeiten in einer von Dampf und Zahnrädern geprägten Gesellschaft unerlässlich. Die Menschen, die diese Fähigkeiten besitzen, sind oft gefragte Handwerker, Erfinder oder Ingenieure. Sie helfen nicht nur dabei, die neuesten Technologien zu entwickeln, sondern sorgen auch dafür, dass die alten Maschinen, die oft mit viel Liebe und Mühe hergestellt wurden, weiter funktionieren. Diese Fertigkeiten sind also nicht nur für die eigene Karriere wichtig, sondern auch für die Gemeinschaft, denn sie tragen dazu bei, den Fortschritt in einer Welt zu fördern, in der das Zusammenspiel von Technik und Magie eine zentrale Rolle spielt.

ALCHEMIE

Alchemie ist eine alte Praxis, die versucht, Metalle in Gold zu verwandeln und das Elixier der Unsterblichkeit zu finden. Sie kombinierte Chemie, Philosophie und Mystik, um die Natur und die Eigenschaften von Stoffen zu erforschen. Alchemisten glaubten, dass durch die richtige Kombination von Zutaten und Ritualen die Welt verändert und verbessert werden könne.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 3

Trainingstufe: 6

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

MECHANISCHE KONSTRUKTION

Mechanische Konstruktion bezieht sich auf den Prozess der Planung, Gestaltung und Herstellung von mechanischen Systemen und Komponenten. Sie umfasst die Anwendung von Ingenieurprinzipien und -techniken, um funktionale und effiziente Lösungen zu entwickeln. Diese Fertigkeit ist entscheidend in Bereichen wie Maschinenbau, Automatisierung und Produktdesign

Basisattribut:

Stufe: 5

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

UHRMACHEREI

Uhrenmacherei ist die Kunst und Wissenschaft der Herstellung von Uhren. Sie umfasst die Konstruktion, Montage und Reparatur von mechanischen und magischen Zeitmessgeräten. Uhrenmacher arbeiten mit Präzision und handwerklichem Geschick, um komplizierte Uhrwerke zu erstellen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

METALLURGIE

Metallurgie ist die Wissenschaft und Technologie der Metalle. Sie befasst sich mit der Gewinnung, Verarbeitung, Eigenschaften und Anwendungen von Metallen. Metallurgen untersuchen die Zusammensetzung, Struktur und das Verhalten von Metallen, um neue Materialien zu entwickeln und bestehende Prozesse zu optimieren.

Basisattribut: Muskelkraft/ Geschicklichkeit

Stufe: 1

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

INGENIEURWISSENSCHAFTEN [FACH]

Ingenieurwissenschaften befassen sich mit der Anwendung wissenschaftlicher Prinzipien zur Lösung technischer Probleme. Sie umfassen Bereiche wie Maschinenbau, Bauingenieurwesen oder Chemieingenieurwesen. Ingenieure entwickeln, entwerfen und bauen Systeme, Strukturen und Prozesse, um die Bedürfnisse der Gesellschaft zu erfüllen.

Basisattribut: Intelligenz

Stufe: 5

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

CHEMISCHE EXPERIMENTATION

Chemische Experimentation ist ein systematischer Prozess, bei dem Chemikalien und Reaktionen untersucht werden, um wissenschaftliche Hypothesen zu testen. Es beinhaltet die Planung, Durchführung und Analyse von Experimenten, um Daten zu sammeln und Erkenntnisse über chemische Prozesse zu gewinnen. Experimente

werden in kontrollierten Umgebungen durchgeführt, um präzise Ergebnisse zu erzielen.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

LÖTTECHNIK

Löttechnik ist ein Verfahren zum Verbinden von Metallen durch Erhitzen und Schmelzen eines Lötmetalls, das zwischen den zu verbindenden Teilen fließt. Das Lötmetall hat einen niedrigeren Schmelzpunkt als die zu verbindenden Metalle und sorgt für eine dauerhafte Verbindung. Löttechnik wird in verschiedenen Bereichen eingesetzt, z. B. im Maschinenbau und in der Schmuckherstellung.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 0

Trainingstufe: 1

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:

RESSOURCENMANAGEMENT

Ressourcenmanagement ist die effiziente Planung, Organisation und Kontrolle von Ressourcen, um Ziele zu erreichen. Es umfasst die Identifizierung, Bewertung, Zuweisung und Überwachung von Ressourcen wie Personal, Kapital, Materialien und Zeit. Effektives Ressourcenmanagement optimiert die Nutzung von Ressourcen und minimiert Verschwendung.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 4

Trainingstufe: 4



Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FAHRZEUGBAU

Fahrzeugbau umfasst die Konstruktion, Entwicklung und Produktion von Fahrzeugen aller Art, von Personenkraftwagen über Nutzfahrzeuge bis hin zu Flugzeugen und Schiffen. Der Fahrzeugbau ist ein komplexer Prozess, der verschiedene Disziplinen wie Maschinenbau, Elektrotechnik und Materialwissenschaften umfasst. Er spielt eine wichtige Rolle in der modernen Industrie und beeinflusst unser tägliches Leben.

Basisattribut: Geschicklichkeit

Stufe: 2

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KRAFTÜBERTRAGUNG

Kraftübertragung beschreibt die Übertragung von mechanischer Energie von einem Körper auf einen anderen. Durch direkte Berührung oder über einen Abstand wird Kraft übertragen, beispielsweise durch einen Motor, der eine Welle antreibt.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 6

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KONSTRUKTION MECHANISMEN

VON

MAGIE-

Die Konstruktion von Magie-Mechanismen beschreibt die Erschaffung von Systemen und Geräten, die magische Energie kontrollieren und lenken. Dabei werden oft spezielle Materialien, Rituale und Symbole eingesetzt, um die gewünschte magische Wirkung zu erzielen.

Basisattribut:

Stufe: 7

Trainingstufe: 7

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

MATERIALANALYSE

Materialanalyse beinhaltet die Untersuchung der Zusammensetzung, Struktur und Eigenschaften von Materialien. Mithilfe verschiedener Methoden werden Informationen über die chemischen, physikalischen und mechanischen Eigenschaften gewonnen.

Basisattribut:

Stufe: 1

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

ÜBERLEBENSFERTIGKEITEN

Überlebensfertigkeiten in einem Pen-and-Paper-Rollenspiel ermöglichen es einem Charakter, sich in der Wildnis zurechtzufinden und zu überleben, selbst wenn die Ressourcen knapp sind. Diese Fähigkeiten sind essenziell für Charaktere, die sich in unwegsamem Gelände bewegen, in der Wildnis leben oder sich in gefährlichen Situationen befinden.

Sie umfassen ein breites Spektrum an Fähigkeiten, von der Suche nach Nahrung und Wasser über die Herstel-

lung von Unterkünften und Werkzeugen bis hin zur Navigation und der Abwehr von Wildtieren. Ein Charakter mit ausgeprägten Überlebensfertigkeiten kann in der Wildnis überleben, selbst wenn er sich in einer Notlage befindet. Er kann mit begrenzten Ressourcen auskommen, Gefahren erkennen und vermeiden und sich im Notfall selbst helfen.

Diese Fähigkeiten sind nicht nur für Abenteurer und Krieger wichtig, sondern auch für Charaktere, die in ländlichen Gebieten leben oder arbeiten, wie Bauern, Jäger oder Waldarbeiter. Sie können ihnen helfen, ihre Arbeit zu erledigen, Gefahren zu vermeiden und im Notfall zu überleben.

Überlebensfertigkeiten sind ein wichtiger Bestandteil des Pen-and-Paper-Rollenspiels, da sie es den Spielern ermöglichen, sich in der Welt des Spiels zurechtzufinden und Herausforderungen zu meistern, die über das bloße Kämpfen hinausgehen.

ORIENTIERUNG

Orientierung beschreibt die Fähigkeit, sich in der Umgebung zurechtzufinden. Dabei werden räumliche Informationen verarbeitet und genutzt, um die eigene Position und die Position anderer Objekte zu bestimmen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

ÜBERLEBENSSTRATEGIE

Überlebensstrategien sind Maßnahmen, die das Überleben in einer gefährlichen oder lebensbedrohlichen Situation gewährleisten. Sie umfassen die Sicherung von Nahrung, Wasser und Schutz sowie die Bewältigung von Gefahren und Herausforderungen.

Basisattribut: Konstitution

Stufe: 4

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

NAHRUNGSSUCHE

Nahrungssuche bezeichnet den Prozess der Beschaffung von Nahrung. Sie beinhaltet die Suche nach essbaren Ressourcen, die Ernte oder Jagd auf diese Ressourcen sowie die Zubereitung und den Konsum der Nahrung.

Basisattribut:

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

WASSERAUFBEREITUNG

Wasseraufbereitung bezeichnet die Reinigung von Wasser, um es für den menschlichen Konsum oder andere Anwendungen geeignet zu machen. Dabei werden unerwünschte Stoffe wie Verunreinigungen, Krankheitserreger und Chemikalien entfernt. Wasseraufbereitung kann durch verschiedene Verfahren wie Filtration, Desinfektion und chemische Behandlung erfolgen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 5

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

UNTERKUNFTSBAU

Unterkunftsbau umfasst die Erstellung von Strukturen, die Schutz und Unterkunft bieten. Dies können einfache



Unterkünfte wie Zelte oder Hütten sein, aber auch komplexe Gebäude wie Häuser und Wohnungen. Der Bau von Unterkünften ist entscheidend für das Überleben und die Sicherheit von Menschen in verschiedenen Situationen.

Basisattribut:

Stufe: 2

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:



TARNUNG

Tarnung ist die Kunst, sich unsichtbar zu machen, indem man sich an die Umgebung anpasst. Dies kann durch die Verwendung von Materialien, Farben und Mustern geschehen, die mit der Umgebung verschmelzen. Tarnung wird häufig in der Kriegsführung, Jagd und Tierwelt eingesetzt, um sich vor Feinden oder Beutetieren zu schützen.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

KLETTERN UND ABSEILEN

Klettern ist die Bewegung nach oben an einer vertikalen oder schrägen Oberfläche, meist mit Hilfe von Händen und Füßen. Abseilen ist die kontrollierte Abwärtsbewegung an einem Seil, oft mit Hilfe von Abseilgeräten. Beide Aktivitäten erfordern spezielle Fähigkeiten und Ausrüstung, um sicher durchgeführt zu werden.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 2

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FALLENSTELLEN

Fallenstellen sind gezielte Gefahren, die für Feinde oder Beutetiere angelegt werden. Sie können aus verschiedenen Materialien und in unterschiedlichen Formen bestehen, um den Gegner zu verlangsamen, zu verletzen oder zu töten. Fallenstellen werden in der Jagd, im Krieg und zur Verteidigung eingesetzt.

Basisattribut:

Stufe: 4

Trainingstufe: 2

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

WETTERVORHERSAGE

Wettervorhersage ist die Prognose des zukünftigen Wetters an einem bestimmten Ort. Sie basiert auf wissenschaftlichen Modellen und Daten aus verschiedenen Quellen, wie z.B. Satelliten, Wetterstationen und Wetterballons. Die Genauigkeit der Vorhersage hängt von vielen Faktoren ab, wie z.B. der Komplexität des Wettersystems und der Qualität der Daten.

Basisattribut:

Stufe: 1

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolglose Probe:

Missgeschick:

FELDMEDIZIN

Feldmedizin ist die medizinische Versorgung von Patienten in einem Feld- oder Kampfeinsatz. Sie umfasst die Behandlung von Verletzungen und Krankheiten unter rauen Bedingungen und mit begrenzten Ressourcen. Feldmediziner müssen schnell und effizient handeln und unter Druck Entscheidungen treffen.

Basisattribut:

Stufe: 6

Trainingstufe: 4

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:



ZELT- UND LAGERAUFBAU

Die Wettervorhersage beschreibt die Kunst, zukünftige Wetterphänomene an einem bestimmten Ort vorherzusagen. Sie kombiniert dampfbetriebene Apparate mit alchemistischen Praktiken, die Daten aus mechanischen Satelliten und magischen Wetterballons sammeln. Die Genauigkeit dieser Vorhersagen hängt von der Komplexität der atmosphärischen Elemente und der mystischen Einflüsse ab, die das Wettergeschehen beeinflussen.

Basisattribut:

Stufe: 3

Trainingstufe: 3

Regeln:

Bravour:

Erfolgreiche Probe:

Erfolgreiche Probe:

Missgeschick:



KAPITEL 5

DAS ARKANISCHE SYSTEM

Elara

Eines Tages, während Elara in ihrer Werkstatt tüftelte, stieß sie auf ein altes, verstaubtes Buch, das mit magischen Symbolen gefüllt war. Ihre Neugier war geweckt, und sie begann, die geheimnisvollen Texte zu entschlüsseln. Nach wochenlangem Studieren entdeckte Elara, dass sie die Fähigkeit besaß, Dampf mit magischer Energie zu verbinden. Diese bemerkenswerte Fähigkeit erlaubte es ihr, einen neuartigen Dampf-Roboter zu schaffen, der nicht nur mechanisch funktionierte, sondern auch bewusst und reaktionsfähig war. Elara nannte ihn Kairo. Mit ihm verwirklichte sie ihre Vision: eine Welt, in der Technologie und Magie harmonisch zusammenarbeiten.

Die Nachricht über Elara und ihren innovativen Roboter verbreitete sich schnell in der Stadt. Während die Menschen begeistert waren, blieb eine geheime Organisation namens "Die Wächter des Gleichgewichts" nicht untätig. Diese Gruppe war überzeugt, dass die Verbindung von Magie und Technologie das fragile Gleichgewicht der Welt gefährden könnte, und sah in Elara eine Bedrohung, die es zu beseitigen galt.

Eines Nachts, als die Stadt in tiefem Schlaf lag, wurde Elara von den Wächtern konfrontiert. Mit ernsten Gesichtern forderten sie sie auf, ihre Erfindung zu zerstören. Elara war jedoch entschlossen, ihre Arbeit zu verteidigen. In einem dramatischen Duell zwischen Magie und Mechanik entfesselte sie die Kräfte von Kairo und kämpfte gegen die Wächter. Der Kampf

war intensiv, und die Magie der Wächter prallte gegen die dampfbetriebene Kraft von Kairo.

In einem entscheidenden Moment gelang es Elara, die Wächter zu überzeugen, dass die Kombination von Magie und Technologie nicht nur möglich, sondern auch notwendig war, um die Stadt in eine neue Ära zu führen. Sie bot ihnen an, gemeinsam an einer Lösung zu arbeiten, die das Gleichgewicht zwischen beiden Kräften wahren würde. Nach langen Diskussionen einigten sich die Wächter schließlich darauf, Elara eine Chance zu geben.

In den folgenden Wochen arbeiteten Elara und die Wächter Hand in Hand. Sie entwickelten Richtlinien, die die Nutzung von Magie in der Technik regulierten und sorgten dafür, dass Fortschritt und Sicherheit im Einklang standen. Die Stadt erlebte daraufhin einen Aufschwung, und die Menschen lernten, dass wahre Kraft nicht in der Trennung, sondern in der Zusammenarbeit lag. Elara wurde zur Pionierin einer neuen Ära, in der Dampfmaschinen und magische Energien harmonisch zusammenarbeiteten. Ihre Geschichte lehrte die Menschen in Gearhaven, dass der Mut, bestehende Grenzen zu überschreiten, kombiniert mit dem Weitblick, die potenziellen Gefahren zu erkennen und zu bändigen, der wahre Weg zum Fortschritt ist. Elara, die einst nur in ihrer Werkstatt tüftelte, wurde so zur Architektin einer Gesellschaft, die das Beste aus beiden Welten vereinte.

Es sei nun an der Zeit, Euch in die Kunst der Arkana einzuführen, wie sie in diesem Folianten dargelegt wird. Was Ihr nun vor Euch habt, sind die Grundlagen des Magiesystems von Arcanis, eine Abhandlung über die Prinzipien und Gesetze, die das Wirken von Zaubern bestimmen. Diese Regeln sind der Schlüssel, um die magischen Kräfte, die in dieser Welt existieren, zu verstehen und zu nutzen.

Die Magie auf Arcanis gliedert sich in verschiedene **Bereiche**. Ein jeder dieser Bereiche stellt eine spezielle Disziplin oder Schule der arkanen Kunst dar. Als Anwender habt Ihr die Möglichkeit, einen dieser Bereiche zu wählen und Euch in ihm zu spezialisieren. Die Wahl dieses Bereiches bestimmt fortan, welche magischen Pfade Ihr beschreitet und welche Formeln Euch zugänglich sind.

In jedem dieser Bereiche sind die magischen Aktionen in **Arkane Formeln** gefasst. Diese Formeln sind dabei sorgfältig nach ihrer Komplexität geordnet. Um eine fortgeschrittenere Formel zu wirken, ist es unabdingbar, dass Ihr zuvor die grundlegenden Formeln Eures gewählten Bereiches gemeistert habt. So müsst Ihr Euch die Kenntnis der Magie Schritt für Schritt aneignen, um schließlich die mächtigeren Manifestationen Eures Willens entfesseln zu können.

Das Magiesystem regelt all diese Abläufe, von der Struktur der Bereiche bis zur Abfolge, in der Ihr die Formeln erlernt. Es ist eine Karte, die Euch den Weg durch die Geheimnisse der Arkana weist, und ein Leitfaden, der sicherstellt, dass Eure Macht mit Eurem Können wächst.

5.1 DER EIGENE KRISTALL

Eine grundlegende Rolle im Gefüge der Magie auf Arcanis wird dem Geburtskristall zugeschrieben. Jedes Menschenkind erhält zu seiner Geburt ein solches magisches Artefakt, überreicht von einem Kleriker. Dieser Kleriker setzt den Kristall in ein Schmuckstück, woraufhin ein Bindungsritual durchgeführt wird, welches den Kristall an den Neugeborenen bindet. Es sei Euch jedoch bekannt, dass in einigen entlegeneren Gegenden auf Arcanis der Kristall direkt in den Neugeborenen eingesetzt wird, um eine noch tiefere Verbindung zu ermöglichen. Erst durch diese Bindung ist es Euch möglich, die arkane Energie zu bündeln und die Formeln zu wirken. Die Stärke des Kristalls ist nicht unveränderlich, sondern kann sich im Laufe Eures Lebens entfalten. Denn die wahre Beherrschung der mächtigeren Formeln ist erst durch einen stärkeren Kristall möglich, der Euch die notwendige Kraft verleiht.

5.2 ARKANE FORMELN

Wir wenden uns nun der konkreten Anwendung der Magie zu, der Gestalt, in der die arkane Energie ihren Ausdruck findet: den Arkanen Formeln. Jede dieser Formeln wird einem bestimmten Bereich zugeordnet. Diese Bereiche sind nicht bloß eine theoretische Gliederung, sondern

ein fundamentaler Bestandteil der Fertigkeiten, die Ihr bei der Charaktergenerierung auswählen werdet.

Sobald Ihr Euch für eine dieser Fertigkeiten entschieden habt, wird es Euch als Arkanist möglich, die Arkane Formeln aus diesem Bereich zu erlernen und zu wirken. Dabei ist die Struktur eines Bereiches nicht linear, sondern wie ein Fertigungsbaum aufgebaut. Dies gibt Euch als Anwender die einzigartige Möglichkeit, selbst zu entscheiden, welchen Zweig Ihr innerhalb dieses Baumes wählen werdet, um Eure Fähigkeiten zu spezialisieren. So wird jede Formel, die Ihr meistert, zu einem Schritt auf Eurem ganz persönlichen Weg der arkanen Künste.

ZAUBERPROBE

Wir wenden uns nun dem entscheidenden Moment zu, dem Akt des Wirkens einer arkanen Formel. Jedes Mal, wenn Ihr Euch entschließt, eine solche Formel zu wirken, müsst Ihr eine **Fertigkeitsprobe** ablegen. Diese Probe misst Eure Fähigkeit, die arkane Energie Eures Kristalls zu bündeln und Euren Willen präzise zu manifestieren. Die Probe ist dem jeweiligen **Bereich** zugeordnet, in dem die Formel beschrieben ist, und wird wie eine normale Fertigungsprobe gehandhabt. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass nach erfolgreichem Wirken des Zaubers eine bestimmte Menge an **Kristallenergie** aus Eurem Geburtskristall entfernt wird, um die Manifestation der Magie zu nähren. Die Probe wird wie folgt abgelegt: Zuerst würfelt Ihr mit Eurem Talent, dann addiert Ihr Euren Fertigkeitswert und versucht, den vom Geschichtenerzähler festgelegten Schwierigkeitsgrad zu erreichen oder zu übertreffen. Ist Euch dies geglückt, hat die Formel ihre Wirkung entfaltet, und die Kosten in Form der Kristallenergie werden entrichtet.

$$\text{Basisattribut} + \text{Magischer Fertigkeitswert} \pm \text{Modifikatoren}$$

ERLERNEN ARKANER FERTIGKEITEN

Um Euren arkanen Weg fortzusetzen und einen weiteren Schritt auf dem Fertigungsbaum zu meistern, muss jede spezielle Formel aktiviert werden. Für diese Aktivierung setzt Ihr Erfahrungspunkte ein, so wie es Euch auch bei der Steigerung Eurer anderen Fertigkeiten bekannt ist. Um zu bestimmen, wie hoch die Anzahl an Erfahrungspunkten ist, die Ihr für die Aktivierung benötigt, wird eine spezielle Formel eingesetzt, die den Wert der jeweiligen Formel widerspiegelt.

AKTIVIERUNGSPUNKTE

$$\text{Quelle der Macht} * \text{Stufe des Kristalls}$$



Nachdem wir die Aktivierung der Formeln besprochen haben, wenden wir uns nun der Regeneration des Pools der Kristallenergie zu, jenem kostbaren Gut, das der Charakter für jede gewirkte Formel benötigt. Diese Energie ist keine unendliche Quelle, sondern ein Reservoir, das sich mit der Zeit wieder füllt.

Die Regeneration erfolgt, wenn sich Euer Charakter in einem Zustand der Ruhe befindet. Pro Stunde füllt sich der Pool der Kristallenergie um so viele Punkte auf, wie die aktuelle Stufe des Geburtskristalls Eures Charakters beträgt. So wird sichergestellt, dass Ihr nach den arkanen Anstrengungen Eures Charakters dessen Kräfte langsam zurückgewinnt.

Ein noch größerer Effekt tritt ein bei erholsamem Schlaf. In diesem Zustand der tiefen Erholung regeneriert der Pool der Kristallenergie die doppelte Menge an Energiepunkten pro Stunde. Dieser Schlaf ist somit nicht nur für den Körper Eures Charakters vonnöten, sondern auch für das Auffüllen der arkanen Energien von größter Bedeutung.

Quelle der Macht: Das Attribut welches für die Probe genutzt wird

Kristall-Essenz: Beschreibt den Einsatz an Magischer Energie die aufgebracht werden muss, damit die Arkane Formel Ihre Wirkung zeigt. Ist nicht genug Magische Energie vorhanden, kann die Formel nicht gewirkt werden.

Wirkung: Einige Arkanen Formel haben gewisse Regeln, die berücksichtigt werden müssen.

Ziel / Reichweite: Ist die Distanz in der die Arkane Formel Ihre Wirkung hat. Bei einigen Zaubern kann die Intensität der Formel mit der Distanz geringer werden.

Quelle der Macht: Je nach Arkanischer Formel, kann diese eine Voraussetzung haben, damit diese ausgeführt werden kann. Die aufbauenden Formeln haben immer einen bestimmten Fertigkeitswert als Voraussetzung, damit man diese auch wirken kann.

Dauer der Entfaltung: Die Wirkdauer ist die Zeit, in der die Arkane Formel Ihre Wirkung zeigt.

Zeitraffer der Weihe: Ist die Zeit, die benötigt wird, damit die Arkanische Formel ihre Wirkung zeigt. Ein Energieblitz kann schneller gewirkt werden, als ein Tornado

5.3 ARKANE FORMELN

Nachdem die Grundlagen geklärt sind, gilt unser Augenmerk nun den Arkanen Formeln, den tatsächlichen Manifestationen des Willens Eures Charakters, die ihm die Kontrolle über die Magie gewähren. Diese Formeln sind die Bausteine der arkanen Macht Eures Charakters und in jedem Bereich in einer einzigartigen Weise strukturiert. Jede Formel ist ein Schritt auf dem Weg Eures Charakters, von den grundlegendsten arkanen Effekten bis hin zu den mächtigsten Kräften, die seine Welt zu bieten hat.



6

KAPITEL

DAS KAMPFSYSTEM

Grimstones letzter Schrei

In der verregneten Nacht von Grimstone, wo der dichte Nebel wie ein schauriges Leichentuch über den nassen Pflastersteinen lag und die Gaslaternen nur ein trübes, flackerndes Licht in die Dunkelheit zu werfen vermochten, schlich die wagemutige Abenteurerin Elara Voss mit entschlossenem Schritt durch die labyrinthischen Gassen. Ihr unerschütterliches Ziel war die verrufene Alchemistenwerkstatt, ein Ort, der unter der Obhut eines mächtigen Magiers stand, dessen finstere Energie die gesamte Stadt in einen Zustand der tiefsten Furcht und des anhaltenden Schreckens versetzte.

Sie führte eine mechanische Armbrust bei sich, deren kunstvolles Stahlgefüge von arkanen Kristallen durchdrungen war, welche in der Dämmerung schwach glimmten. Unvermittelt vernahm sie das unheilvolle Knirschen von Metall und das zischende Entweichen von Dampf, ein Geräusch, das die gespannte Stille der Gasse jäh zerriss. Der Magier selbst trat aus dem Dunkel hervor, eine imposante Gestalt, umgeben von einem schimmernden Arkanschild, der aus purer, pulsierender Energie gewirkt war. Seine Augen glühten in einem unheilvollen Rot, als er Elara mit tiefer, dröhnender Stimme anredete: „Wähnt Ihr Euch imstande, mich zu besiegen, kleine Abenteurerin?“, sprach er.

Elara verweigerte eine Antwort; stattdessen spannte sie ihre Armbrust mit entschlossener Geste und entsandte einen Bolzen, der von arkaner Energie durch-

zogen war. Der Geschoss durchdrang den Arkanschild des Magiers und traf seinen Arm. Obgleich er zurückzuckte, formte er mit rascher Geste eine arkane Kugel und schleuderte diese in Elaras Richtung, ein Geschoss, das den sicheren Tod verhiess.

Mit einem flinken Sprung entging sie dem arkanen Geschoss, welches mit einem ohrenbetäubenden Donnerschlag in die umliegende Mauer einschlug. Der aufsteigende Dampf der Detonation vermischte sich mit dem fallenden Regen, und Elara nutzte diesen Schleier, um ihre Position zu verbessern. Sie aktivierte eine verborgene Vorrichtung ihrer Armbrust, die eine Dampfexplosion hervorrief und den Magier für einen Augenblick in Verwirrung stürzte.

„Ist dies alles, dessen Ihr fähig seid?“, rief der Magier, während er sich mühsam wieder aufrichtete. Doch Elara war bereits in Bewegung. Mit einem geschickten Wurf entließ sie einen arkanen Nebel, der die Sicht des Magiers trübte und ihm das präzise Zielen erschwerte.

Inmitten dieses durch Arkana und Mechanik geschaffenen Chaos nutzte Elara ihre verbleibenden Kräfte und entblökte eine Zauberformel, die einen blitzenden Strahl reinen Lichts entfesselte. Der Strahl durchdrang den Nebel und traf den Magier unvermittelt in die Brust. Ein gleißendes Licht erfüllte die gesamte Gasse, und der Magier stieß einen markerschütternden Schrei aus, als er in einer Explosion aus Dampf und Licht verschwand, seine dunkle Präsenz für immer aus Grimstone getilgt.

Ohne jegliche Art von Auseinandersetzungen würde ein wichtiger Aspekt des Spielerlebnisses fehlen. Auseinandersetzungen, die meist in Kämpfen gipfeln, sind ein zentraler Bestandteil. Dabei geht es darum, dass zwei oder mehr Personen in Konflikt geraten und versuchen, ihre Ziele durchzusetzen, sei es durch Schaden zufügen oder den Gegner zu besiegen.

Die Kampfregeln sind darauf ausgerichtet, eine Vielzahl von Kampfsituationen zu behandeln und klare Regeln für den Ablauf und die Mechaniken des Kampfes bereitzustellen. Diese Regeln decken verschiedene Aspekte ab, um die Komplexität und Vielfalt von Kämpfen zu berücksichtigen.

Konflikte schaffen Spannung und Motivation, die Handlung voranzutreiben, während die Spieler strategische Entscheidungen treffen, die den Verlauf des Spiels beeinflussen. In einer Auseinandersetzung versuchen die Beteiligten, ihre jeweiligen Ziele durchzusetzen, was das Spielerlebnis intensiviert. Die Kampfregeln sorgen dafür, dass Kämpfe fair und nachvollziehbar ablaufen, indem sie Aspekte wie Initiative, Angriffe und Verteidigung, Sonderfertigkeiten und Magie sowie Umgebungsfaktoren festlegen.

Auseinandersetzungen und die damit verbundenen Kampfregeln sind entscheidend für das Spielerlebnis. Sie fördern den Wettbewerb und die Interaktion zwischen den Spielern und tragen zur Entwicklung von Charakteren sowie zur Handlung des Spiels bei. Die Kampfregeln sind darauf ausgelegt, die Spannung, Dynamik und taktische Tiefe von Kämpfen zu vermitteln. Sie dienen dazu, faire und ausgewogene Auseinandersetzungen zu ermöglichen und den Spielern ein spannendes und herausforderndes Spielerlebnis zu bieten.

6.1 KAMPFFERTIGKEITEN

In der Spielwelt von **ARCANA MECHANICA** hat jeder Charakter die Möglichkeit, aus drei Kampffertigkeiten auszuwählen. Diese Fertigkeiten sind entscheidend für den Kampfstil und die Effektivität des Charakters in Auseinandersetzungen. Sie bieten nicht nur strategische Vorteile, sondern tragen auch zur Charakterentwicklung und zur Gestaltung der Spielmechanik bei.

Die Wahl der Kampffertigkeiten beeinflusst die Art und Weise, wie ein Charakter im Spiel agiert und auf verschiedene Situationen reagiert. Jede Fertigkeit stellt eine spezielle Fähigkeit oder Technik dar, die im Kampf eingesetzt werden kann. Die Auswahl der Kampffertigkeiten ermöglicht es den Spielern, ihren Charakter individuell zu gestalten und auf die gewünschten Spielstile abzustimmen.

KAMPFSPEZIALISIERUNG

Bei den Kampfspezialisierungen handelt es sich um die spezifischen Fähigkeiten und Techniken, die ein Charakter im Kampf einsetzen kann. Diese Spezialisierungen sind entscheidend, um die Effektivität und das Können eines Charakters in verschiedenen Kampfarten zu stei-

gern. Sie lassen sich in zwei Hauptkategorien unterteilen: unbewaffneter Kampf und bewaffneter Kampf.

Jede Kampfsportart bringt ihre eigene Technik und Strategie mit sich, die der Charakter im Kampf anwenden kann. Indem ein Charakter sich auf eine bestimmte Kampfsportart spezialisiert, verbessert er seine Fähigkeiten und erhöht seine Chancen auf Erfolg in unbewaffneten Kämpfen.

Im bewaffneten Kampf, sei es im Nahkampf oder Fernkampf, kann der Charakter sich auf eine spezielle Waffenart spezialisieren. Dieses Wissen ist von großer Bedeutung, da jede Waffe unterschiedliche Eigenschaften, Reichweiten und Schadenspotentiale hat.

Die Spezialisierungen im bewaffneten Kampf werden bei den verschiedenen Kampfproben berücksichtigt. Das bedeutet, dass ein Charakter, der sich auf eine bestimmte Waffe spezialisiert hat, bei Würfeln und Kampftechniken zusätzliche Boni oder Vorteile erhalten kann. Diese Spezialisierung verbessert nicht nur die Trefferquote, sondern kann auch den verursachten Schaden erhöhen und spezielle Fähigkeiten oder Techniken freischalten.

6.2 GRUNDLEGENDES

Ein rundenbasiertes Kampfsystem ist eine weit verbreitete Methode, um komplexe Kampfsituationen in Rollenspielen zu managen, in denen mehrere Spielercharaktere (SCs) und Nicht-Spielercharaktere (NSCs) beteiligt sind. Dieses System bietet eine strukturierte und organisierte Herangehensweise an Kämpfe, die sowohl für die Spieler als auch für den Spielleiter (SL) von Vorteil ist.

Einer der Hauptvorteile eines rundenbasierten Systems ist die Ordnung. Der SL kann den Überblick über das Geschehen behalten und sicherstellen, dass jede Aktion in der richtigen Reihenfolge stattfindet. Dies minimiert Verwirrung und ermöglicht es den Spielern, ihre Strategien besser zu planen und auszuführen.

Ein weiterer Vorteil ist, dass das System den Spielern die Möglichkeit gibt, ihre Aktionen gezielt zu planen und sich auf die Reaktionen ihrer Gegner vorzubereiten. Dies fördert strategisches Denken und Teamarbeit, da die Spieler oft zusammenarbeiten müssen, um ihre Gegner zu besiegen.

Der Kampf innerhalb eines rundenbasierten Systems ist typischerweise in mehrere Phasen unterteilt. Jede Phase hat spezifische Aufgaben und Entscheidungen, die getroffen werden müssen:

INITIATIVE

Zu Beginn eines Kampfes würfelt jeder Charakter einen Initiative-Wurf mit einem W12. Dieser Wurf kann durch verschiedene Modifikatoren beeinflusst werden, die von den Fähigkeiten, Eigenschaften oder Ausrüstungen des Charakters abhängen. Diese Modifikatoren können sowohl positive als auch negative Werte haben, was den Wurf entsprechend anpasst.

Nach dem Wurf wird der Grundwert Reaktion des Charakters zu dem Initiative-Wurf addiert, zusammen

mit den Modifikatoren. Der Charakter mit dem höchsten Initiativwert beginnt den Kampfundenzyklus. Diese Berechnung sorgt dafür, dass Charaktere, die geschickter oder schneller sind, auch zuerst handeln können.

Wenn zwei Spielercharaktere denselben Initiativwert haben, hat der Charakter Vorrang, der bei seinem Wurf mit dem W12 das höhere Ergebnis erzielt hat. Sollten beide Würfelergebnisse gleich sein, wird die Reihenfolge zwischen den betroffenen Charakteren erneut durch einen Würfelwurf entschieden. Derjenige mit dem höheren Wert darf zuerst handeln. Diese Regelung stellt sicher, dass selbst bei gleichwertigen Initiativen eine klare Reihenfolge der Aktionen besteht.

Der Kampf wird in Runden unterteilt. In jeder Runde führt jeder Charakter entsprechend seiner Initiative eine Aktion aus. Die Reihenfolge der Aktionen wird von der höchsten zur niedrigsten Initiative festgelegt. Das bedeutet, dass die Charaktere in einem strukturierten Ablauf agieren, was die Übersichtlichkeit im Kampf erhöht und strategisches Denken fördert.

Ein wichtiger Aspekt des Initiativesystems ist, dass einige Fähigkeiten oder Effekte die Initiative im Kampf beeinflussen können. Das bedeutet, dass ein Charakter im Verlauf des Kampfes seine Position in der Initiative-Reihenfolge ändern kann. Dies kann durch spezielle Angriffe, magische Fähigkeiten oder andere Mechanismen geschehen, die es einem Charakter ermöglichen, schneller zu reagieren oder den Gegner zu überlisten.

Nachdem alle Charaktere in der aktuellen Runde gehandelt haben, beginnt eine neue Runde. Falls sich der Initiativwert eines Charakters geändert hat, startet die nächste Kampfunde gemäß den neuen Initiativwerten. Dies sorgt dafür, dass der Kampf dynamisch bleibt und die Spieler strategisch auf die sich ändernden Bedingungen reagieren müssen.

AKTIONSPHASE

Im Kampfsystem eines Rollenspiels wird durch eine Probe auf den Angriffswert in einer Kampffertigkeit bestimmt, ob ein Charakter seinen Gegner erfolgreich trifft, um Schaden zuzufügen, oder ob der Angriff fehlschlägt. Hier sind weitere Details zu den Angriffsproben und den verschiedenen Arten von Angriffen:

NAHKAMPF:

Der Nahkampf ist der entscheidende Aspekt des Kampfsystems, der durch die unmittelbare Nähe der Kontrahenten geprägt ist. In dieser Situation stehen sich die Kämpfer oft nur ein bis zwei Meter voneinander entfernt, was eine Vielzahl von taktischen Überlegungen und strategischen Möglichkeiten mit sich bringt. Im Nahkampf kommen in der Regel körperliche Angriffe oder Nahkampfwaffen zum Einsatz. Diese können Schwerter, Äxte, Speere oder auch Fäuste im unbewaffneten Kampf umfassen. Die Distanz im Nahkampf ist entscheidend, da sie die Art der Angriffe und die Taktiken, die die Kämpfer anwenden können, stark beeinflusst. In der Regel sind die Kämpfer gezwungen, sich gegenseitig zu flankieren,

auszumanövrieren und ihre Positionierung strategisch zu gestalten, um Vorteile zu erlangen.

Die Nähe im Nahkampf bringt eine Reihe von taktischen Überlegungen mit sich. Die Reichweite der verwendeten Waffen spielt eine entscheidende Rolle. Kürzere Waffen wie Dolche können effizienter im Nahkampf eingesetzt werden, während längere Waffen wie Speere mehr Platz benötigen und möglicherweise nicht so effektiv sind, wenn die Gegner sehr nah beieinander stehen. Darüber hinaus ist es wichtig, nicht nur offensiv zu agieren, sondern auch defensiv zu denken. Charaktere müssen in der Lage sein, Angriffen auszuweichen oder sich zu verteidigen, was oft das Auslösen von Paraden oder Blockaden erfordert. Auch die Umgebung kann den Nahkampf erheblich beeinflussen. Engräume oder Hindernisse können die Bewegungsfreiheit einschränken und die Strategien der Charaktere stark beeinflussen. Spieler müssen darauf achten, wie die Umgebung genutzt werden kann, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Die Interaktion zwischen den Kontrahenten im Nahkampf ist dynamisch und oft unvorhersehbar. Die Spieler müssen ständig auf die Aktionen des Gegners reagieren und ihre eigenen Angriffe entsprechend anpassen. Dies fördert ein hohes Maß an Engagement und Strategie, da Spieler versuchen können, Kombinationen von Angriffen und Fähigkeiten einzusetzen, um ihre Gegner zu überwältigen. Die Positionierung kann den Ausgang des Kampfes maßgeblich beeinflussen. Spieler müssen überlegen, ob sie sich in eine vorteilhafte Position bringen oder versuchen, ihren Gegner in eine ungünstige Lage zu manövrieren.

Insgesamt trägt der Nahkampf wesentlich zum Spielerlebnis bei. Die Unmittelbarkeit und Intensität des Kampfes sorgen für ein aufregendes und spannendes Gameplay. Spieler fühlen sich oft stärker in die Handlung eingebunden, da sie direkt mit ihren Gegnern konfrontiert werden und ihre Entscheidungen unmittelbare Konsequenzen haben. Der Nahkampf ist somit ein facettenreicher und dynamischer Bestandteil von Rollenspielen, der eine spannende Herausforderung bietet und die Spieler dazu anregt, strategisch zu denken und ihre Aktionen sorgfältig zu planen.

FERNKAMPF:

Der Fernkampf ist eine entscheidende Komponente, die sich durch die Distanz zwischen den Kämpfern auszeichnet. Im Gegensatz zum Nahkampf, bei dem sich die Kontrahenten in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, erfolgt der Fernkampf häufig aus einer größeren Entfernung. Dies bedeutet, dass der Angreifer den Gegner nicht immer direkt sehen kann, was verschiedene taktische und strategische Herausforderungen mit sich bringt. Fernkampfwaffen wie Bögen, Armbrüste, Wurfaffen oder Schusswaffen ermöglichen es dem Angreifer, aus der Ferne zu agieren, jedoch sind sie mit spezifischen Einschränkungen und Überlegungen verbunden.

Eine der größten Herausforderungen im Fernkampf ist die Sichtbarkeit des Ziels. Oft ist der Angreifer gezwungen, sich in einer Position zu befinden, in der er möglicherweise nicht direkt auf den Gegner zielen kann.



Dies kann durch verschiedene Faktoren beeinflusst werden, wie Obstakel, die die Sichtlinie blockieren, oder die Entfernung, die die Präzision des Angriffs verringern kann. Je weiter der Angreifer vom Ziel entfernt ist, desto schwieriger wird es, präzise zu zielen.

Im Fernkampf beeinflussen verschiedene Faktoren die Effektivität eines Angriffs. Mit zunehmender Entfernung kommen spezifische Modifikatoren ins Spiel, die die Treffgenauigkeit und den Schaden verringern können. Zudem spielt die Bewegung des Ziels eine entscheidende Rolle: Ein sich bewegendes Ziel ist schwerer zu treffen als ein statisches.

Fernkämpfer müssen häufig strategisch denken und ihre Positionierung sowie die Wahl der Angriffe sorgfältig planen. Es ist oft ratsam, Deckung zu suchen, um sich vor Gegenangriffen zu schützen. Ein Fernkämpfer kann sich hinter einem Hindernis verstecken und gleichzeitig das Feld im Auge behalten. Die Auswahl der richtigen Fernkampfwaffe ist ebenfalls entscheidend. Unterschiedliche Waffen haben verschiedene Reichweiten, Genauigkeiten und Schadenspotenziale, weshalb der Spieler die Vorzüge jeder Waffe im Kontext der aktuellen Situation abwägen muss. Im Teamkampf kann die Zusammenarbeit zwischen Nahkämpfern und Fernkämpfern von großer Bedeutung sein, da Nahkämpfer Gegner ablenken oder beschäftigen können, während Fernkämpfer aus sicherer Entfernung angreifen.

6.3 ANGRIFFSPROBE

Bei der Angriffsprobe im Rahmen eines Kampfes gibt es zwei grundlegende Arten, die als essenziell für die Durchführung eines Kampfes und den Nachweis der Fähigkeiten des Charakters angesehen werden. Jede dieser Arten bringt ihre eigenen Merkmale, Strategien und Herausforderungen mit sich. Diese Unterscheidungen helfen dabei, den Kampf dynamisch und spannend zu gestalten, während sie gleichzeitig die unterschiedlichen Fertigkeiten der Charaktere zur Geltung bringen.

BEWAFFNETER UND UNBEWAFFNETER NAHKAMPF

Der Nahkampf ist der unmittelbare, direkte Kampf, der in der Regel auf kurze Distanz stattfindet. Hierbei kommen verschiedene Waffentypen, wie Schwerter, Äxte oder Fäuste, zum Einsatz. Die Fähigkeiten des Charakters im Nahkampf sind entscheidend, da sie die Effektivität der Angriffe und Verteidigungen bestimmen. Nahkämpfer müssen nicht nur präzise Angriffe ausführen, sondern auch in der Lage sein, den Angriffen ihrer Gegner auszuweichen oder diese abzuwehren. Die Dynamik des Nahkampfs erfordert zudem ein gutes Gespür für den richtigen Moment, um einen Angriff auszuführen oder die Verteidigung zu stärken.

NAHKAMPF

Der Nahkampf besteht meist aus zwei oder mehr Charakteren, die gegeneinander antreten, um sich zu besie-

gen. Dabei wird normalerweise ohne Waffen oder mit Nahkampfwaffen gekämpft. Dieser direkte Kampf erfordert Geschick und Strategie, da die Kämpfer sich in unmittelbarer Nähe zueinander bewegen und oft auf ihre Reaktionen und Techniken angewiesen sind.

Um den Gegner zu eliminieren oder zu besiegen, muss eine Probe auf den Nahkampf-Fertigkeitswert geworfen werden. Hierbei werden zwei zwölfsseitige Würfel (2W12) geworfen, und die Ergebnisse der beiden Würfel werden zusammenaddiert. Wenn das Gesamtergebnis kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert ist, gilt die Probe als erfolgreich.

Im Nahkampf können verschiedene Modifikatoren eingesetzt werden, die für die spätere Schadensberechnung wichtig sind.

Ein erfolgreicher Nahkampf erfordert also nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch strategisches Denken

TREFFERZONEN:

Trefferzone	Modifikator
Kopf	-4
Oberkörper	0
Arm	-2
Bein	-2

BEISPIEL

Der aktive Charakter möchte seinem Gegner einen Schlag ins Gesicht verpassen. Er besitzt hierfür einen Fertigkeitswert von 11 in unbewaffneter Nahkampf. Da der Kopf als Ziel ausgewählt wurde, wird ein Modifikator von -4 angewendet. Somit beträgt der zu erreichende Würfelwert die 7.

gesamt Fertigkeitswert: 11 (aktueller FW) + (-4)(Modifikator) = 7 (Gesamtfertigkeitswert).

SCHLOKAMPF

Schildstufe wird von der zu Würfelnden Anzahl abgezogen.

SPEZIALISIERUNG

Die Spezialisierung spielt im Nahkampf eine entscheidende Rolle für die Effektivität eines Charakters im Kampf. Wenn ein Charakter eine Spezialisierung im Nahkampf besitzt, hat er die Möglichkeit, diese Spezialisierung vor der Durchführung einer Kampffertigkeitsprobe auszuwählen.

Bevor der Charakter eine Probe auf seine Kampffertigkeit im Nahkampf ablegt, kann er entscheiden, welche Spezialisierung er verwenden möchte. Diese Entscheidung ist wichtig, da jede Spezialisierung spezifische Vorteile und Boni bietet, die die Kampfleistung steigern können. Die Wahl der Spezialisierung hängt oft von der individuellen Spielweise und den Stärken des Charakters

ab.

Der Fertigkeitswert der gewählten Spezialisierung wird mit dem Fertigkeitswert der allgemeinen Kampffertigkeit addiert. Diese Kombination führt zu einem Gesamtfertigkeitswert, der die Grundlage für die Würfelprobe bildet. Der Gesamtfertigkeitswert ist entscheidend, da er die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, dass der Charakter im Kampf erfolgreich agiert.

BEISPIEL

Nehmen wir an, ein Charakter hat folgende Werte:

Kampffertigkeit (Nahkampf): 8

Spezialisierung (z. B. Schwertkampf): 4

In diesem Fall würde der Gesamtfertigkeitswert wie folgt berechnet:

Gesamtfertigkeitswert = Kampffertigkeit + Spezialisierung

Gesamtfertigkeitswert = 8 + 4 = 12

Mit einem Gesamtfertigkeitswert von 12 hat der Charakter eine bessere Chance, die Probe erfolgreich zu bestehen, da er mit einem höheren Wert würfelt.

Wenn ein Charakter keine Kenntnisse im Umgang mit einer bestimmten Waffe hat, wirkt sich dies direkt auf seine Effektivität im Kampf aus. In diesem Fall wird der Wert der Waffenstufe von dem Fertigkeitswert des Charakters abgezogen. Dies bedeutet, dass der Charakter, der mit der Waffe unerfahren ist, in seiner Fähigkeit, sie effektiv einzusetzen, erheblich eingeschränkt ist.

Die Möglichkeit, eine Spezialisierung auszuwählen und ihren Fertigkeitswert in die Gesamtberechnung einzubeziehen, hat den Vorteil, dass die Erhöhung des Gesamtfertigkeitswerts steigt und daraus resultierend die Wahrscheinlichkeit, dass die Probe gelingt, was zu einem höheren Erfolg im Kampf führt.

FERNKAMPF

Der Fernkampf findet über größere Distanzen statt und nutzt Waffen wie Bögen, Armbrüste oder Feuerwaffen. In dieser Art des Kampfes ist die Treffsicherheit des Charakters von großer Bedeutung, und Modifikatoren für die Entfernung können die Chancen auf einen erfolgreichen Treffer erheblich beeinflussen. Fernkämpfer müssen die Bewegungen ihrer Gegner genau beobachten, um ihre Angriffe entsprechend anpassen zu können. Zudem ist das Timing entscheidend, da sich die Positionen der Kämpfer im Laufe des Kampfes verändern können. Ein erfolgreicher Fernkämpfer ist in der Lage, die Initiative zu nutzen und seine Ziele strategisch auszuwählen.

FERNKAMPF

In der Fernkampfbewährung wird aus einer Distanz eine Waffe oder ein Projektil auf eine Person abgefeuert oder geworfen. Dies ist eine Kunst, die Präzision,

Geschwindigkeit und Entschlossenheit erfordert, um den Feind von Ferne zu treffen und zu bezwingen.

Mit geübtem Arm und wachem Auge wird das Geschoss oder der Pfeil auf den Gegner losgelassen, mit dem Ziel, ihn zu treffen und zu schwächen. Die Fähigkeit, die Entfernung richtig einzuschätzen, den Wind zu berücksichtigen und das Ziel genau ins Visier zu nehmen, sind von höchster Bedeutung für den Erfolg in dieser Form des Kampfes.

Der Fernkampf erfordert nicht nur körperliche Stärke, sondern auch geistige Klarheit und Konzentration. Es ist eine Kunst, die Geduld, Übung und Hingabe verlangt, um die Fertigkeiten zu perfektionieren und die Treffsicherheit zu erhöhen.

So wird in der Fernkampfbewährung die Fähigkeit eines tapferen Kriegers getestet, aus der Distanz heraus mit Präzision und Entschlossenheit seinem Feind entgegenzutreten und ihn zu überwinden.

ENTFERNUNGS-MODIFIKATOREN:

Entfernung

Modifikator

SPEZIALISIERUNGEN

In *ARCANA MECHANICA* spielt die Spezialisierung im Fernkampf eine entscheidende Rolle für die Effektivität und den Kampfstil eines Charakters. Während Nahkampf-Spezialisierungen oft auf Techniken und Körperbewegungen fokussiert sind, zielt die Spezialisierung im Fernkampf darauf ab, die Wahl und den Einsatz einer bestimmten Waffe zu optimieren. Diese Spezialisierung beeinflusst nicht nur die Kampfmechanik, sondern auch die strategische Herangehensweise während der Auseinandersetzungen.

Die Spezialisierung im Fernkampf bezieht sich konkret auf die Auswahl der einzusetzenden Waffe. Jede Waffe hat ihre eigenen Eigenschaften, Vor- und Nachteile, die den Spielstil des Charakters maßgeblich beeinflussen. Die Wahl der Waffe ist entscheidend, da sie die Reichweite, den Schaden, die Genauigkeit und die Geschwindigkeit der Angriffe bestimmt.

Wenn ein Charakter eine Spezialisierung im Fernkampf wählt, wird der Fertigkeitswert der gewählten Waffe in die Berechnung des Gesamtfertigkeitswerts einbezogen. Dies geschieht, bevor eine Probe auf die Kampffertigkeit abgelegt wird. Der Gesamtfertigkeitswert ergibt sich aus der Summe des allgemeinen Fertigkeitswerts für Fernkampf und dem spezifischen Wert der gewählten Waffe.

BEISPIEL

Nehmen wir an, ein Charakter hat folgende Werte:

Kampffertigkeit (Fahkampf): 9

Spezialisierung (z. B. Pistole): 3

In diesem Fall würde der Gesamtfertigkeitswert wie folgt berechnet:

Gesamtfertigkeitswert = Kampffertigkeit + Spezialisierung

Gesamtfertigkeitswert = $9 + 3 = 12$

Mit einem Gesamtfertigkeitswert von 12 hat der Charakter eine bessere Chance, die Probe erfolgreich zu bestehen, da er mit einem höheren Wert würfelt.

BEISPIEL

Der Charakter greift mit einem Messer.

Fertigkeitswert: 14.

Das Würfelergebnis beträgt: 8

Stufe der Waffe: 1

Modifikator: 0

Differenz Würfelwurf und FW: 6

Würfelzahl = Stufe + $(2 * \text{Mod})$ + Diff

Würfelzahl = $1 + (2 * 0) + 6$

Würfelzahl = 7

Die Möglichkeit, eine Spezialisierung auszuwählen und ihren Fertigkeitswert in die Gesamtberechnung einzubeziehen, hat den Vorteil, dass die Erhöhung des Gesamtfertigkeitswerts steigt und daraus resultierend die Wahrscheinlichkeit, dass die Probe gelingt, was zu einem höheren Erfolg im Kampf führt.

Der Spieler beginnt den Prozess, indem er die erforderliche Anzahl von Würfeln auswählt und sie wirft, um den Schaden zu bestimmen, den er seinem Ziel zufügen kann. Bei dieser Würfelmechanik werden ausschließlich die Würfelergebnisse berücksichtigt, die eine gerade Zahl zeigen. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit einem Würfel eine gerade Zahl erzielt, zählt dies als erfolgreicher Treffer.

Nach dem Würfeln ist es notwendig, die Anzahl der erzielten Erfolge zu zählen. Dies geschieht, um festzustellen, wie effektiv der Angriff war. Sollte die Zahl der Erfolge unter 5 liegen, so ist lediglich die Ausdauer des Spielers betroffen. Das bedeutet, dass der Angriff zwar nicht sonderlich erfolgreich war, jedoch auch keine nennenswerte Schadenswirkung auf den Gegner hat.

Wenn der Spieler jedoch mehr als 5 Erfolge erzielt, wird der überschüssige Erfolg als Schaden betrachtet. Diese Mechanik ermöglicht es den Spielern, mit jeder erfolgreichen geraden Zahl über 5 hinaus echten Schaden zu verursachen. Zudem gibt es eine spezielle Regel für den Fall, dass die Anzahl der Erfolge 10 oder mehr beträgt: Jeder Erfolg über diese Schwelle wird als kritischer Schaden gewertet. Dies signalisiert, dass der Angriff nicht nur präzise, sondern auch überaus verheerend war.

Um einen Gegner durch einen einzigen Schlag zu besiegen, sind insgesamt 15 Erfolge erforderlich. Dies stellt eine erhebliche Herausforderung dar und betont die Bedeutung von strategischem Würfeln und Geschicklichkeit im Spiel.

Es ist ebenfalls wichtig zu beachten, dass kleinere Erfolge, die unter die 5 fallen, zunächst nur die Ausdauer reduzieren, bis diese vollständig aufgebraucht ist. Sobald die Ausdauer erschöpft ist, wird der darauf folgende Schaden, auch wenn er unter 5 liegt, dennoch als echter Schaden deklariert. In diesem Fall zählen alle Erfolge, die über dieser Grenze liegen, weiterhin als kritischer Schaden.

Wenn der Schaden schließlich vollständig gefüllt ist, wird jeder weitere Erfolg, der erzielt wird, ebenfalls als kritischer Schaden gewertet. Diese Regelung bringt eine zusätzliche strategische Tiefe in das Spiel, da sie Spieler dazu anregt, ihre Würfelwürfe und die resultierenden Erfolge genau zu planen, um maximalen Schaden zu verursachen und Gegner effizient auszuschalten.

6.4 SCHADENSERMITTLUNG

Nach einem erfolgreichen Angriff und einer nicht erfolgreichen Abwehr ist es wichtig, den verursachten Schaden genau zu evaluieren. Hierfür spielt die Stufe der Waffe oder die Stufe der Kampffertigkeit im waffenlosen Kampf eine wesentliche Rolle. Höhere Stufen führen in der Regel zu mehr Schaden. Bei waffenlosem Kampf wird die Stufe der Kampffertigkeit herangezogen, wobei auch hier höhere Stufen zu mehr Schaden führen.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Differenz zwischen dem Fertigkeitswert und dem gewürfelten Wert. Der Fertigkeitswert ist der Wert, den der Charakter in der entsprechenden Fähigkeit hat, während der gewürfelte Wert das Ergebnis des Würfels ist, das für den Angriff geworfen wurde. Die Differenz zwischen diesen beiden Werten ist entscheidend, da ein höherer Wert bedeutet, dass der Charakter besser abschneidet und somit mehr Schaden verursachen kann.

Zusätzlich müssen die Modifikatoren berücksichtigt werden, die auf die Probe angewendet wurden. Hierbei sind nur negative Modifikatoren von Bedeutung, da diese den Gesamtschaden beeinflussen können. Für die Schadensberechnung müssen die negativen Modifikatoren in doppelter Höhe betrachtet werden.

Nachdem alle relevanten Werte ermittelt wurden, werden sie zusammengezählt. Das Ergebnis dieser Addition gibt die Anzahl der Würfel an, die für die Schadensberechnung geworfen werden müssen.

6.5 PHYSISCHE RESISTENZ

Im Laufe des Lebens erhöht sich die Physische Resistenz. Das Wie ist noch festzulegen.

6.6 REAKTION

Die Reaktion dient im Kampf zur Verringerung der Würfelanzahl bei erfolgreicher Attacke. Die Steigerung ist noch festzulegen, oder wird diese evtl. nur berechnet. aus Geschick und Willenskraft oder so. $(GE+WK)/10$ normal gerundet.

6.7 STEIGERUNG DER REAKTION

6.8 RÜSTUNGSGEWÖHNUNG

Rüstungsgewöhnung verringert den Malus bei einem Angriff durch das Tragen einer Rüstung.

6.9 RÜSTUNG

Der Rüstungswert dient als Modifikator bei der Anzahl an Würfeln bei einer erfolgreichen Attacke.

6.10 INITIATIVE

Initiative wird wie bei D&D gemacht. Verschnellert die Kampfsequenz um ein Vielfaches. Hierbei kommen dann die Modifikatoren von Reaktion und Rüstung hinzu.





KAPITEL 7

ALLTAGSLEBEN

Mit dem Aufkommen intelligenter Lebensformen begannen die ersten Zivilisationen auf Arkanis zu entstehen. Stämme und Königreiche formten sich, bauten Städte aus dampfbetriebenen Maschinen und magischen Artefakten. Die Bewohner von Arkanis begannen, die Ressourcen der Welt zu nutzen und Technologien zu entwickeln, die ihr Leben verbesserten.

Die Bewohner von Arkanis begannen, die reichhaltigen Ressourcen der Welt zu nutzen, um ihre Gesellschaften aufzubauen und Technologien zu entwickeln, die ihr tägliches Leben verbesserten. Von der Landwirtschaft über Architektur bis hin zur Medizin und Kunst - die Zivilisationen auf Arkanis blühten auf und schufen eine vielfältige kulturelle Landschaft.

Der Fortschritt in Wissenschaft und Technologie spielte eine entscheidende Rolle im Aufstieg der Zivilisationen auf Arkanis. Durch die Entdeckung und Nutzung neuer Energiequellen sowie die Entwicklung von Kommunikationsmitteln und Transportwegen verbesserte sich das Leben der Bewohner stetig.

Der kulturelle Austausch zwischen den verschiedenen Zivilisationen auf Arkanis förderte den Wissensaustausch und die kreative Entwicklung. Handel, Diplomatie und kulturelle Innovationen prägten das Zusammenleben der Gesellschaften und trugen zur Entstehung einer vielschichtigen und dynamischen Welt bei.

Der Aufstieg der Zivilisationen auf Arkanis spiegelt die Fähigkeit der intelligenten Lebensformen wider, sich an ihre Umgebung anzupassen, sie zu gestalten und durch Zusammenarbeit und Innovation eine blühende Gesell-

schaft zu schaffen.

7.1 KLEIDUNG

BEINKLEIDUNG

HOSE

Rüstungsstufe: 0

LEDERHOSE

Rüstungsstufe: 1

Rüstklasse: Beine

KOPFBEDECKUNGEN

HELM [MATERIAL]

Ein Helm dient als Schutz für den Kopf um ihn vor Verletzungen zu schützen. Er besteht meist aus Leder oder Kupfer oder eine Kombination aus beidem. Er bietet Schutz vor Hieben, Stichen und Projektilen.

KUPFER

Kosten: 3 GP
Rüstungsstufe: 2
Rüstklasse: Kopf

LEDER

Kosten: 1 GP
Rüstungsstufe: 1
Rüstklasse: Kopf

HUT

Ein Hut schützt den Kopf vor Sonne, oder dient als modisches Accessoire. Hüte können aus verschiedenen Materialien wie Filz, Stroh, Leder oder Stoff hergestellt werden und in einer Vielzahl von Formen und Größen vorkommen.

Kosten: 1 GP
Rüstungsstufe: 0

ÜBERBEKLEIDUNG

BLUSE / HEMD

Rüstungsstufe: 0

BRUSTGESCHIRR [MATERIAL]

Ein Brustgeschirr ist ein Rüstungsteil, das die Brust des Trägers schützt. Es besteht meist aus Leder, Metall oder einer Kombination aus beidem und kann mit zusätzlichen

Platten oder Schienen verstärkt werden. Brustgeschirre können mit Schnallen und Riemen an den Körper angepasst werden und bieten Schutz vor Hieben, Stichen und Projektilen.

KUPFER

Kosten: 7 GP
Rüstungsstufe: 4
Rüstklasse: Torso

LEDER

Kosten: 3 GP
Rüstungsstufe: 2
Rüstklasse: Torso

KLEID

Rüstungsstufe: 0

LEDERMANTEL

Rüstungsstufe: 1
Rüstklasse: Torso/ Beine

SCHUHWERK

LEDERSTIEFEL

Rüstungsstufe: 1
Rüstklasse: Fuß

7.2 WAFFEN



NAHKAMPFWAFFEN

DEGEN

Ein leichtes, spitzes Schwert, das häufig für Duelle und als Stichwaffe verwendet wird.



Typ: Nahkampfwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Level: 2

Kosten: 6 GP

DOLCH

Ein kurzes, meist einhändig geführtes Schwert, oft für den Nahkampf oder als Waffe zur Tarnung verwendet.



Typ: Nahkampfwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Level: 2

Kosten: 4 GP

SCHLAGSTOCK



Typ: Nahkampfwaffe

Basisattribut: Muskelkraft

Level: 2

Kosten: 6 GP

SCHWERT

Ein Schwert besteht aus einer langen, scharfen Klinge aus Metall, einem Griff und gegebenenfalls einer Parierstange. Der Griff ist mit Leder oder Stoff umwickelt und am Ende befindet sich ein Knauf. Die Länge variiert je nach Art des Schwertes. Manche Schwerter sind kunstvoll verziert. Sie wurden historisch als Waffen und Statussymbole genutzt und finden heute Verwendung im Schwertkampf und als Sammlerstücke.



Typ: Nahkampfwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit / Muskelkraft

Level: 4

Kosten: 10 GP

DISTANZWAFFE

HELLEBARDE

Typ: Distanzwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Level: 4

Kosten: 6 GP

SCHLANGENZAHN

Typ: Distanzwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Level: 4

Kosten: 5 GP

STAB

Typ: Distanzwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Level: 3

Kosten: 4 GP

FEHNKAMPFWAFFEN

BOGEN

Ein Bogen ist eine Waffe, die mit einer Sehne gespannt wird und einen Pfeil mit großer Geschwindigkeit durch die Luft schleudert. Er ist ein traditionelles Jagd- und Kriegsgesetz, das durch seine Präzision und Reichweite besticht.

Typ: Spannungswaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit / Muskelkraft

Reichweite: Muskelkraft * 10 (m)

Level: 4

Kosten: 10 GP

GEWEHR

Ein Gewehr ist eine Waffe, die mit einer Ladung Pulver ein Projektil aus einem Lauf schießt. Die Länge des Laufs und die Art des Geschosses bestimmen die Reichweite und die Tödlichkeit des Gewehrs. Gewehre können mit verschiedenen Arten von Munition geladen werden.

Typ: Projektilwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: 150 m

Level: 6

Kosten: 25 GP

PISTOLE

Eine Pistole ist eine Feuerwaffe, die durch die Verbrennung von Treibladungspulver ein Projektil aus einem Lauf schleudert. Sie ist durch ihre handliche Größe und das Fehlen eines externen Schaftes gekennzeichnet. Die meisten Pistolen sind selbstladend, das heißt, der Rückstoß des Schusses wird zum Laden der nächsten Patrone genutzt.





Typ: Projektilwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: 10 m

Level: 3

Reichweitenmodifikator:

Reichweite	Mod.
0 m	+4
2 - 4 m	+2
5 - 9 m	+1
10 m	0
15 m	-1
20 m	-2

Kosten: 15 GP / 100 DM

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Ein Scharfschützengewehr ist ein hochpräzises Gewehr. Sie sind mit hochwertigen Zielfernrohren ausgestattet, um die Zielerfassung aus großer Entfernung zu erleichtern.



Typ: Projektilwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: 500 m

Level: 8

Kosten: 30 GP

SCHLEUDER

Typ: Schleuder

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: Muskelkraft * 5 (m)

Level: 2

Kosten: 5 GP

SPEER



Typ: Wurfwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: Muskelkraft * 5 (m)

Level: 4

Kosten: 15 GP

WURFMESSEK

Typ: Wurfwaffe

Basisattribut: Geschicklichkeit

Reichweite: Muskelkraft * 5 (m)

Level: 2

Kosten: 5 GP



KAPITEL 8

ANHANG

Bibliothek von Arcana

In der dampfbetriebenen Stadt Goldstadt, stand die legendäre Bibliothek von Arcana. Diese imposante Struktur aus Eisen und Glas ragte hoch in den Himmel, umgeben von dampfenden Maschinen und fliegenden Fahrzeugen, die den Himmel durchzogen. Die Bibliothek war nicht nur ein Ort des Wissens, sie war ein lebendiges Wesen, das von der Magie der Bücher und der mechanischen Energie der Stadt durchdrungen war.

Die Eingangstür öffnete sich mit einem sanften Quietschen, als ein neuer Besucher eintrat. Die Luft war erfüllt von dem Geruch alter Seiten und dem leisen Zischen von Dampf. Regale, die bis zur Decke reichten, waren mit Büchern gefüllt, die in allen möglichen Farben und Formen leuchteten. Einige Bücher flogen durch die Luft, während andere sich sanft bewegten, als wollten sie die Leser zu sich rufen.

Die Bibliothekarin, eine elegant gekleidete Frau mit einem mechanischen Arm und einem schimmernden Augenzahn, begrüßte den Besucher. „Willkommen in der Bibliothek von Arcana. Hier findest du alles, was dein Herz begehrt, ob es nun das Geheimnis der Zeitreise oder die Kunst der Elementarmagie ist.“

Der Besucher, ein junger Erfinder namens Felix, war auf der Suche nach einem speziellen Buch, das ihm helfen sollte, seine neueste Maschine zu perfektionieren. Er wandte sich an die Bibliothekarin, die ihm mit einem wissenden Lächeln einen geheimen Gang zeig-

te, der hinter einem Regal verborgen war. „Die Bücher hier sind lebendig. Sie sind mehr als nur Worte auf Papier. Sie haben Geschichten, die darauf warten, erzählt zu werden.“

Felix folgte den schimmernden Lichtern, die ihn zu einem uralten Buch führten, das in einem goldenen Rahmen ruhte. „Das Buch der unendlichen Möglichkeiten“, flüsterte die Bibliothekarin. „Es wird dir zeigen, was du suchst, aber sei gewarnt: Es hat seinen eigenen Willen.“

Mit zitternden Händen öffnete Felix das Buch, und ein Wirbel aus magischer Energie umhüllte ihn. Visionen von Maschinen, die mit Magie betrieben wurden, und von Welten, die jenseits der Vorstellungskraft lagen, strömten auf ihn ein. Er wusste, dass er in dieser Bibliothek nicht nur Wissen, sondern auch das Herz der Steampunk-Magie gefunden hatte.

Als Felix die Bibliothek verließ, spürte er, dass er nicht nur ein Buch, sondern auch ein Stück der magischen Welt mitgenommen hatte. Die Bibliothek von Arcana war mehr als nur ein Ort, sie war ein Portal zu unendlichen Möglichkeiten und Abenteuern, die nur darauf warteten, entdeckt zu werden.

NEGATIVE EIGENSCHAFTEN

Negative Eigenschaft	Beschreibung	GP
Arrogant	Arrogant ist eine überhebliche Haltung anderen gegenüber.	2
Bitter	Von Groll und Verbitterung geprägt, oft aufgrund vergangener Enttäuschungen.	1
Eifersüchtig	Von Neid und Missgunst gegenüber anderen, insbesondere deren Besitz oder Erfolg, bestimmt.	1
Einfältig	Naiv und leichtgläubig, mangelnde Intelligenz oder Urteilsfähigkeit zeigend.	1
Enttäuscht	Von jemandem oder etwas enttäuscht, mit Verlust von Hoffnung oder Vertrauen verbunden.	1
Faul	Arbeitsscheu und wenig bemüht, Aufgaben zu erledigen.	1
Geizig	Ungern Geld ausgebend, sparsam bis zum Extrem.	1
Impulsiv	Handelt spontan und ohne nachzudenken, oft mit unvorhergesehenen Konsequenzen.	2
Inkonsequent	Verhält sich unbeständig und widersprüchlich, hält Versprechen nicht ein.	1
Introvertiert	Zurückhaltend und eher in sich gekehrt, bevorzugt die Einsamkeit.	1
Jähzornig	Neigt zu plötzlichen und heftigen Wutausbrüchen.	2
Kalt	Emotional distanziert und unnahbar, zeigt wenig Empathie.	1
Kritisch	Beurteilt Dinge und Menschen genau und oft negativ.	1
Lügen	Sagt absichtlich Unwahrheiten.	2
Nachtragend	Vergisst Kränkungen und Unrecht nicht und hegt Groll.	1
Negativ	Sieht hauptsächlich die schlechten Seiten der Dinge und Menschen.	1
Nervös	Unsicher, ängstlich und leicht aufgeregt.	1
Passiv	Unternimmt wenig, um etwas zu verändern oder zu erreichen.	1
Resistent	Widerstandsfähig gegen äußere Einflüsse oder Veränderungen.	2
Rücksichtslos	Berücksichtigt die Gefühle und Bedürfnisse anderer nicht.	3
Sarkastisch	Äußert sich ironisch und beißend, oft mit dem Ziel zu verletzen.	1
Schüchtern	Zurückhaltend und unsicher im Umgang mit anderen Menschen.	1
Selbstsüchtig	Denkt nur an sich selbst und seine eigenen Bedürfnisse.	2
Sarr	Unflexibel und unfähig, seine Meinung zu ändern.	1
Stur	Beharrt trotz besseren Wissens auf seiner Meinung.	1
Trotzig	Widersetzt sich aus Trotz und Trotzgehabc.	1
Unordentlich	Haltet seine Umgebung nicht sauber und ordentlich.	1
Unsensibel	Fehlt an Einfühlungsvermögen und Verständnis für die Gefühle anderer.	1
Unzuverlässig	Kann man sich nicht auf ihn verlassen.	1
Verzweifelt	Von Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung geprägt.	1
Verurteilend	Beurteilt andere Menschen schnell und negativ.	1
Wankelmütig	Ändert oft seine Meinung und Entscheidungen.	1
Wütend	Von starkem Ärger und Zorn erfüllt.	1
Zynisch	Misstrauisch und glaubt nicht an das Gute im Menschen.	1

POSITIVE EIGENSCHAFTEN

Positive Eigenschaft	Beschreibung	GP
Anpassungsfähig	Kann sich gut an neue Situationen und Umstände anpassen.	2
Aufgeschlossen	Offen für Neues und andere Meinungen.	1
Aufrichtig	Ehrlich und aufrichtig in seinen Worten und Taten.	1
Eigenständig	Unabhängig und selbstbestimmt.	1
Einfühlsam	Kann die Gefühle anderer verstehen und nachvollziehen.	4
Empatisch	Kann sich in die Lage anderer hineinversetzen und mitfühlen.	3
Ehrgeizig	Strebt nach Erfolg und Anerkennung.	1
Fantasievoll	Besitzt eine reiche Fantasie und Kreativität.	1
Freundlich	Hilfsbereit und freundlich im Umgang mit anderen.	1
Generös	Großzügig und freigiebig.	2
Gründlich	Arbeitet sorgfältig und genau.	1

Positive Eigenschaft	Beschreibung	GP
Hilfsbereit	Steht anderen gerne mit Rat und Tat zur Seite.	1
Humorvoll	Besitzt einen guten Sinn für Humor.	1
Kreativ	Erfindet und gestaltet neue Dinge.	1
Lebensfroh	Hat eine positive Lebenseinstellung.	1
Leidenschaftlich	Engagiert und mit Begeisterung bei der Sache.	1
Loyal	Steht zu seinen Freunden und Überzeugungen.	1
Nachdenklich	Denkt viel nach und reflektiert.	2
Optimistisch	Sieht die positiven Seiten der Dinge.	1
Resilient	Kann mit Rückschlägen gut umgehen.	1
Ruhig	Ausgeglichen und gelassen.	1
Selbstbewusst	Hat Vertrauen in sich selbst.	3
Unabhängig	Braucht keine Bestätigung von anderen.	1
Verantwortungsbewusst	Übernimmt Verantwortung für seine Handlungen.	2
Verträumt	Ist oft in Gedanken versunken.	1
Visionär	Hat Visionen und Zukunftspläne.	3
Wissbegierig	Hat ein großes Interesse an Wissen und Lernen.	1
Zielstrebig	Verfolgt seine Ziele mit Entschlossenheit.	1

ARKANES WISSEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Beherrschungsmagie	Kontrolle über Personen.	3
Chi-Magie	Magie zum Einsatz um seine eigenen Fähigkeiten zu stärken	2
Dimensionale Magie	Magie um die Dimensionen zu nutzen.	5
Elementarmagie [Element]		4
Heilmagie		2
Illusionsmagie		3
Naturmagie		5
Runenmagie		3
Schutzmagie		2
Seelenmagie		7
Telekinese		2
Telepathie		3
Traummagie		4
Verwandlungsmagie		4

KAMPFFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Waffenloser Nahkampf	Ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Menschen ohne Einsatz von Waffen.	1
Bewaffneter Nahkampf	Ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Menschen mit Einsatz von Waffen.	2
Fernkampfkampf	Das treffen von weit entfernten (beweglichen) Zielen.	4

KÜNSTLERISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Geschichten erzählen		3
Holzarbeit		4
Illustration		4

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Kochkunst		2
Kunsthandwerk [Material]		4
Malerei		3
Metallverarbeitung		3
Modedesign		2
Musikkomposition		4
Papierkunst		2
Schreibkunst		3
Tanz		3
Theaterkunst		4

NATURVERBUNDENE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Botanik		3
Forstwirtschaft		2
Fossilienkunde		3
Klimawandelanpassung		5
Kräuterkunde		4
Landwirtschaft		3
Meteorologie		2
Naturbeobachtung		1
Ökologie		3
Stein- und Erdkunde		3
Tierkommunikation		3
Tierzähmung		4
Umweltbewusstsein		3
Umweltschutz		4
Waldläufersinn		2
Wasserbewirtschaftung		3

SOZIALE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Aktives zuhören		2
Diplomatie		5
Führungskompetenz		5
Höflichkeit und Etikette		3
Konfliktlösung		4
Kulturelles Verständnis		4
Mentale Stärke		4
Mentoring		5
Netzwerken		4
Präsentieren		4
Überreden		3
Verhandlungsgeschick		5
Vertrauensaufbau		4

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Alchemie		3
Mechanische Konstruktion		5
Uhrmacherei		3
Metallurgie		1
Ingenieurwissenschaften [Fach]		5
Chemische Experimentation		4
Löttechnik		2
Ressourcenmanagement		4
Fahrzeugbau		2
Kraftübertragung		3
Konstruktion von Magie-Mechanismen		7
Materialanalyse		1

ÜBERLEBENSFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Beschreibung	GP
Orientierung		3
Überlebensstrategie		4
Nahrungssuche		2
Wasseraufbereitung		3
Unterkunftsbau		2
Tarnung		4
Klettern und Abseilen		4
Fallenstellen	Das geschickte Aufstellen von mechanischen und magischen Fallen.	4
Wettervorhersage	Kunst zur Vorhersage des Wetters.	1
Feldmedizin		6
Zelt- und Lageraufbau		3

NAHKAMPFWAFFE

Waffe	Beschreibung	GP
Degen	Eine Einhandwaffe	6
Dolch	Ein größeres Messer	4
Schlagstock	Was zum verkloppen	6
Schwert	Eine Einhandwaffe	10

DISTANZWAFFE

Waffe	Beschreibung	GP
Hellebarde		6
Schlangenzahn		5
Stab		4

FEHNKAMPFWAFFE



Waffe	Beschreibung	GP
Bogen		10
Gewehr		25
Pistole		15
Scharfschützengewehr		30
Schleuder		5
Speer		15
Wurfmesser		5



STICHWORTVERZEICHNIS

Aktives zuhören, 49
Alchemie, 52
Alltagsleben, 68
Anpassungsfähig, 22, 74
Arkanisches System, 58
Arrogant, 26
Attribute, 9, 33
Aufgeschlossen, 22, 74
Aufrichtig, 22
Ausrüstung, 77
Ausrüstung, 68

Beherrschungsmagie, i
Bewaffneter Nahkampf, 40
Bitter, 26
Bluse, 69
Bogen, 71, 78
Botanik, 45
Brustgeschirr, 69

Charaktergenerierung, 12
Chemische Experimentation, 53
Chi-Magie, i

Degen, 70, 77
Dimensionale Magie, i
Diplomatie, 49
Dolch, 70, 77

Ehrgeizig, 22
Eifersüchtig, 27
Eigenständig, 22
Einfältig, 27
Einfühlsam, 23
Elementarmagie [Element], i
Empatisch, 23
Enttäuscht, 27

Fahrzeugbau, 54
Fallenstellen, 56
Fantasievoll, 23
Faul, 27
Fehde, 9
Feldmedizin, 56
Fernkampf, 41
Fertigkeiten, 34
Forstwirtschaft, 45
Fossilienkunde, 45
Freundlich, 23
Führungskompetenz, 49

Geizig, 27

Generös, 23
Geschichten erzählen, 42
Geschick, 9
Gewehr, 71, 78
Gründlich, 23

Heilmagie, i
Hellebarde, 71, 77
Helm, 69
Hemd, 69
Hilfsbereit, 24
Höflichkeit und Etikette, 49
Holzarbeit, 42
Hose, 68
Humorvoll, 24
Hut, 69

Illusionsmagie, i
Illustration, 42
Impulsiv, 27
Ingenieurwissenschaften [Fach], 53
Initiative, 9
Inkonsequent, 28
Intelligenz, 9
Introvertiert, 28
Intuition, 9

Jähzornig, 28

Kalt, 28
Kampfsystem, 61
Kleid, 69
Klettern und Abseilen, 56
Klimawandelanpassung, 46
Kochkunst, 43
Konfliktlösung, 50
Konstitution, 9
Konstruktion von Magie-Mechanismen, 54
Kraftübertragung, 54
Kräuterkunde, 46
Kreativ, 24
Kristallenergie, 9
Kristallstufe, 9
Kritisch, 28
Kulturelles Verständnis, 50
Kunsthandwerk [Material], 43

Landwirtschaft, 46
Lebensfroh, 24
Lederhose, 68
Lederkorsett, 69
Ledermantel, 69



Lederstiefel, 69
Leidenschaftlich, 24
Löttechnik, 53
Loyal, 24
Lügen, 28

Malerei, 43
Materialanalyse, 54
Mechanische Konstruktion, 52
Mentale Stärke, 50
Mentoring, 50
Metallurgie, 52
Metallverarbeitung, 43
Meteorologie, 46
Modedesign, 43
Musikkomposition, 44
Muskelkraft, 9

Nachdenklich, 24
Nachtragend, 28
Nahrungssuche, 55
Naturbeobachtung, 46
Naturmagie, i
Negativ, 28
Negative Eigenschaften, 21, 26
Nervös, 29
Netzwerken, 50

Ökologie, 47
Optimistisch, 25
Orientierung, 55

Papierkunst, 44
Passiv, 29
Physische Resistenz, 9
Pistole, 71, 78
Positive Eigenschaften, 21, 22
Präsentation, 51
Psychische Resistenz, 9

Resilient, 25
Resistent, 29
Ressourcenmanagement, 53
Rücksichtslos, 29
Ruhig, 25
Runenmagie, i

Sarkastisch, 29
Scharfschützengewehr, 72, 78
Schlagstock, 70, 77
Schlangenzahn, 71, 77
Schleuder, 72, 78
Schreibkunst, 44
Schüchtern, 29
Schutzmagie, i
Schwert, 70, 77
Seelenmagie, i
Selbstbewusst, 25
Selbstsüchtig, 29
Speer, 72, 78
Stab, 71, 77
Starr, 30

Stein- und Erdkunde, 47
Strahlkraft, 9
Stur, 30

Tanz, 44
Tarnung, 56
Telekinese, i
Telepathie, i
Theaterkunst, 45
Tierkommunikation, 47
Tierzähmung, 47
Traummagie, i
Trotzig, 30

Überlebensstrategien, 55
Überredungskraft, 51
Uhrmacherei, 52
Umweltbewusstsein, 47
Umweltschutz, 48
Unabhängig, 25
Unordentlich, 30
Unsensibel, 30
Unterkunftsbau, 55
Unzuverlässig, 30

Verantwortungsbewusst, 25
Verhandlungsgeschick, 51
Vertrauensaufbau, 51
Verträumt, 25
Verurteilend, 30
Verwandlungsmagie, i
Verzweifelt, 31
Visionär, 26

Waffenloser Nahkampf, 40
Waldläufersinn, 48
Wankelmütig, 31
Wasseraufbereitung, 55
Wasserbewirtschaftung, 48
Wettersvorhersage, 56
Willenskraft, 9
Wissbegierig, 26
Wurfmesser, 72, 78
Wütend, 31

Zelt- und Lageraufbau, 57
Zielstrebig, 26
Zustandsmonitor, 9
Zynisch, 31



